

ADAPTANDO O JOGO “PERFIL” PARA AS AULAS DE RECREAÇÃO E GEOGRAFIA

ADAPTING GAME "PROFILE" FOR THE CLASSES OF RECREATION AND GEOGRAPHY ADAPTANDO JUEGO "PERFIL" PARA LAS CLASES DE RECREACIÓN Y GEOGRAFÍA

Renato Ghizi Corniglioni*
Viviani Maria Barbosa Sales**

RESUMO

Este artigo apresenta uma abordagem multidisciplinar sobre as aplicações de um jogo (*Perfil*) nas aulas de Recreação e Geografia de turmas dos Cursos Técnicos em Hospitalidade e Guia de Turismo. O objetivo do estudo foi desenvolver reflexões sobre as estratégias de aplicações deste jogo, destinado para o público juvenil e adaptado para o ambiente escolar. Foi realizada uma pesquisa de campo com os alunos que participaram das aulas de Recreação e Geografia utilizando o jogo. O resultado dessa pesquisa indicou que as estratégias utilizadas nas práticas dessa atividade lúdica são favoráveis para desenvolver esse e outros jogos recreativos na formação de profissionais dos referidos cursos.

Palavras-chave: Recreação; Jogo Perfil; Abordagem Multidisciplinar.

ABSTRACT

This paper presents a multidisciplinary approach to the application of a game (Profile) in recreation classes (Technical Courses in Hospitality) and Geography classes (Tourism Guide). The aim of the study was to develop reflections about application of strategies on this game, intended for a young audience and adapted to the school environment. We held a field research with students who participated in the Recreation and Geography classes using the game. The result of this research indicated that the strategies used in the practice of this leisure activity are favorable to develop this and other recreational games in training professionals of these courses.

Keywords: Recreation; Game (Profile); Multidisciplinary Approach.

RESUMEN

Este artículo presenta un enfoque multidisciplinario para la aplicación de un juego (Perfil) en las clases de recreo y clases de Geografía Cursos Técnicos en Hostelería y Turismo Guía. El objetivo de este estudio fue desarrollar reflexiones sobre esta aplicación de estrategias de juego, destinados a un público joven y adaptadas al entorno escolar. se llevó a cabo una investigación de campo con los estudiantes que participaron en las clases de recreo y Geografía utilizando el juego. El resultado de esta investigación indicó que las estrategias utilizadas en la práctica de esta actividad lúdica son favorables para desarrollar este y otros juegos recreativos en la formación de profesionales de estos cursos.

Palabras clave: Recreación; Perfil de juego; Enfoque multidisciplinario.

(*)Especialista em Turismo e Hospitalidade pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE). Rua São Salvador, n 14, apt 801, Flamengo, CEP:22231-130 - Rio de Janeiro (RJ) – Brasil. Tel: (+55 21) 98111 2892 - renatoghizi@gmail.com

(**)Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estadual do Ceará (UECE). Av. Hidelbrando de Melo, n 1941, Jardim Guanabara, CEP:60346-180 - Fortaleza (CE) – Brasil. Tel: (+55 85) 988635442 - vivimbs@gmail.com

INTRODUÇÃO

As teorias sobre o lazer e as práticas recreativas surgem e se desenvolvem em meio às diversas influências políticas, sociais, econômicas, culturais e históricas das sociedades. Cada autor procura criar novas teorias e ideias, de acordo com seu momento histórico, tendo como influências os conhecimentos de seus antecessores, objetivando atender às necessidades de seu tempo. Os jogos são muito utilizados pelos recreadores e, diante dos comprovados benefícios entre seus participantes, os debates em torno das atividades lúdicas vêm sendo cada vez mais desenvolvidos entre sociólogos, psicólogos, profissionais da Educação, do Turismo e de outras áreas.

13

Em nossas experiências como professores da educação básica ficou evidente que ensinar para turmas de adolescentes não é uma tarefa fácil. Uma das maiores dificuldades diz respeito a conseguir despertar o interesse dos alunos em participar das atividades propostas durante as aulas. Neste contexto, a realização de metodologias e técnicas diferentes das que os alunos estão acostumados (aulas expositivas) pode contribuir significativamente para cativar os educandos.

