

GRUPO DE ESTUDANTES ESTRANGEIROS UFSC: diversidade cultural e a aplicação de jogo educacional sobre o continente africano em unidades educacionais de Araranguá e Sombrio – SC.

Armindo Sousa Nhanque¹, Josue Mupenza Mupenza², Juary Costa Rocha³, Júlio Agostinho Dingna⁴, Kátia Jordão Dias de Sousa Lopes⁵, Davide Clode da Silva⁶, Kátia Madruga⁷, Juliana Vamerlati⁸.

Universidade Federal de Santa Catarina/ Centro de Ciências, Tecnologias e Saúde /odinai2015@gmail.com

Resumo: *Este artigo relata a experiência do uso de jogos educacionais para o aprendizado sobre geografia, cultura e história de países africanos. Os jogos foram realizados durante a oferta de palestras sobre os países de origem dos participantes do projeto de extensão Grupo de Estudantes Estrangeiros UFSC Araranguá para alunos de escolas de Araranguá e Sombrio no período entre maio de 2017 e junho de 2018. Para a realização deste trabalho foi necessário organizar, identificar e contatar a administração das escolas, realizar palestras e aplicar os jogos de fixação do conteúdo. Entre os resultados destaca-se o fato que o uso dos jogos colaborou para que no final das palestras realizadas pudesse se ter um melhor contato com os participantes, permitindo verificar a absorção do conhecimento de forma lúdica e descontraída. Além disto, os organizadores das palestras buscaram, de certa forma, presentear o público e demais interessados nos temas apresentados, porque desenvolveram um protótipo que permitirá que os jogos fiquem disponíveis na internet para os interessados.*

Palavras-Chave: *Ensino; Diversidade Cultural; Continente Africano; Jogos educacionais*

1 INTRODUÇÃO

A palavra diversidade significa pluralidade, variedade e diferenciação. Em outras palavras, conceito que é considerado o oposto total da homogeneidade. Muitas vezes as notícias veiculadas na mídia tendem a reduzir, ao invés de ampliar, o conhecimento que se tem sobre países e culturas. Quando se fala sobre a África é importante salientar que ela não se limita somente às notícias divulgadas pela mídia. O continente africano é composto por 55 países e possui uma grande diversidade biológica, geográfica, étnica, cultural, social, e política. Neste contexto, dentro do projeto de extensão Grupo de Estrangeiros UFSC têm desenvolvido diversas atividades para o público, especialmente instituições de ensino da região de Araranguá, que visam compartilhar conhecimentos sobre temas como costumes, hábitos, alimentação e formas de organização dos tribos e da família no continente africano. Oferecer estas informações de forma lúdica e mais interessante, especialmente para crianças adolescentes e jovens, utilizando as tecnologias de informação e comunicação como auxílio para divulgação das culturas africanas. O grupo desenvolveu um jogo educacional para que geografia, história e a cultura africana possam ser apreendidas pelo público de forma mais interativo. Conforme defendido por diversos autores como Oliveira e Santos (2018) o ensino e aprendizado podem ser realizados por meio do uso de brincadeiras. Nesta mesma linha de

argumentação, Ramalho et al (2014) apontam que o uso de jogos digitais colaboram para a aprendizagem lúdica.

Neste contexto, é também importante lembrar que a Lei Federal nº 10.639/03 torna obrigatório o ensino de História e Cultura Africana e Afro-Brasileira nas escolas de Ensino Fundamental e Médio. Essa lei altera a LDB (Lei de Diretrizes e Bases) e tem o objetivo de promover uma educação que reconheça e valorize a diversidade, comprometida com as origens do povo brasileiro. De acordo com Camilo (2014), por meio do estudo destes conteúdos, é possível conhecer a contribuição do negro para a cultura nacional, desconstruir noções de hierarquia racial e estabelecer relações mais saudáveis.

No presente artigo será relatado como os jogos foram utilizados durante as apresentações organizadas pelo grupo e discutido como estes têm colaborado para o processo de aprendizado sobre a diversidade cultural do continente africano.

2 METODOLOGIA

Nesta seção são relatados os passos do projeto realizado pelo grupo de estudantes estrangeiros da UFSC entre junho de 2017 e maio de 2018.

