

15º Congresso de Inovação, Ciência e Tecnologia do IFSP - 2024

JOGO PrACCE PARA FORTALECIMENTO DE VÍNCULOS EM ESCOLAS

GLENDAM. GOUVÊA¹, FELIPE M. R. IKEDA², TATIANE M. DA CRUZ³,
MARY GRACE P. ANDRIOLI⁴, RODOLFO L. DIAS⁵

¹ Estudante do Curso Técnico em Administração Integrado, IFSP, Campus São Roque, glenda.gouvea@aluno.ifsp.edu.br

² Estudante do Curso Técnico em Administração Integrado, IFSP, Campus São Roque, f.ikeda@aluno.ifsp.edu.br

³ Docente EBTT - Português e Libras, IFSP, Campus São Roque, tatiane.monteiro@ifsp.edu.br

⁴ Docente EBTT - Pedagogia, IFSP, Campus São Roque, maryg@ifsp.edu.br

⁵ Docente EBTT - Biologia, IFSP, Campus São Roque, rodolfo.liporoni@ifsp.edu.br

Área de conhecimento (Tabela CNPq): 7.08.00.00-6 Educação

RESUMO: Este relato de experiência descreve o desenvolvimento e a implementação do jogo PrACCE no Instituto Federal de São Paulo, *Campus* São Roque, como parte de um projeto de ensino sobre aprendizagem cooperativa, no qual foi identificada a necessidade de fortalecer vínculos entre estudantes do ensino médio integrado, promovendo habilidades como Protagonismo, Autoconhecimento, Cooperação, Criatividade e Empatia (PrACCE). A metodologia envolveu a criação de um jogo de cartas a partir da exploração de jogos prévios, estudos bibliográficos e reflexão por partes dos autores. Os resultados iniciais trouxeram elementos relevantes a respeito do processo de criação e desenvolvimento de jogos, de modo que foi possível perceber diferentes formas de aplicação.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Educativos; Educação Inclusiva; Aprendizagem Cooperativa; Ensino Médio.

THE CARD GAME PrACCE TO STRENGTHEN BONDS IN SCHOOLS

ABSTRACT: This experience report describes the development and implementation of the game PrACCE on the Instituto Federal de São Paulo, campus São Roque, as part of a teaching project on cooperative learning, in which the need to strengthen bonds between integrated high school students was identified, promoting skills such as Protagonism, Self-knowledge, Cooperation, Creativity and Empathy (PrACCE, in portuguese). The methodology involved the creation of a card game based on the exploration of previous games and an analysis of the students' needs. Data collection on these needs was done through field observations, logbooks and assessment questionnaires. The initial results brought relevant elements regarding the game creation and development process, so that it was possible to perceive different forms of application.

KEYWORDS: Educational Games; Special Education; Inclusive Education; Cooperative Learning; High School.

INTRODUÇÃO

A promoção de um ambiente escolar colaborativo e inclusivo é essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes (Zerbato & Mendes, 2018). No *Campus* São Roque do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo (IFSP), teve-se a ideia de fomentar esse ambiente através do desenvolvimento de jogos em um projeto de ensino.

O projeto foi inspirado no Programa de Educação em Células Cooperativas (PRECE), que começou em 1994 no Ceará e promove a cooperação entre alunos por meio de ciclos de estudo e apoio mútuo. O PRECE e outras estratégias de tutoria entre pares (Fernandes & Costa, 2015), recomendadas

pela literatura sobre Educação Inclusiva, demonstraram ser eficazes para melhorar a aprendizagem e o desenvolvimento dos estudantes, incluindo aqueles do Público-Alvo da Educação Especial (PAEE) (Santos, 2005; Carvalho, 2015; Carvalho & Neto, 2019). Além disso, contou-se com o auxílio do Núcleo de Apoio às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas (NAPNE) para fornecer informações essenciais para o desenvolvimento de atividades adaptadas.

O projeto começou com a coleta de informações pelos estudantes bolsistas, que identificaram a necessidade de fortalecer os vínculos entre os alunos além do horário das aulas. O jogo PrACCE foi criado para promover habilidades como Protagonismo, Autoconhecimento, Cooperação, Criatividade e Empatia. Com base nesse contexto, ele foi desenvolvido como um recurso para fortalecer os vínculos entre os estudantes do ensino médio integrado.

Este artigo descreve o desenvolvimento, aprendizagens e possibilidades da utilização do jogo PrACCE dentro do IFSP, destacando seu potencial para a promoção de um ambiente escolar mais inclusivo e cooperativo.

MATERIAL E MÉTODOS

Após a constatação de que desenvolver um jogo poderia ser uma boa estratégia para construção de vínculos, a equipe iniciou a exploração de jogos conversacionais com potencial de atender a este objetivo, para posteriormente desenvolver o próprio jogo com foco nas cinco habilidades das células cooperativas: Protagonismo, Autoconhecimento, Colaboração, Criatividade e Empatia. Para isso, o grupo do projeto de ensino entrou num processo de experimentação dos seguintes jogos: Túnel do Tempo e Grok.