A adaptação do jogo *Perfil* como nova metodologia foi sendo experimentada e incorporadas às práticas em sala de aula. Esta pesquisa intenciona, assim, contribuir para acrescentar mais saberes sobre as metodologias de aplicações de atividades lúdicas, importantes para o trabalho docente.

A escassez de publicações sobre atividades lúdicas direcionadas ao público juvenil justifica a iniciativa de realizar mais pesquisas e investimentos neste setor. O sucesso das práticas pedagógicas direcionadas a esta faixa etária depende em grande parte do programa, do planejamento e das relações entre participantes da atividade.

Nesse contexto, as adaptações e aplicações do jogo *Perfil* são utilizadas para despertar o interesse dos jovens em participar desta atividade, incluída nos programas das aulas dos cursos Técnicos de Turismo. Durante a partida, os participantes recebem informações sobre diversas áreas do conhecimento e são estimulados a opinarem de acordo com suas intuições e saberes. Esses estímulos são importantes para o desenvolvimento das capacidades intelectuais dos jovens. A continuidade dessas práticas lúdicas, aliadas às pesquisas, contribui para acrescentar aos educadores novos conhecimentos e experiências, de grande relevância para o aperfeiçoamento dos próximos trabalhos, bem como para a busca pela excelência na oferta de serviços.

Paralelamente a essa situação, temos observado que a globalização e os acelerados processos de crescimento urbano, desenvolvimento tecnológico e de informação do mundo contemporâneo geram novos modelos de convívio social e necessidade de lazer. Os habitantes das grandes metrópoles convivem com os problemas da falta de espaço nas áreas urbanas. Os bairros com melhores condições de moradia, lazer e qualidade de vida tornaram-se dispendiosos e distantes para uma grande parte da população, especialmente a de baixo poder aquisitivo. As distâncias, os engarrafamentos e as dificuldades de locomoção dentro da cidade acabam dificultando os encontros sociais e o acesso a algumas áreas destinadas ao lazer. Consequentemente, as novas tecnologias da informação são utilizadas para preencher o tempo livre dos jovens, que aprendem com facilidade a utilizar as redes sociais e os jogos eletrônicos.

Cortella (2003), em um vídeo publicado no *YouTube*¹, chama a atenção sobre a quantidade de informações disponíveis às quais os jovens têm acesso. Ele relata que as

¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ATXfvarhwdY>

crianças e adolescentes passam muitas horas em frente à televisão e, através dela, entram em contato com inúmeras programações de variados conteúdos, muitos deles desconexos. Para este autor, atualmente e a cada dia mais, dispomos de uma maior rapidez nas comunicações, que se refletem nas relações interpessoais, no conhecimento e no aprendizado. A novidade não é a mudança do mundo, mas sim a velocidade (inérita) com que esta mudança vem ocorrendo.

De acordo com Cury (2003), a mídia seduz os jovens com estímulos rápidos e prontos, tornando-os amantes de um *fastfood* emocional. Eles sentem a necessidade de fazer muitas coisas para se sentirem motivados. Não percebem, assim, que perdem o prazer nos pequenos estímulos da rotina diária. Ainda, segundo o mesmo autor, outro agravante na formação desses jovens está na educação, que se tornou “seca, fria e sem tempero emocional”.

No Brasil, segundo pesquisa da Fundação Getúlio Vargas (FGV-RJ), a falta de interesse intrínseco pela escola é o principal motivo da evasão escolar dos jovens de 15 a 17 anos de idade. O resultado desse estudo revela que a condição socioeconômica e a necessidade de trabalhar não são os principais fatores que contribuem para o abandono escolar. Estes motivos, renda/trabalho, ficaram em segundo lugar, com 27,1%, dos entrevistados, bem inferior ao motivo principal, que é o desinteresse dos alunos pela escola, com 40,3% (NERI, 2009).