- ❖ Identificação das escolas no município de Araranguá e Sombrio para realização da palestra

Primeiramente foram identificadas as instituições de ensino fundamental, médio e superior para realização das apresentações. Inicialmente foram identificadas três escolas em Araranguá, a escola CAIC, EEB Bernardino Sena Campos e Maria Garcia Pessi. O grupo também realizou palestra a convite da coordenação do curso de direito na Unisul e de pedagogia na Uninter em Sombrio.

- ❖ Organização dos temas e realização de palestras

A segunda etapa consistiu na realização das palestras programadas com as direções das escolas referidas. Os temas das palestras se referem aos conteúdos sobre a cultura, geografia e a diversidade do continente africano. Destacou-se a história, língua, dança e hábitos de alguns povos dos países como Guiné-Bissau, Cabo verde, Angola, São Tomé e Príncipe e República democrática de Congo. Sobre geografia foi descrito a diversidade de países e regiões e pluralidade de povos do continente africano.

- ❖ Elaboração e aplicação de jogo

Foram apresentados 19 questões para 120 alunos do CAIC e destes pegamos 3 para jogar representando as turmas e, 60 da Unisul pegamos 6 para jogar, Uninter foi 80

estudantes pegamos 4 e cada questão tem 3 opções de respostas, uma certa com base nos temas apresentados nas palestras, feitas para testar se as informações são captadas pelo público. Estas questões foram estruturados na forma de um jogo, inicialmente no formato PowerPoint, conforme apresentado na figura 1. Posteriormente o jogo começou a ser desenvolvido no python para melhorar sua qualidade e criar um banco de dados (sql) das perguntas e respostas.

Figura 01 Jogo em power point



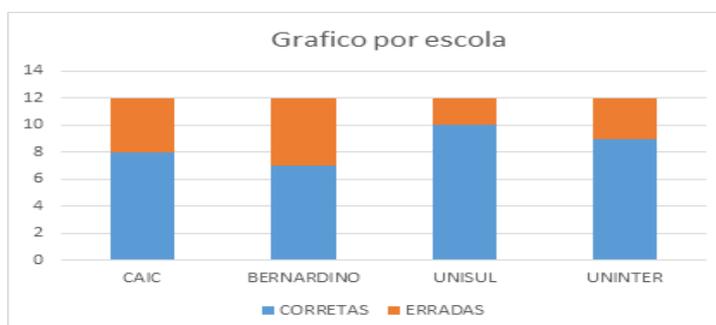
Fonte: os autores

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

3.1 Coleta dos erros e acertos

Durante a aplicação do jogo, o grupo coletou informações sobre o número de acertos e erros realizados por aqueles que participaram do jogo. Em termos de resultados obtidos por meio da aplicação do jogo e questões sobre os países africanos e suas culturas, percebeu-se que as crianças e professores do ensino fundamental e médio bem como os acadêmicos do ensino superior assimilaram conteúdos apresentados nas palestras, como geografia, história, costumes e cultura dos povos da África ocidental (Guiné-Bissau e Cabo verde) da África central (República democrática do Congo e Angola) e São Tomé e Príncipe localizado no Golfo da Guiné. Isto pode ser observado nos resultados apresentados no gráfico 1.

Gráfico 01 – Análise de respostas



Fonte: Criado pelos autores

O gráfico 1 demonstra número dos erros e acertos sobre as questões respondidas por instituição de ensino. Foram elaboradas 19 questões e 12 foram aplicadas em cada uma dessas instituições após as apresentações das palestras. As questões do jogo são diretas e com respostas específicas, levando em consideração a idade dos alunos e o nível (fundamental, médio, superior).

Os resultados demonstram que o grupo conseguiu transmitir as informações de forma eficiente e aproximar os alunos da cultura africana.

Figura 02 – Dia África, alunos CAIC.



Fonte: autores

A figura 02 apresenta fotos da palestra realizada com os alunos de três turmas do CAIC no auditório da Unisul, estes estavam acompanhados por três professoras. Durante as palestras aprenderam sobre culturas, geografia e a organização social do povo africano, e no final das atividades aplicou-se o jogo com as questões no formato em PowerPoint. O jogo foi realizado entre as três turmas (150 alunos). Cada turma designou um representante que foi apoiado pelos colegas. No final a turma vencedora foi a que acertou o maior número de questões e o representante da turma recebeu um prêmio.

A figura 03 traz a realização da palestra e aplicação do jogo na Unisul e EEB Bernardino Sena Campos respectivamente. Essa palestra trouxe algumas novidades, porque tratou sobre o processo de casamento na cultura balanta, uma tribo da Guiné-Bissau.