A escolha do jogo "Túnel do Tempo" ocorreu porque uma das bolsistas relembrou sua experiência com o mesmo e relatou a diferença que este jogo fez em sua vida. Destacou que era um jogo baseado em conversas e que fortaleceu o seu vínculo com a pessoa com a qual jogou. O jogo consiste em um dado e um tabuleiro com nomenclaturas do passado, presente e futuro. Cada uma dessas nomenclaturas corresponde a uma carta com essa temática, portanto quando um jogador joga o dado e anda um número x de casas precisa dizer algo sobre sua vida no tempo sorteado.

Num outro momento, exploramos o jogo Grook, que também era baseado em conversas que estimulavam falas sobre sentimentos e necessidades. Além disso, possui um manual que propõe várias formas de jogar. A forma predominante de jogo entre a equipe era a de sortear uma carta e relatar o que a palavra significava para a pessoa encarregada de falar a respeito.

Com os dois jogos em mãos, portanto, começamos um trabalho de avaliação, reflexão e devolutiva por meio da exploração de possibilidades de cada um destes dois jogos.

No momento de experimentação do "Túnel do Tempo" os integrantes da equipe se interessaram, em especial, pela promoção de um diálogo fluido, divertido e honesto na sessão realizada. Os participantes que possuíam idades afastadas puderam conectar as gerações e entender um pouco sobre como cada um se relevava do passado, presente e futuro. A fala além de promover a reflexão também trouxe a identificação em determinados períodos, o que trouxe outra perspectiva para o grupo, que ainda atuavam juntos no espaço de trabalho, mas raramente compartilhavam algo da vida pessoal.

A dinâmica de, inconscientemente, se colocar no lugar do outro também foi algo pontuado é considerado no momento de elaboração do jogo PrACCE essencial, ainda mais por se propor a trabalhar a empatia entre seus participantes. A simplicidade do sorteio de um dado e a escolha de uma carta os surpreendeu ao propiciar vivências tão agradáveis.

Percebemos que, tal como a hipótese anteriormente levantada, jogos que envolviam diálogos e conversas sobre sentimentos ou situações vivenciadas contribuíram com o fortalecimento de vínculo entre os estudantes bolsistas envolvidos. Estas vivências mostraram o quanto contar a própria história e conhecer a dos demais colegas, favorece as habilidades mencionadas, especialmente Empatia, Cooperação e Autoconhecimento.

Na mesma linha, a equipe decidiu criar perguntas que pudessem ser respondidas abordando sentimentos, necessidades, sonhos e outros aspectos. As primeiras questões foram produzidas e testadas até que o grupo, diante da dificuldade em categorizar as questões, percebeu que faria sentido utilizar exatamente as categorias propostas nas habilidades citadas, que já são alvo de um programa desenvolvido no campus com as turmas iniciantes, que trabalham em células cooperativas.

Com base nisso, foi criado um jogo de cartas inédito que juntasse essas ideias em desenvolvimento. As cartas foram produzidas utilizando o site Canva® e depois impressas em gráfica em papel cartão colorido, e um dado foi comprado pela internet em lojas especializadas em jogos. Pensando em torná-lo mais acessível, as ilustrações da capa de cada carta incluíram imagens representando os sinais sobre cada habilidade em Libras, o que contou com o apoio da professora da língua brasileira de sinais do *campus*.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste trabalho, foi criado o jogo PrACCE (Figura 1). O nome é um acrônimo alterado inspirado nas cinco habilidades trabalhadas com as células cooperativas, nesta ordem: **Protagonismo**, **Autoconhecimento**, **Cooperação**, **Criatividade** e **Empatia**. Durante o desenvolvimento do material a ideia de proporcionar o fortalecimento de vínculos foi o ponto central trabalhado. Construímos cerca de 5 kits do jogo de cartas PrACCE, cada um contendo 30 questões (uma por carta), 1 dado, 9 fichas e 1 manual, que foram testados entre nós.



FIGURA 1. Jogo PrACCE, organizado em cartas distribuídas em cinco conjuntos representando cada uma das habilidades (Protagonismo, Autoconhecimento, Cooperação, Criatividade e Empatia = PrACCE).

O objetivo era que de forma leve, divertida e espontânea, os estudantes e docentes passassem a estimular sua capacidade de empatia. Pensando em como transpor isso para um jogo, chegou-se à ideia de abordar as competências através de um jogo de cartas, dados e fichas. Para jogar os participantes devem sentar-se em roda com o material no centro. Um jogador deve sortear um número do dado e pegar a carta correspondente. A carta contém uma frase que deverá ser completada com o que aparecer na mente do indivíduo. Em seguida, os outros integrantes devem buscar compartilhar suas respostas no mesmo viés da carta sorteada. Em caso do jogador se sentir constrangido, pode-se usar uma das fichas disponibilizadas no início da partida e se abster de responder a carta, pular sua vez, trocar a pergunta ou ainda indicar outra pessoa para responder no seu lugar.