Os projetos de pesquisas e publicações sobre atividades lúdicas são em sua maioria voltados para o ensino/aprendizagem de crianças, tendo em vista que brincadeiras e jogos têm uma boa receptividade e aceitação por parte dessa faixa etária. Há uma carência de excursões escolares e práticas pedagógicas lúdicas com ingredientes recreativos que estimulem a diversão e a aprendizagem dos adolescentes.

Entendemos que, em face aos acelerados processos de mudanças do mundo contemporâneo, já mencionados e às quais os habitantes das grandes metrópoles brasileiras são submetidos, as práticas recreativas podem ser utilizadas como um recurso para minimizar os seguintes problemas: estresse urbano, falta de opções de lazer para os adolescentes e desinteresse dos jovens pela escola.

Nessa perspectiva, levantamos como problema de pesquisa: como a prática do jogo *Perfil*, adaptado as situações de ensino, pode contribuir para os saberes das diferentes áreas do conhecimento, direcionado aos adolescentes em ambiente escolar? A fim de responder a este questionamento, foram estabelecidos os seguintes objetivos de pesquisa: analisar estratégias de aplicações do jogo *Perfil* adaptado às aulas de Geografia e Recreação; identificar como os saberes das diferentes áreas do conhecimento podem ser aplicados durante a prática do jogo *Perfil* no ambiente escolar; conhecer a opinião dos alunos sobre a prática do jogo *Perfil* nas aulas de Geografia e Recreação.

Acredita-se que os múltiplos saberes utilizados para as aplicações deste jogo fomentam a criação, o planejamento e a prática de atividades lúdicas para os adolescentes, o que pode contribuir para desenvolver o ensino e a aprendizagem de uma forma mais estimulante e prazerosa durante as aulas de Recreação e Geografia.

AGREGANDO VALORES EDUCATIVOS ÀS ATIVIDADES LUDICAS

Os diferentes métodos de aplicações de atividades recreativas e educativas têm seus aspectos positivos e suas falhas, e nem sempre podem ser aplicadas de forma generalizada, pois o ambiente, os participantes e as instituições etc., têm suas

peculiaridades. Neste sentido, um estudo multidisciplinar é importante para adquirir conhecimentos que servirão de base para nortear o trabalho recreativo. Os ensinamentos da sociologia ajudam na compreensão de alguns aspectos culturais do público participante. Os saberes desta mesma ciência, relacionados ao lazer (Sociologia do Lazer) são fundamentais na fase de planejamento e de aplicação do jogo.

Larizzatti (2005), autor do livro *Lazer e Recreação para o Turismo*, convida o leitor a pensar na recreação e no lazer de uma forma prática, apontando para a necessidade de se oferecer algo útil, de acordo com o desenvolvimento de cada faixa etária. No capítulo que trata das características afetivas–sociais dos adolescentes ele destaca que estes jovens estão na fase de contestações, em que nada está bom, tudo é “chato”, é só para crianças etc. Eles não gostam de se expor aos outros, temem falar errado e passam grande parte do tempo entre os “seus”. Podem ter problemas de autoestima e sentem medo de não serem aceitos pelo grupo.

Em entrevista ao site *Vya Estelar (COMO.S/P)*, a neurocientista Houzel, autora do livro *O Cérebro em Transformação*, explica que os adolescentes ficam entediados por causa da perda da capacidade de ativação do sistema de recompensas, e tudo o que era divertido na infância passa a não ser mais interessante na adolescência, principalmente no início dessa fase. Para ativar o sistema de recompensa em baixa, estes jovens buscam estímulos novos e significativos. Música, teatro, cinema, literatura etc., são alguns exemplos de atividades intelectuais que podem gerar estímulos para eles.

