



PANDEMOÇÕES: CARD GAMES COOPERATIVOS E AS EMOÇÕES EM SITUAÇÃO DE PANDEMIA

Luana Caetano de Medeiros Lima¹
Marcos Teodorico Pinheiro de Almeida²
Heraldo Simões Ferreira³

RESUMO

O ano de 2020 vai ficar marcado por contemplar tantos questionamentos sobre a Pandemia disseminada pelo mundo, através da enfermidade epidêmica, denominada de Coronavírus ou COVID-19. Nenhum setor encontrava-se preparado para tal feito, principalmente a saúde e a educação brasileira sofreram danos irreparáveis. A única certeza que tínhamos era que deveríamos nos proteger e às pessoas que mais amávamos, assim o isolamento social foi imposto para nossa sobrevivência. Para nosso estudo, centraremos olhares na saúde mental, que necessita cada vez mais um olhar diferenciado por todos os componentes da comunidade escolar, já que uma Educação Emocional significativa pode auxiliar em situações desafiadoras do cotidiano escolar e interferir diretamente no processo educacional. Com isso, objetivamos recriar e desenvolver o *playtest* do jogo *Together* numa perspectiva sobre as emoções, em situação de pandemia. A pesquisa apresenta-se com uma abordagem qualitativa e do tipo pesquisa-ação. Acreditamos e defendemos que ao desenvolvermos ações inovadoras que busquem trabalhar as competências emocionais na escola, possibilitamos aos alunos reconhecerem e compreenderem suas emoções diante de situações desafiadoras que possam influenciar diretamente em seu processo de ensino e de aprendizagem. A maioria dos participantes enalteceram, em seus comentários, a alegria diante das experiências com jogos adquiridas ao longo do ensino médio, durante as aulas de educação física.

Palavras-chave: Educação Física. Emoções. Pandemia. Jogos.

- 1 Professora da EEMTI Adahil Barreto Cavalcante. Coordenadora pedagógica do Centro de Estudos sobre Ludicidade e Lazer (CELULA/UFC). Graduada em Educação Física pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Especialista em Educação Infantil pela Faculdade 7 de Setembro (FA7) e Mestranda em Ensino na Saúde pela Universidade Estadual do Ceará (CMEPES/UECE).
- 2 Professor da Universidade Federal do Ceará. Coordenador do Centro de Estudos sobre Ludicidade e Lazer (CELULA). Coordenador do Laboratório de Brinquedos e Jogos (LABRINJO). Coordenador da Unidade Móvel BRINCARMÓVEL da UFC. Membro da Associação Brasileira de Brinquedotecas (ABBri).
- 3 Professor Adjunto da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Apresenta pós-doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Humano e Tecnologias, área de Educação Física Escolar (UNESP). Doutor em Saúde Coletiva (UECE). Mestre em Educação em Saúde (UNIFOR). Especialista em Psicomotricidade (UECE). É professor do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UECE) e vice coordenador do Curso de Mestrado Profissional Ensino da Saúde (CMEPES/UECE).

Realização:



Parceria:





SEMINÁRIO DoCEntes

INTRODUÇÃO

O mundo parou! A rotina não foi mais a mesma! Atitudes foram modificadas! E o cuidado com a saúde mental passou a ser uma prioridade. Escolas “fechadas” para cuidarmos de nossa proteção e saúde. E como fica o ano letivo de 2020? Como devemos conduzir o processo de ensino e de aprendizagem? Tecnologias, que conhecimento é esse? Ensino remoto ou presencial? Como está sua saúde mental? dentre outros. Tais questionamentos passaram a ser rotineiros em nossas vidas.

Assim, a situação estava criada e o MEDO, foi a emoção mais proliferada entre noticiários e redes sociais. Algo que parecia estar distante de nós, traduzidos em quantidade de óbitos, foi se transformando em “rostos”, nome, até ganhar endereços. Endereços esses em que residiam algum parente, de um amigo distante, e logo depois nossos próprios familiares foram sendo alvos de uma doença silenciosa. Doença que não escolhia raça, cor, situação financeira e muito menos sexo ou religião. Com isso, precisávamos encontrar meios que possibilitassem de forma segura, o desenvolvimento de nossas atividades diárias, como por exemplo, a continuidade do ano letivo, pois muitos alunos continuavam com o sonho de entrar numa Universidade Pública. E de acordo com os decretos estaduais as escolas deveriam permanecer “fechadas”, sem aulas presenciais, potencializando assim o ensino remoto.