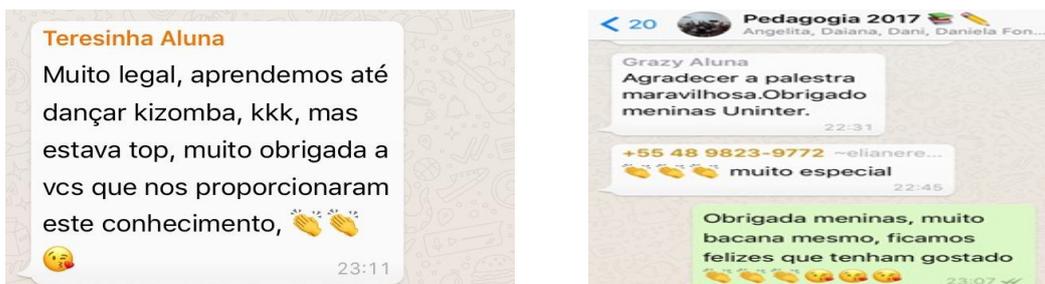
Figura 03 – 1 Palestra alunos Unisul. 2 alunos EEB Bernardino



Fonte: autores

As atividades trouxeram experiências positivas e aprendizados interessantes para o grupo, proporcionando resultados inesperados e maior alcance em toda a região como a divulgação do projeto na rádio Araranguá, jornais e mídias alternativas. Entre os resultados, destaca-se o retorno recebido por alguns estudantes das instituições visitadas, conforme verificado na figura 4.

Figura 04 – Mensagens positivas

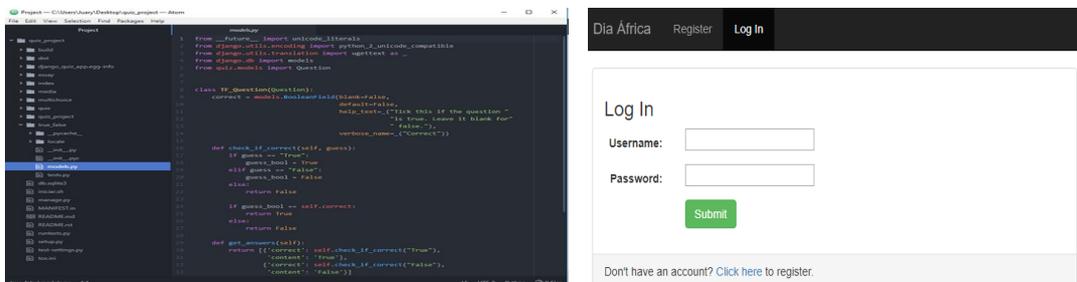


Fonte: autores

3.2 Jogo desenvolvido em python

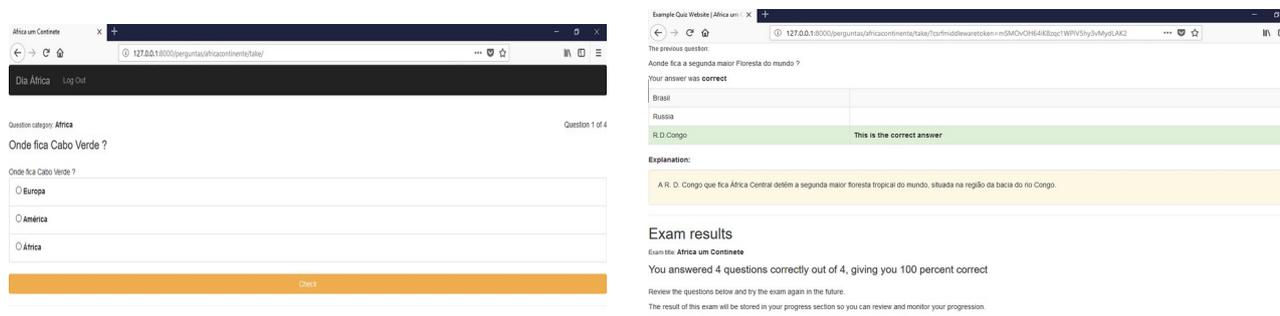
Uma nova versão do jogo foi elaborado em python, utilizando o framework django, que permite desenvolvimento de aplicações web. O objetivo é disponibilizar o jogo na internet.

Figura 05 – Jogo em python - 1. Código fonte 2. Tela de login.