Diante dessas características dos adolescentes é importante criar, planejar e aplicar jogos significativos, que despertem a curiosidade e as emoções. Outro aspecto que deve ser levado em consideração é que estes jovens não gostam de se expor aos outros e uma competição excessiva pode causar mal estar. Neste contexto, algo muito fácil não agrega valor ao feito, porém um alto grau de dificuldade pode desencadear frustração ou sensação de incompetência. Posto isso, é recomendável que se adote uma estratégia de nível médio de dificuldade. Elogiar as boas iniciativas e os acertos são técnicas pedagógicas de incentivo que ajudam a elevar a autoestima dos participantes.

Os ensinamentos e as obras do sociólogo francês Joffre Dumazedier, pioneiro nos estudos do lazer, são referências para muitos autores e acadêmicos da atualidade que dissertam sobre temas relacionados ao lazer. Os referidos ensinamentos do sociólogo são mencionados neste artigo para explicar como esses saberes podem ser utilizados para otimizar as atividades recreativas e como eles são aplicados nas adaptações e práticas do jogo Perfil. Para este autor, o lazer possui quatro propriedades que são constitutivas, específicas e ligadas umas às outras. Inicialmente é importante mencioná-las para depois explicar suas aplicabilidades.

A primeira propriedade é o caráter liberatório. "O lazer resulta de uma livre escolha" (DUMAZEDIER, 1999, p.94). Assim o lazer é prioritariamente liberação das obrigações institucionais primárias como: profissionais, escolares, religiosas, domésticas e políticas. No entanto, este autor ressalta que seria um equívoco excluir do lazer todas as obrigações, pois algumas atividades sociais são realizadas a partir de encontros pré-estabelecidos, de acordo com as obrigações interpessoais e sujeitas aos regulamentos de clubes, academias, áreas públicas etc.

O caráter desinteressado, de acordo com Dumazedier (1999), caracteriza o lazer como uma atividade sem fins lucrativos, utilitários, ideológicos ou proselitísticos. Um pintor, por exemplo, quando recebe uma remuneração para pintar, fica encarregado de entregar o que lhe foi encomendado, gerando uma obrigação. Para esse autor, quando o lazer obedece parcialmente a um fim lucrativo, utilitário ou institucional, esse lazer

estaria sob a interferência das obrigações institucionais primárias, interferindo na atividade, gerando assim um semilazer.

O caráter hedonístico inicialmente é definido negativamente no que diz respeito às obrigações institucionais e positivamente no tocante às necessidades das pessoas, que buscam alegria e prazer nas atividades.

O caráter pessoal é uma manifestação dos interesses dos indivíduos, que respondem às necessidades pessoais de libertação das fadigas físicas ou nervosas contrárias ao ritmo biológico; do tédio cotidiano proveniente das tarefas repetitivas e obrigatórias bem como das rotinas e dos estereótipos das instituições básicas da sociedade, como escolas, empresas, igrejas etc. “O lazer mais completo é aquele em que o indivíduo poderá satisfazer estas necessidades” (DUMAZEDIER, 1999, p.96).

As referidas propriedades do lazer podem ser utilizadas para agregar valores à dinâmica lúdica. Neste sentido, os jogadores/alunos têm o livre arbítrio para participar do jogo, de acordo com suas motivações pessoais de alegria e de prazer. Diante dessa premissa, o professor poderá incluir, na criação e no planejamento de suas aulas, elementos que incentivem os alunos a elaborar estratégias, utilizar a memória e recorrer aos seus próprios saberes.

O ensino da Geografia se insere nesse contexto, considerando a necessidade de se construir práticas educativas que solidifiquem os conhecimentos necessários a essa área. Observamos em nossa experiência docente que a Geografia é uma disciplina que muitas vezes os alunos não têm interesse, pois seus conteúdos são apresentados de forma verbal, por parte do professor, com indicações de atividades para serem copiadas que pouco provoca a curiosidade do estudante.

No entanto, concordamos com Rego (2000, p.8) ao afirmar que: “A escola – espaço privilegiado para educar a intersubjetividade – pode ser também o espaço onde a geografia supere a disciplinaridade coisificante para se converter na produção de saberes que façam da transformação do espaço vivido o objeto catalisador de pensamentos e ações dos educandos”.