As perguntas utilizadas no jogo se dividem nas cinco categorias das habilidades. Trouxemos um exemplo de cada. Para **Protagonismo**: “Quando ninguém toma atitude eu...”. Já para **Autoconhecimento**: “Quando não gosto do resultado final do meu trabalho, eu...”. Para **Cooperação**: “Se eu puder escolher minha equipe de trabalho, ela será...”. Para **Criatividade**: “Quando não há regras definidas, eu...”. E para **Empatia**: “Se eu pudesse ler a mente de alguém...”.

Percebeu-se que o jogo possibilitou que os membros da equipe conhecessem aspectos novos sobre as pessoas envolvidas e que muitas vezes não seriam perguntados em outros contextos. Assim, consideramos que o objetivo principal do projeto foi cumprido e os efeitos foram positivos.

Também suspeitamos que o uso do jogo tem potencial para contribuir especialmente com estudantes que mais encontram dificuldades de interação com os demais colegas em sala de aula, bem como aqueles atendidos pelo NAPNE que manifestem necessidade de apoio no fortalecimento de vínculo para realização das atividades em grupo. Desta forma, entendeu-se que o jogo possivelmente contribuirá com o desenvolvimento de tais habilidades em relação aos demais estudantes da turma,

para que também consigam desenvolver empatia, acolher os colegas e compreenderem o quanto uma escola inclusiva é benéfica para todos.

CONCLUSÕES

Neste relato de experiências, descrevemos o desenvolvimento e teste inicial do jogo PrACCE, como parte de um projeto de ensino, com o intuito de promover a aprendizagem cooperativa. A ideia de desenvolvimento do jogo surgiu como uma forma de fortalecer vínculos entre os estudantes do ensino médio integrado, promovendo habilidades como: Protagonismo, Autoconhecimento, Cooperação, Criatividade e Empatia. O jogo está pronto e pré-validado, e agora pode ser testado com demais públicos. Planeja-se criar ações inclusivas, pensando em como articular a potencialidade do jogo e das dimensões de aprendizagem nas três vias de atuação da instituição (ensino, pesquisa e extensão). Com tudo isso, esperamos que a perspectiva da aprendizagem cooperativa nos ajude a colaborar com autonomia para um *campus* e uma educação mais protagonista, empática, criativa, transformadora e inclusiva.

CONTRIBUIÇÕES DOS AUTORES

M.G.P.A e R.L.D conceberam a ideia do projeto e orientaram o trabalho. G.M.G e F.M.R.I levantaram os dados bibliográficos, desenvolveram o jogo e escreveram a primeira versão do texto. T.M.C auxiliou com a concepção das imagens em Libras no jogo e reflexões a respeito do jogo. Todos os autores contribuíram com reflexões e ideias ao longo do desenvolvimento do jogo e o jogaram, além de ajudarem na revisão do trabalho e aprovarem a versão submetida.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a todos do *Campus* São Roque do IFSP que contribuíram de forma direta ou indireta na elaboração deste jogo. A equipe também é imensamente grata a Julia Chimello Pereira por abraçar nossa ideia e elaborar as ilustrações, paleta de cores e logo do material. Além disso, agradecemos ao IFSP pelo incentivo a este trabalho por meio do Programa Institucional de Bolsas de Ensino, com financiamento de uma bolsa, e ao NAPNE, pela troca de ideias e incentivo quando tivemos dúvidas sobre inclusão.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Frank Viana. **Trabalho em Equipe, Aprendizagem Cooperativa e Pedagogia da Cooperação**. São Paulo, Editora Scortecci, 2015.

CARVALHO, Frank Viana. NETO, Manoel Andrade. **Metodologias ativas: aprendizagem cooperativa, PBL e pedagogia de projetos**. São Paulo. República do livro. 2019.

FERNANDES, Woquiton Lima; COSTA, Carolina Severino Lopes da. Possibilidades da Tutoria de Pares para Estudantes com Deficiência Visual no Ensino Técnico e Superior. **Rev. bras. educ. espec.**, Marília, v. 21, n. 1, p. 39-56, 2015.

SANTOS, Tatiani Silva dos. **O efeito da tutoria de colegas sobre o desempenho de alunos com deficiência em classes inclusivas**. 2005. Disponível em <<http://www.ufscar.br/~bdsepsi/231a.pdf>>. Acesso em 14 mar. 2024.

ZERBATO, Ana PAULA. MENDES, Enicéia G. **Desenho universal para a aprendizagem como estratégia de inclusão escolar**. Educação Unisinos. 2018. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/educacao/article/view/edu.2018.222.04>. Acesso em 14 mar. 2024.