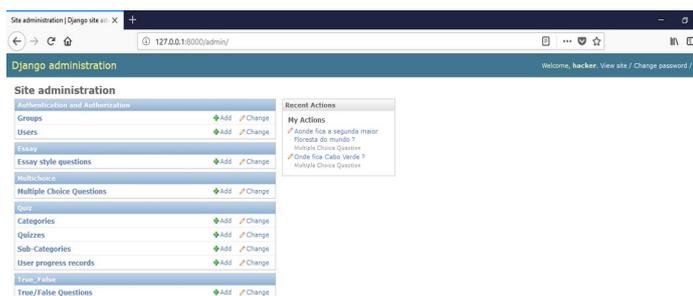
Fonte: autores

O jogo apresenta uma tela de login com dois menus (registro e login), conforme figura 5. O aluno/jogador precisa logar no sistema para ter acesso às questões. Após o login o usuário é levado para outra tela, onde aparece uma lista de questionários para responder. Aqui ele pode escolher o questionário e o sistema irá direcioná-lo para um tela para dar início. Após cada resposta o sistema exibirá ao usuário a resposta correta e a explicação. Na figura 6, encontra-se screenshots do desenvolvimento do jogo. No final de cada questionário será mostrado ao usuário o seu desempenho.

Figura 06 – Jogo em python - 1. Perguntas 2. Resultado final

Fonte: autores

A figura 07 apresenta a tela de administrador do sistema que fica responsável por adicionar as questões e criar os questionários. O sistema permitirá que sejam criados várias categorias cada um com o seu questionário.

Figura 07 – Tela do administrador

Fonte: autores

A nova versão do jogo em python ainda não foi experimentada com alunos, mas será possível testar e verificar a interação que os usuários terão com o sistema do jogo. O experimento ajudará o desenvolvedor a corrigir erros e implementar melhorias.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência de estruturar um questionário e transformá-lo num jogo para compartilhar o conhecimento sobre o continente africano tem sido muito enriquecedora. O grupo de estudantes estrangeiros tem tido um ótimo retorno dos participantes e percebe que tem contribuído para divulgar seus países. Além disto, o grupo tem colaborado para levar o conhecimento sobre a cultura, história, geografia de diversos países o que atende à Lei Federal nº 10.639/03 que História e Cultura Africana e Afro-Brasileira. Os resultados alcançados demonstram a importância da realização das palestras e percebeu-se que os alunos entenderam e ainda procuram saber mais sobre o continente africano. Nas

palestras organizadas com os alunos do CAIC, Unisul, Bernardino e Uninter houve muitas questões sobre a realidade do continente africano por parte dos alunos e professores. Isso motiva a dar continuidade a este trabalho no futuro. O uso dos jogos confirmou o que é apontado por autores como Oliveira e Santos (2018) e Ramalho et al (2014). Percebeu-se que os estudantes são bastante participativos. Por fim, os resultados levaram o grupo a desenvolver uma versão do jogo em python para que possa disponibilizá-lo na internet. Enfim, as palestras e o jogo têm colaborado para levar a diversidade do continente africano para a comunidade interna e externa da UFSC.

AGRADECIMENTOS

O Grupo de Estrangeiros da UFSC-Araranguá agradece a Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências, Tecnologias e Saúde, aos professores e alunos das instituições de ensino que abriram suas portas para receberem as palestras bem como todos que estiveram envolvidos direta ou indiretamente no planejamento das atividades que culminou na criação do jogo.

REFERÊNCIAS

CAMILO, C. Por um ensino de várias cores. Nova escola, São Paulo: Abril, v.29, n.277, p. 28-35, Nov. 2014.

BRASIL. Lei No10.639, de 9 de Janeiro de 2003. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para incluir no currículo oficial da Rede de Ensino a obrigatoriedade da temática História e Cultura Afro-Brasileira Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCivil_03/leis/2003/L10.639.htm. Acesso em: 01 Agosto 2018.

RAMALHO J. E., SIMÃO F., PAULO, A. B. D., Aprendizagem por meio de jogos digitais: um estudo de caso do jogo animal crossing, ENSAIOS PEDAGÓGICOS Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das, Dez. 2014, Disponível em: <http://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n8/artigo-4.pdf>, Acesso em: Acesso em: 01 Agosto 2018.

OLIVEIRA, J.D., SANTOS, K. C. de S., O papel do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. Disponível em: <https://www.webartigos.com/artigos/o-papel-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil/157203> Acesso em: Acesso em: 01 Agosto 2018.