Para Callai (2003, p. 77), “O estudo de geografia insere-se neste âmbito, na perspectiva de dar conta de como fazer a leitura do mundo, incorporando o estudo do território como fundamental para que se possa entender as relações que ocorrem entre os homens, estruturadas em um determinado tempo e espaço”.

Diante disso, no processo de ensino e aprendizagem da Geografia os professores devem considerar em sua prática docente metodologias que possam estimular a criatividade e interesse dos estudantes.

Nos dias atuais, o conhecimento e o aprendizado são fundamentais para os jovens acompanharem as mudanças do mundo e as exigências do mercado de trabalho. Diante dessa realidade, as instituições de ensino estão modificando o currículo para atender às necessidades educacionais do aluno. Essas transições podem ser desgastantes, sendo assim recomendável uma educação atraente e agradável, para manter o aluno motivado. Neste sentido, a utilização de jogos educativos, durante as aulas, podem despertar o interesse dos jovens pelo ambiente escolar e pelas suas atividades programadas.

O JOGO PERFIL E SUAS ADAPTAÇÕES PARA UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA

Considerando o exposto, utilizamos o jogo Perfil para trabalhar com jovens nas aulas de Geografia e Recreação. Para tal, foi necessário fazermos uma adaptação do mesmo. As regras originais do jogo Perfil serão explicadas de forma resumida e, em

seguida, como foram feitas suas adaptações de acordo com os ensinamentos das diferentes áreas do conhecimento.

O jogo *Perfil*, vendido nas lojas de brinquedos, é constituído de um tabuleiro, 6 peões, que representam os jogadores, 20 fichas vermelhas, 5 fichas azuis e 216 cartas, cada uma com 20 dicas sobre lugares, pessoas, coisas etc. As cartas são colocadas em um compartimento apropriado da caixa. Os primeiros a jogar são o mediador e a pessoa à sua esquerda (adivinhador). O mediador começa divulgando o tema para todos os jogadores (lugar, pessoa, coisa etc.) e será o encarregado da leitura de uma das 20 dicas contidas na carta. Exemplo: “Sou a capital do Ceará”. O adivinhador da vez tem o direito de arriscar um palpite para tentar descobrir o “segredo” contido na carta (ex: Fortaleza). Caso não saiba, deverá passar a oportunidade para o próximo jogador, que seguirá o mesmo processo.

As informações vão se acumulando após as tentativas de cada jogador. O objetivo do adivinhador é acertar o palpite, de acordo com a última dica que lhe foi revelada, para assim poder percorrer as casas no tabuleiro. O mediador, por sua vez, também percorre as casas na proporção do número de dicas acumuladas pelos jogadores. Vence quem chegar primeiro no fim do tabuleiro.

Partindo-se da premissa de que os tempos de aulas seguem horários limitados, não é adequado utilizar atividades que não têm hora para acabar. Nas regras originais do *Perfil*, o jogo só termina quando algum peão alcança o último espaço do percurso do tabuleiro, o que gera uma variação de tempo para o fim da partida, de acordo com o desempenho dos participantes.

Outro fator que deve ser levado em consideração é que cada jogo possui um número limitado de participantes, que varia de 2 a 6. Neste aspecto, dependendo do número de alunos, o professor precisaria dispor de várias jogos, o que elevaria o custo de aquisição material. A mão de obra com o transporte de caixas e a guarda deste material dificultariam o trabalho do docente e a necessidade de organização de grupos desperdiçaria tempo de aula.

Na adaptação do Jogo *Perfil* para sua utilização em ambiente escolar, o único material utilizado são as cartas. Em sala de aula, o docente passa a ser o intermediador e os alunos os adivinhadores, que podem ser divididos em dois ou mais times. O objetivo principal dos grupos continua sendo descobrir o segredo contido na carta, de acordo com a última dica revelada pelo intermediador (professor). Quando o time da vez acerta o palpite, que corresponde a identidade secreta da carta como, por exemplo, Cerrado, a respectiva carta é retirada do baralho e dada como ponto para o grupo que acertou. Quem ganhar mais cartas vence a partida.