Entender o atual contexto e as principais prioridades para 2020, passa a ser um dos objetivos centrais que deve contemplar todos os integrantes da comunidade escolar: discentes, docentes, gestão, funcionários e familiares. Contudo, ressignificar passa a ser nosso pontapé inicial, prezando a segurança de TODOS, para que os objetivos até então traçados não fiquem adormecidos beirando ao esquecimento. Passado o momento de aceitação do novo contexto, tínhamos que reinventar as aulas, planos, metodologias e a apropriação dos novos conhecimentos que estava diretamente ligado às tecnologias, para que o processo formativo não deixasse de ocorrer. Tivemos então, muitas orientações da Secretaria de Educação do Estado do Ceará à gestão da EEMTI Adahil Barreto Cavalcante, instituição formal de ensino, de como deveríamos prosseguir. O apoio da gestão, da escola, foi algo inexplicável, pois apoiou o projeto que resultou no LEGADO deixado pela professora de Educação Física, os alunos da terceira série do ensino médio e os parceiros previamente estabelecidos.

Realização:



Parceria:



SEMINÁRIO

DoCEntes

METODOLOGIA

Mediante a tal cenário, o presente estudo assumiu uma estrutura para que fosse desenvolvido, atendendo as normas de segurança para os envolvidos no processo. Com isso, utilizamos as tecnologias a nosso favor, seja ela via *Google Forms*, que se caracteriza com um formulário *on-line* gratuito e de fácil acesso inclusive pelo celular; ou encontros pelo *Google Meet*; ou até mesmo pelo grupo de *Whatsapp* criado com todos os alunos envolvido na investigação.

A pesquisa apresenta-se com uma abordagem qualitativa e do tipo pesquisa-ação. De acordo com Minayo (2004) a pesquisa qualitativa responde a muitas questões particulares e se preocupa com um nível de realidade que não pode ser contemplada só com os aspectos pertinentes aos resultados obtidos com a pesquisa quantitativa. Com isso, surge o desejo de recriarmos um *Card Games Cooperativo*, que se traduz num jogo de cartas e apresenta uma meta coletiva comum, onde precisa da cooperação entre os componentes para alcançarem os objetivos do jogo. O estudo consiste na fundamentação da recriação e desenvolvimento de um *playtest*, do jogo *Together*, numa perspectiva sobre as emoções, em situação de pandemia.

O jogo *Together*, apresenta como tradução JUNTOS e foi produzido pela *Family Pastimes*, no Canadá, por Jim Deacove, em 1974. A escolha desse jogo dar-se por ele ser um *card games cooperativo*, com cartas problemas e soluções sobre os problemas enfrentados no mundo. Com isso, o estudo propõe a recriação do jogo *Together* centrado nos problemas ocasionados pelas emoções, durante a permanência dos estudantes na terceira série do ensino médio, no período de pandemia. Os mesmos encontram-se num período em que ocorrem muitas escolhas e decisões que vão interferir diretamente no futuro dos alunos. Diante do exposto o presente estudo busca a recriação, a realização de *playtest* e a criação de um tutorial, do jogo criado na perspectiva sobre emoções, em situação de pandemia. Com isso, o desejo de deixarmos um LEGADO para toda comunidade escolar da EEMTI Adahil Barreto Cavalcante em 2020, foi nossa maior motivação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo foi recriado pelos envolvidos no projeto e que desejavam de alguma forma contribuir com as fases de recriação e testagem do mesmo, para que possa ser vivenciado por outras turmas que

Realização:



Parceria:



SEMINÁRIO DoCEntes

cheguem ao último ano do ensino médio da escola EEMTI Adahil Barreto Cavalcante. A recriação do *Card Games Cooperativo Together*, na perspectiva sobre emoções, no contexto de pandemia, resultou numa experiência única e relevante aos envolvidos no processo, pois a construção foi coletiva e mesmo à distância possibilitou uma interação entre todos, por causa da meta coletiva comum.

