

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência (de 02 a 05 páginas)**Eixo Temático:** Humanidades e Educação

JOGOS EDUCATIVOS - PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO GERENCIAMENTO DE CIDADES¹

Rodrigo Soares Samersla².¹ Atividade Pedagógica para o ensino de Filosofia² Professor de Filosofia da Escola Técnica Estadual 25 de Julho - Ijuí, RS - Email: rodrigosamersla@gmail.com

Atividade Pedagógica para o ensino de Filosofia

‘O tempo é uma criança que brinca jogando dados.’ Essa frase de Heráclito carrega uma característica do aprendizado pouco valorizado, pois a cada conteúdo proposto, definimos e limitamos uma quantidade de tempo a ele. Mas temos que compreender o tempo do aprender como a infância, ou melhor, como a ludicidade da criança.

As disciplinas de Filosofia e Sociologia no Ensino Médio podem oferecer atividades empolgantes e integradoras com outras disciplinas na escola. Para ampliar a aprendizagem, muitas formas diferentes podem ser trabalhadas, desde filmes e histórias em quadrinhos, até diálogos provocativos. E é em um destes diálogos com uma turma de primeiro ano, que surgiu a ideia de jogos. O potencial pedagógico do jogo está no fato de ser uma prática que valorize o aluno nas tomadas de decisões, assim como na administração complexa destas decisões. A ideia de infância como momento importante do ser humano não se encontra apenas em Heráclito. Nietzsche, em seu Assim Falava Zaratustra, já define que a última transformação do espírito deve ser em criança, pois só a criança é capaz de criar. E o jogo é uma criação infantil. Voltamos a ser criança quando estamos envolvidos com qualquer jogo.

Com isso, comecei a pensar na ludicidade para o ensino, algo que envolvesse o aluno em escolhas complexas, com uma lógica própria e adaptável. E foi assim que teve início meu Projeto denominado CONQUISTA.

Esse jogo trabalha com o desenvolvimento de uma cidade fictícia, obrigando o aluno a gerenciar recursos e despesas. Esses recursos provem diretamente da cobrança de impostos da população. A criação de áreas residenciais, comerciais e industriais devem obedecer certas regras, que ao final, definem o número de habitantes desta cidade e a quantidade de dinheiro a ser utilizado. O jogo oportuniza trabalhar em sala de aula sobre a política, a responsabilidade dos poderes, assim como a complexidade inerente sobre essas responsabilidades, entre outros temas que podem aparecer na aplicação desta prática.

Através desse jogo, muitos questionamentos surgem. Um dos alunos começou a indagar sobre o porquê de não ter asfalto na sua rua? Outro, indo no mesmo percurso, perguntou sobre a coleta seletiva e os gastos com escolas. A infraestrutura do comércio e da indústria também veio na conversa. E essas perguntas mostram, em primeiro lugar, a visão narcísica dos alunos sobre a política, e em segundo lugar, um interesse sobre o funcionamento das escolhas governamentais. Aqui, vejo a chance de abordar essas questões de forma diferenciada.

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência (de 02 a 05 páginas)

Eixo Temático: Humanidades e Educação

Conquista foi baseado em um antigo jogo eletrônico da Maxis, chamado SimCity 2000. Esse jogo apresenta uma temática singular, pois colocava o jogador como o prefeito de uma cidade, tendo que gerir os recursos naturais em benefício da população. O uso desta plataforma poderia ser uma ferramenta incrível, mas, infelizmente, o jogo não funcionava nos computadores da escola, já que o lançamento do jogo era nos idos da década de 90, ou seja, uma plataforma antiga. Novas versões não tinham a mesma temática, pois foi acrescentado ferramentas que tornavam o jogo agradável a um público comercial, mas inviável a um sistema educacional.

Então, para sanar esse problema, busquei adaptar certas regras, usando-as em sala de aula, mas agora, no papel e lápis de cor. Em uma folha quadriculada, os alunos definem o que é residência, o que é comércio, e o que é indústria, assim como estradas, usinas de força e poços artesianos de água. Ao longo do desenvolvimento da cidade, o “aluno-prefeito” já define onde estarão os prédio públicos, como escola, parques, delegacias de polícia e bombeiros. A cada momento, com o crescimento da cidade, as regras dizem que outros serviços são exigidos pelos moradores, obrigando o prefeito a construir cada vez mais. E nisso o orçamento da prefeitura é usado, buscando solucionar os problemas de gerenciamento e gasto. Ao final da rodada (que é definido pelo professor), tem a passagem do ano. Neste momento, os alunos tem que receber os impostos, que vão para o caixa da prefeitura, podendo ser usado no gerenciamento e crescimento municipal. Se os alunos não gastarem adequadamente seu recurso, poderá comprometer o orçamento da cidade no futuro.

Essa atividade mostra um potencial inovador para a disciplina de Filosofia e Sociologia para o Ensino Médio, podendo ser usada em toda a escola, com ajuda de outros professores de outras áreas no desenvolvimento em sala de aula. Entendo que o jogo Conquista, quando aplicado em sala de aula, faz com que o aluno saia do lugar de espectador e passa a atuar nas escolhas orçamentárias pública, contribuindo para a formação de um cidadão politizado e atuante.

As disciplinas de Filosofia e Sociologia podem ser componentes facilitadores da interdisciplinaridade, podendo abranger a matemática, história, geografia, dando ênfase à uma educação inclusiva e complexa. Isto dará novas visões para as aprendizagens, pois envolvem os conteúdos curriculares de maneira interdisciplinar, com competências e valores sociais importantes na formação dos futuros cidadãos. Merleau-Ponty, em sua obra Fenomenologia da Percepção, tem um pensamento que pode ser retratado como ponto de transformação para o aprendizado escolar:

(...) O mundo é a razão não constitui problema: digamos, se se quiser, que são misteriosos, mas este mistério os define, não se trataria de dissipá-lo por meio de alguma ‘solução’, pois ele está aquém das soluções. A verdadeira filosofia reaprende a ver o mundo, e neste sentido uma história contada pode significar o mundo com tanta ‘profundidade’ quanto um tratado de filosofia. Temos em mãos nossa sorte, tornamo-nos responsáveis por nossa história por meio da reflexão, mas também por uma decisão em que engajamos nossa vida (...). (MERLEAU-PONTY, 1971, pág. 18)

Podemos engajar nossa vida em qualquer objetivo, mas engajar para o conhecimento, é o que produz uma nova sociedade. E porque não começar com a ludicidade?

Modalidade do trabalho: Relato de Experiência (de 02 a 05 páginas)

Eixo Temático: Humanidades e Educação

BIBLIOGRAFIA

MERLEAU-PONTY, Maurice. Fenomenologia da Percepção. Tradução: Reginaldo de Piero. Rio de Janeiro RJ: Freitas Bastos, 1 ed. 1971. 465 pág.

BARBEIRO, Heródoto.(org) Sócrates, Platão e CIA – Dicas dos maiores sábios do mundo antigo para viver bem. São Paulo, SP: Idea Editora. 1 ed. 2010. 112 pág.

NIETZSCHE, Friedrich Wilhelm. Assim falava Zaratustra. Tradução: Antonio Carlos Braga. São Paulo SP. Editora Escala, 1 ed. 2013. 463 pág.