Uma variação que pode ser feita é a divisão: lado A contra lado B. É importante mencionar, antes do início da partida, que os jogadores têm o livre arbítrio para participar de cada rodada.

De acordo com Costa (2010), nos jogos de entretenimento o que se aprende está na estrutura essencial do jogo e, portanto, os objetos de conhecimentos estão a favor da diversão e são utilizados para se alcançar o objetivo final durante a partida. No jogo *Perfil*, as informações contidas nas cartas são fundamentais para os jogadores descobrirem o segredo oculto em cada uma delas.

As cartas são selecionadas de acordo com o interesse do professor, que pode mesclar temas pertinentes a um determinado conteúdo ou conteúdos diversos. Pode ser uma boa estratégia para revisão de conteúdos.

Ainda segundo Costa (2010), os jogos de entretenimento são importantes para conciliar aprendizagem e diversão. Em sala de aula, a prática poderá ser mais

direcionada para estimular o ensino e a aprendizagem. Neste sentido, recomenda-se que o professor/guia planeje o jogo de acordo com cada situação.

Outra alternativa é a criação de suas próprias cartas, o que abre um leque de possibilidades para elaboração de um trabalho criativo. Após a descoberta da identidade da carta pelos adivinhadores, o educador poderá divulgar outras informações importantes sobre as dicas que foram reveladas, acrescentando mais aspectos educativos ao jogo.

É importante mencionar que, apesar das dificuldades que os alunos enfrentam ao sentirem-se entediados ou desmotivados, os adolescentes têm a consciência de que eles estão na escola para estudar e evoluir. Ao incluir conteúdos educativos e significativos nas práticas recreativas, o professor dará um sentido coerente aos objetivos educacionais e uma motivação a mais para o aluno participar da atividade.

METODOLOGIA

Do ponto de vista da abordagem do problema, a pesquisa é do tipo qualitativo. Por considerar a existência de uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, ainda nesta abordagem, se apresentou uma mostra de dados para ilustrar e contextualizar o cenário de estudo. Em relação aos objetivos, a pesquisa é do tipo exploratório, por possibilitar maior familiaridade com as questões em estudo, e envolver levantamento bibliográfico, além de entrevistas com pessoas envolvidas no cenário de estudo. Damos ênfase à realidade da aplicação do jogo Perfil. O referido jogo é de autoria da empresa de brinquedos Grow. A descrição do material e das teorias que norteiam o seu planejamento, a sua adaptação e a sua prática já foram mencionadas no referencial teórico deste artigo.

O campo da pesquisa foi a Escola Técnica Estadual Adolpho Bloch, localizada no bairro de São Cristóvão, no Rio de Janeiro e os sujeitos investigados foram os alunos de três turmas do ensino médio da referida escola. A pesquisa constou de dois momentos, a saber: o primeiro foi a aplicação do jogo Perfil adaptado em sala de aula nas disciplinas de Geografia e Recreação das turmas dos cursos de Hospitalidade e Guias de Turismo.

Após a utilização do jogo nas aulas de Recreação e Geografia, passamos para o passo seguinte, que foi a aplicação, em cada uma das turmas, de um questionário com questões abertas e fechadas sobre a prática do jogo (Perfil). Antes da pesquisa, os alunos foram avisados para não inserir seus nomes na folha do questionário. Depois de explicado aos educandos que suas opiniões pessoais não seriam identificadas, os mesmos foram orientados a responderem as questões de acordo com suas opiniões fidedignas a respeito da prática do jogo em sala de aula.

A coleta de dados ocorreu, no mês de outubro de 2013, em duas turmas de Hospitalidade, totalizando 19 alunos, e uma turma de Guia de Turismo com 12 alunos. Obteve-se, com o somatório das três turmas, um total de 31 respondentes. Ao final, juntou-se o material dessa pesquisa de campo com o referencial teórico, objetivando estabelecer algumas reflexões sobre esta atividade.

ANÁLISE DOS DADOS

A pesquisa de campo objetivou descobrir a opinião dos alunos acerca das aplicações do jogo Perfil, durante as aulas de Recreação e Geografia, em ambiente escolar.

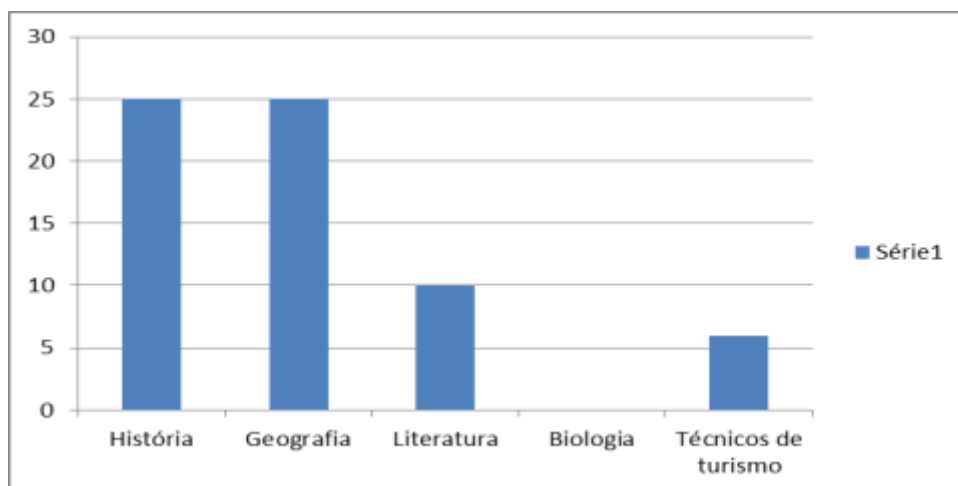
A primeira pergunta teve como alternativas de respostas sim ou não e visou identificar a opinião dos alunos sobre a prática deste jogo como meio para desenvolver o ensino/aprendizagem de uma forma mais estimulante e prazerosa.

Dos 31 respondentes, todos marcaram sim, o que demonstra uma unanimidade positiva sobre a opinião dos educandos em relação às práticas desta atividade lúdica.

O questionamento seguinte seria destinado aos educandos, que poderiam ter respondido não nesta primeira questão, e objetivava descobrir os motivos que os fizeram optar pelo não. Como não houve resposta negativa, passamos para os questionamentos seguintes.

Quando perguntado sobre quais áreas do conhecimento (disciplinas) eles precisaram recorrer para participar do jogo, o resultado foi o seguinte: História 25 alunos; Geografia 25; Literatura 10; Biologia 0 ; Conhecimentos técnicos de turismo 6. Conforme gráfico a seguir.

Gráfico 1 – Disciplinas que os alunos recorreram para participar do jogo



Fonte: Dados da pesquisa

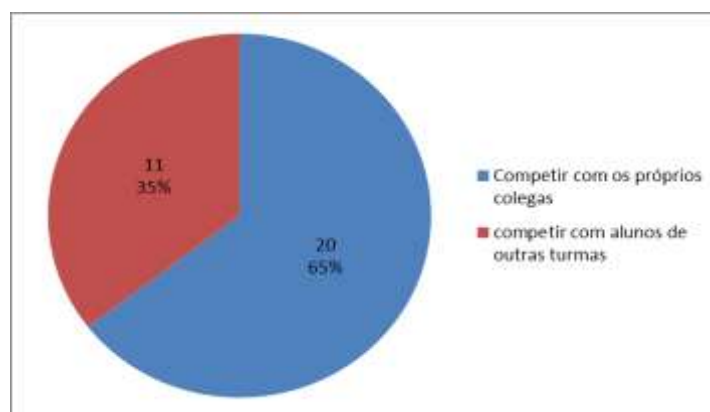
De acordo com os dados adquiridos sobre esse questionamento, ficou evidente que as cartas utilizadas durante as partidas continham temas e dados mais relacionados às disciplinas de História e de Geografia. Essas áreas do conhecimento são muito utilizadas pelos Guias de Turismo, que frequentemente recorrem aos seus saberes de história e geografia, para relatar fatos históricos e descrever regiões turísticas. Como o jogo foi aplicado em turmas de Guia de Turismo e Hospedagem as cartas foram selecionadas de acordo com os temas mais utilizados pelos profissionais desses setores. Além disso, o jogo foi aplicado em aulas de Geografia.