Os benefícios alcançados com a prática de jogos cooperativos, nas aulas de Educação Física, foram disseminadas em estudos de Lima (2010), Almeida (2011) e Velázquez (2004). Para a presente investigação a escolha pelos jogos cooperativos favoreceram a cada encontro o fortalecimento dos vínculos e cada ideia sugerida sempre foi aceita e melhorada em nome da meta coletiva comum. A recriação de um jogo cooperativo que possibilita reflexões, centrado nas emoções, que traduzem os principais problemas enfrentados por esses alunos de escola pública, traduz o pensamento, sentimentos e as principais angústias, em situação de pandemia.

De acordo com os resultados obtidos compreendemos que a fase se apresenta bem relevante aos participantes. A proposta do jogo é perfeita e todos ficaram encantados com a recriação de um jogo nessa temática. As discussões durante todo o processo foram riquíssimas e aprendemos criando o jogo, as raízes de muitos problemas ligados às emoções durante esse momento delicado. A maioria dos participantes enaltecem, em seus comentários, a alegria que manifestou diante das experiências adquiridas ao longo do ensino médio, durante as aulas de educação física. “Projetos assim fazem total diferença!”. Até uma aluna que não se permitiu a experimentar se arrependeu e reconheceu o quanto “perdeu”. “Me arrependo muito.”

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo buscou articular o mundo e a sociedade, através de práticas inovadoras, buscando estimular a idealização de novas pesquisas, mostrando assim, ser possível sua execução. A curiosidade e o desejo de contribuirmos de forma significativa com a comunidade escolar (discentes, docentes, familiares, gestão e funcionários), que atendemos deu “asa” a imaginação e o sonho tornou-se realidade.

Acreditamos e defendemos que ao desenvolvermos ações inovadoras que busquem trabalhar as competências emocionais na escola, possibilitam aos alunos reconhecerem e compreenderem suas emoções diante de situações desafiadoras que possam surgir diariamente, o que pode influenciar

SEMINÁRIO

DoCEntes

diretamente no processo de ensino e de aprendizagem. Com base nos resultados obtidos, entendemos que a promoção da Educação Emocional na escola, por meio da Educação Física escolar, pode favorecer atitudes positivas nos discentes em situações de jogo. Os alunos participantes acreditam na relevância que tais desafios, em situação de jogo, favorecem: ao processo de ensino e de aprendizagem; ao fortalecimento de vínculos; ao trabalho em equipe; a prática da empatia e à cooperação. O estudo também ressalta a necessidade de termos mais incentivos, pelos órgãos educacionais, como: capacitações de docentes para com a apropriação da utilização das tecnologias e plataformas digitais; e palestras, cursos e atendimentos que fortaleçam a promoção da saúde mental à comunidade escolar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P; ANTUNES. J. Ciclo criativo de desenvolvimento de jogos cooperativos: um método para criação de jogos educativos. In: ALMEIDA, M.T.P; CAMPOS, M.C.R.M.; TEIXEIRA, BRASIL. Ministério da Saúde (MS). **Legislação em saúde mental 1990-2004**. 5ª ed. ampliada. Brasília: Ministério da Saúde (MS); 2004.

LIMA, L.C.M. ; ALMEIDA, M.T.P. Reconhecendo as emoções e resolvendo conflitos através de jogos cooperativos. In: ALMEIDA, M.T.P; CAMPOS, M.C.R.M.; TEIXEIRA, GIMENES, B.P.

LINHA DO TEMPO DO CORONAVÍRUS NO BRASIL. Disponível em: <https://www.sanarmed.com/linha-do-tempo-do-coronavirus-no-brasil>. Acesso em: 23/08/2020

MEDEIROS, L.C. **O jogo cooperativo como proposta educativa nas aulas de recreação na vila olímpica do Canindezinho.** Fortaleza: FA7, 2010. 92 p.

MINAYO, M. C. de S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade.** 23ª. Ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

VELÁZQUEZ, C. **Educação para paz: promovendo valores humanos na escola através de Educação Física e dos Jogos Cooperativos.** Santos: Projeto Cooperação, 2004.

Realização:



Parceria:

