



Revista **Tecné, Episteme y Didaxis**. Año 2018. Número **Extraordinario**. ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias**, Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

O tema violência na formação de professores de Ciências: uma proposta inovadora como jogo de tabuleiro

Leal, Bruna Elise Sauer¹; Migliorini, Rafaela Alves²; Ramos, Joslaine Marques³; Cavalheiro, Fabiéle de Oliveira⁴; Sauer, Elenise⁵ & Miquelin, Awdry Feisser⁶

Resumo

Este trabalho relata a necessidade estratégica em abordar o tema violência escolar na formação de professores de Ciências, especificamente no contexto em que acadêmicas vivenciaram o enfrentamento prático em uma escola na região sul do Brasil, onde realizaram seus estágios. A partir desta necessidade concreta, objetivou-se a elaboração de um jogo de tabuleiro, com a finalidade de discutir a temática violência nas escolas. O trabalho foi desenvolvido durante o último semestre de um curso de Licenciatura em Ciências, onde foi realizada discussão sobre a realidade educacional brasileira, levantamento bibliográfico e desenvolvimento do jogo. Almeja-se que a estratégia elaborada seja efetiva para a sensibilização dos estudantes acerca da violência, contribuindo com a educação para a paz no ambiente escolar, assim como para o ensino de ciências.

Palavras-chave: Violência; Jogo de Tabuleiro; Educação para paz.

Categoria 1: Reflexiones y/o experiencias desde la innovación en el aula.

Tema de trabajo: Educación en ciencias para la paz.

Introdução

Durante atividades de observação da disciplina de Ciências no Ensino Fundamental II, acadêmicas de um curso de formação inicial de professores identificaram a alta recorrência de atos de violência no ambiente escolar, interferindo nas relações sociais e de aprendizagem dos estudantes.

Assim, com o aporte da prática neste momento formativo das professoras de Ciências, o tema violência surgiu como condição dialógica *sine qua non* para que também possibilitasse uma relação de ensino e aprendizagem em Ciências, não podendo ser ignorada pelos sujeitos envolvidos.

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Tecnologia (PPGECT) – UTFPR – Ponta Grossa. lealbrunaa@hotmail.com

² Mestranda do PPGECT – UTFPR – Ponta Grossa. rafinha.migliorini@gmail.com

³ Licenciada em Ciências Naturais – UTFPR – Ponta Grossa. joslaine.14@hotmail.com

⁴ Licenciada em Ciências Naturais – UTFPR – Ponta Grossa. fabiele1oliveira@gmail.com

⁵ Docente do PPGECT – UTFPR – Ponta Grossa. sauer.utfpr@gmail.com

⁶ Docente do PPGECT - UTFPR – Ponta Grossa. awdry@utfpr.edu.br



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Número **Extraordinario.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

A violência está presente nas relações sociais, fruto de processo histórico e construção social, podendo ser provocada pela intolerância relacionada a diversidade e conflitos de pensamentos, cultura, crenças e costumes, tendo inúmeras consequências refletidas na sociedade. Pode se manifestar de diferentes formas e em diferentes contextos, incluindo a escola, a qual apresenta função não só de formação relacionada aos conteúdos disciplinares, como papel importante para a formação de valores humanos e sociais dos cidadãos, os quais serão responsáveis pela construção do meio em que vivem.

Sendo assim, é fundamental a promoção de ações para a mediação de conflitos e contra a prática da violência nas escolas, e que isso também seja componente formativo para futuros professores de ciências.

Buscando desenvolver metodologia para abordar a questão violência no ambiente escolar, este artigo relata a elaboração de um jogo de tabuleiro, com a finalidade de discutir sobre as consequências da violência tanto para quem sofre quanto para quem pratica, contribuindo com a educação para a paz no ambiente escolar.

Violência no contexto escolar

Violência é um fenômeno social, o qual sempre esteve presente na história da humanidade e que pode assumir caráter multicausal. Emergindo da combinação de fatores culturais, políticos, econômicos e sociais, pode abranger diversos conceitos. Por esta razão, a OMS - Organização Mundial da Saúde define violência como:

“Uso intencional da força física ou do poder, real ou em ameaça, contra si, outra pessoa, um grupo ou comunidade, que resulte ou tenha possibilidade de resultar em lesão, morte, dano psicológico, deficiência de desenvolvimento ou privação.” (Krug *et al.*, 2002, p. 5).

Minayo (2009) classificou os tipos de violência que provocam sérias consequências para a vida pessoal e social, sendo as mais relevantes no ambiente escolar a interpessoal e a cultural, esta última envolvendo violência de gênero, racial e contra pessoas com deficiência, descritas no Quadro 1.

Quadro 1. Tipos de violência mais comuns no ambiente escolar (Minayo, 2009).

Tipo de Violência	Características
<i>Interpessoal</i>	Presente nas relações de vivência, pela incapacidade de resolver conflitos - prepotência, intimidação, discriminação, raiva, vingança e inveja. Traz danos morais, psicológicos ou físicos. Ex: <i>Bullying</i> .
<i>Cultural</i>	Expressa por meio de valores, crenças e práticas que se tornam naturalizados. Está sob a forma de discriminações e preconceitos, prejudicando, oprimindo ou até eliminando os diferentes.
	Gênero - Envolve dominação sob formas de opressão psicológica, emocional e física de mulheres, homossexuais e transexuais.
	Racial - Preconceito com base em percepções sociais, ocorrendo principalmente contra negros.
	Pessoa com Deficiência – Contra qualquer deficiência, física ou intelectual, pela dificuldade de conviver com o que nos é diferente.

Os tipos de violência descritos inferem que todas apresentam potencial de manifestação também no ambiente escolar, onde ocorre entre aluno-aluno, aluno-professor, professor-aluno e professor-professor, sendo uma das causas deste cenário a heterogeneidade sociocultural (Silva, 2015).

Pesquisa realizada com 6.709 estudantes, em 14 capitais brasileiras, indicou que 70% já sofreram algum tipo de violência na escola. Destes, 65% apontaram um colega como agressor e 15% alegaram que a agressão aconteceu do próprio professor (Abramovay *et al.*, 2016).

Estudo realizado pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), com 100 mil professores e diretores de escolas do 2º ciclo do ensino fundamental e do ensino médio coloca o Brasil no topo de um ranking de violência em escolas, sendo que 12,5% dos professores disseram ser vítimas de agressões verbais ou de intimidação de alunos pelo menos uma vez por semana.

No conceito expresso pela OMS, a violência pode impactar seriamente a vida do agressor e da vítima, e sendo a escola uma das instituições principais para o desenvolvimento cognitivo e social, é importante que discussões e ações contra práticas de violência sejam abordadas.

Promovendo cultura para a paz por meio de jogos

A ONU (1999) define a cultura para paz como conjunto de valores, atitudes e comportamentos que respeitem a vida e os direitos humanos, propiciando a paz entre indivíduos. Desta forma, é de fundamental importância trabalhar a educação para paz nas escolas para atingir este patamar mais amplo, onde medidas e estratégias podem ser tomadas ao combate à violência, como:

Uma relação educador-educando fundamentada no afeto, respeito e diálogo; ensino que incorpore a dimensão dos



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Número **Extraordinario.** ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias,** Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

valores éticos e humanos; [...] implementação de programas de capacitação continuada de professores; aproveitamento das oportunidades educativas para o aprendizado do respeito às diferenças e resolução pacífica de conflitos (Milani, 2003, p.39).

Educação para paz discute assuntos para que os indivíduos se tornem mais democráticos, desenvolvam senso crítico, e se tornem cidadãos que se importam com sua comunidade e com o próximo, numa abrangência de “justiça social, igualdade entre os sexos, eliminação do racismo, tolerância religiosa, respeito às minorias, equilíbrio ecológico e liberdade política” (Milani, 2003, p. 131).

Assim, na formação do indivíduo como cidadão, o professor de ciências como possível mediador da educação para paz, pode desenvolver metodologias diferenciadas, auxiliando estudantes a refletirem sobre seu papel social. Nesse aspecto, os jogos didáticos podem ser aliados para a problematização e sensibilização desses assuntos, atraindo a atenção dos estudantes de forma lúdica, uma vez que o lúdico se origina na capacidade simbólica, visando à construção do conhecimento e sua socialização, e um ambiente mais atraente serve de estímulo para o desenvolvimento integral da criança (Sobrinha & Santos, 2016), e proporciona características essenciais para a formação do indivíduo.

Desenvolvimento

O desenvolvimento do trabalho se deu ao longo de um semestre acadêmico, no último período de um curso de Licenciatura em Ciências Naturais, na disciplina de Atividades Práticas como Componente Curricular (APCC), após atividades de Estágio Docência - observações de aulas da disciplina de Ciências do Ensino Fundamental, de escolas públicas em Ponta Grossa, Paraná, região sul do Brasil.

As professoras de ciências em formação identificaram a recorrência de atos de violência física e psicológica dentro e fora da sala de aula, interferindo nas relações sociais e de aprendizagem de ciências de alguns estudantes. Todavia, professores e gestão escolar não promoviam nenhuma ação para discutir o assunto com entre os sujeitos. Esta situação gerou preocupação das acadêmicas, que se mobilizaram e trouxeram o problema para discussão no curso de formação inicial de professores, buscando encontrar uma alternativa de minimizar esse desafio.

Para tanto, foram realizadas as seguintes etapas:

1. O problema foi debatido na APCC, entre os professores de ciências em formação inicial e as professoras da disciplina, discutindo aspectos da realidade educacional brasileira, problemas enfrentados no ensino de ciências e estratégias metodológicas no ensino.

2. Pesquisa e levantamento bibliográfico sobre violência e educação para a paz no ambiente escolar.
3. Delineamento e elaboração de um jogo didático como proposta ao problema.

Resultados

Como resultado da identificação do problema observado na realidade escolar e das discussões realizadas em sala de aula, foi proposto um jogo de tabuleiro, intitulado "Fato Futuro", como uma alternativa metodológica para auxiliar professores das séries finais do ensino fundamental na abordagem do tema violência em suas aulas.

A lógica do jogo foi estabelecida baseando-se na forma simplificada do método científico - observação do fenômeno da violência, levantamento de hipóteses operacionais, desenvolvimento de possíveis soluções e aplicação das mesmas, almejando desencadear o processo dialógico e crítico sobre o tema.

Assim, os estudantes puderam refletir sobre as formas como a violência se manifesta em diferentes ações e suas consequências para o agressor e para a vítima. A proposição foi direcionada ao ensino de Ciências, podendo ser adaptada e utilizada por professores de outras disciplinas.

O jogo é composto por um tabuleiro que representa o ambiente escolar e seu entorno, com ambientes reais do cotidiano dos estudantes (Figura 1). Foram desenvolvidas 17 cartas ilustradas: 6 cartas retratando os suspeitos de agressão, 7 cartas com os ambientes do tabuleiro e 9 cartas com atos de violência, de modo a apresentar 378 possibilidades de combinações.

Figura 1. Representação do tabuleiro.



Para sua realização, os estudantes devem ser divididos em equipes de 6 participantes, cada um representado por um personagem criado, cujos nomes foram inspirados na tabela periódica - Laurencia, Selenia, Rubidia, Cobalto, Telurio e Criptonio (Figura 2). Para iniciar, são apresentadas 2 histórias relatando algum ato de violência ocorrido - *bullying/cyberbullying*, agressão, ameaça, assédio, difamação, discussão, morte e preconceito (Figura 3), e suas consequências. Os estudantes precisam desvendar o mistério de forma lógica para solucionar o caso. O objetivo do jogo é descobrir: Quem é o responsável pela violência? Qual o tipo de violência? Em qual local ocorreu? Cabe, então, ao professor fazer a mediação para orientar a resolução pacífica dos conflitos.

Figura 2. Cartas dos personagens.



Figura 3. Cartas dos atos de violência.



O jogo possui dinamismo e apresenta baixo custo de confecção. Possibilita que o professor aborde e discuta as relações de violência dentro e no entorno do ambiente escolar, fazendo relação com as consequências que estes atos podem acarretar no futuro dos estudantes, não apenas na aprendizagem, mas nas diferentes áreas de suas vidas, além de possibilitar a curiosidade sobre os conteúdos de ciências. Desta forma, é possível estimular a aprendizagem cooperativa e o trabalho em equipe, de modo a resgatar a dimensão afetiva e as relações sociais (Slemian, 2010).

A experiência vivenciada pelas professoras de ciências em formação vai de encontro com a posição de Slemian (2010), que afirma que a educação para a paz considera a educação como uma atividade política e na orientação para a ação. Para que isso ocorra, a formação de professores precisa ser imersa nas realidades sociais, assim como deve oferecer preparo aos professores para planejar suas abordagens metodológicas, que os capacite a orientar os conflitos de forma positiva, e contribua para a aprendizagem em ciências de maneira satisfatória.

Conclusões

Observações da recorrência da violência na realidade escolar brasileira, realizadas por professoras de ciências em formação inicial, geraram



Revista Tecné, Episteme y Didaxis. Año 2018. Número Extraordinario. ISSN impreso: 0121-3814, ISSN web: 2323-0126 **Memorias**, Octavo Congreso Internacional de formación de Profesores de Ciencias para la Construcción de Sociedades Sustentables. Octubre 10, 11 Y 12 de 2018, Bogotá

preocupação e necessidade de desenvolvimento de uma alternativa de ação na busca de minimizar este problema.

Desta forma, foi desenvolvido um jogo de tabuleiro, dinâmico e de baixo custo, para auxiliar professores do ensino fundamental na abordagem do tema violência em sala de aula, proporcionando reflexão e discussão das consequências de atos violentos no aprendizado e nas relações sociais dos estudantes, além da flexibilidade para inserção de temáticas de ciências pré-definidas.

Espera-se que o jogo desenvolvido apresente potencial de promoção da educação para a paz no ambiente escolar e para o ensino de ciências, podendo ser adaptado a outros assuntos de interesse da escola e dos estudantes, proporcionando aos professores possibilidades de abordagens metodológicas atrativas e interessantes para a educação escolar, bem como auxiliar na construção e desenvolvimento humano e social dos estudantes em formação escolar.

Referências

- Abramovay, M. *et al.* (2016). *Diagnóstico participativo das violências nas escolas: falam os jovens*. Rio de Janeiro: FLACSO - Brasil, OEI, MEC.
- Kruger J., Butchart A., Seedat M. & Gilchrist, A. (2002). (Org.). *Relatório mundial sobre violência e saúde*. Geneva: Organização Mundial da Saúde.
- Milani, F. M. (2003). *Cultura de paz X violências: papel e desafios da escola*. In: Milani, F. M.; Jesus, R.D.P. *Cultura da Paz: estratégias, mapas e bússolas*. Salvador: INPAZ.
- Minayo, M.C.S. (2009). *Conceitos, teorias e tipologias de violência: a violência faz mal à saúde individual e coletiva*. Em: Njaine, K. *et al.* (org.). *Impactos da violência na saúde*. 2 ed. Rio de Janeiro: Fiocruz.
- Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE). (2014). *Pesquisa põe Brasil em topo de ranking de violência contra professores*. Disponível em: http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2014/08/140822_salasocial_el_eicoes_ocde_valorizacao_professores_brasil_daniela_rw
- Organização das Nações Unidas (ONU). (1999). *Declaração e Programa sobre uma Cultura de Paz*. Resolução nº 53/243.
- Slemian, A. (2010). Educação para a paz: valores morais aplicados a educação. *Encontro: Revista de Psicologia*. 13 (19). 9-32.
- Sobrinha, T. B. & Santos, J. O. (2016). O lúdico na aprendizagem: promovendo a educação matemática. *Revista Brasileira de Educação e Saúde*. 6 (1). 50-57.