É importante ressaltar que muitos alunos recorreram a várias disciplinas e, portanto, marcaram mais de uma opção nessa questão. Mesclar cartas e informações é uma maneira de disseminar os saberes de várias disciplinas durante a partida, gerando mais dinamismo ao jogo. Esta estratégia lúdica visa desenvolver no educando sua intuição, memória e seus aprendizados sobre diferentes áreas do conhecimento. Durante a partida, observou-se que os alunos trocaram informações, realizaram debates e tomaram decisões em conjunto. Esta participação em grupo ajuda a desenvolver o espírito de equipe e o respeito sobre as opiniões dos participantes.

Outro questionamento foi sobre o que eles consideravam como melhor opção, entre dois métodos de aplicações do jogo: competir com os colegas da própria turma (lado A X B), ou competir com os alunos de outras turmas (jogo interturmas).

Neste aspecto, 20 alunos consideraram como melhor opção jogar e competir com os próprios colegas da turma, e os demais (11) preferiram competir com os alunos de outras turmas (jogo interturmas).

Gráfico 2 – Melhor opção para competir no jogo

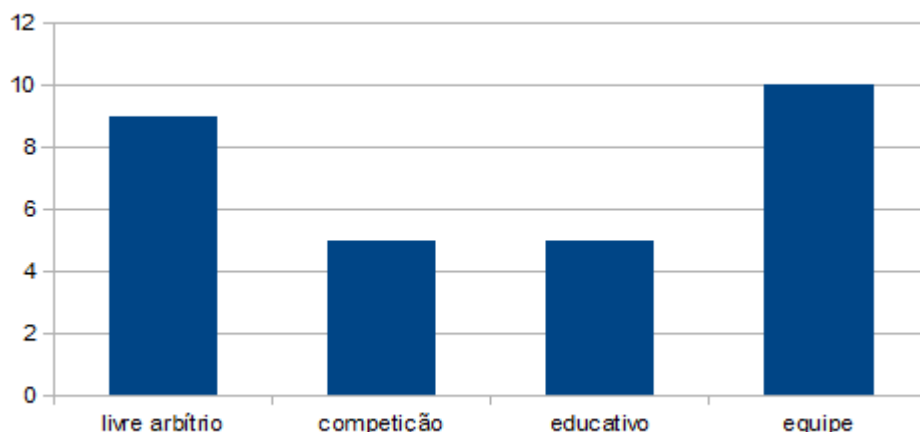


Fonte: Dados da pesquisa

A realização da competição interturmas objetiva formar somente um time em cada turma, de forma a estimular a formação de uma única equipe. É importante mencionar que, nesta modalidade competitiva, o resultado da partida fica em aberto porque a disputa e as anotações dos pontos ocorrem em salas e horários diferentes. Neste contexto, ficou evidente que a ausência do imediatismo no resultado da competição influenciou na dinâmica do jogo. Quando aplicado lado A X B, observou-se que os aspectos emocionais da disputa foram mais significativos. Conforme o resultado da pesquisa, pode-se concluir que a maioria dos alunos preferiu competir entre eles, o que evidenciou um apreço dos jovens pelo imediatismo no resultado da partida.

Em outro item da pesquisa, foi solicitado aos alunos que enumerassem de 1 a 4, os aspectos que eles consideraram mais motivantes durante as partidas, sendo um o elemento mais motivante e quatro o menos. As opções foram as seguintes: o livre arbítrio em participar, a competição em si, os aspectos educativos (o fato de estar aprendendo) e o desenvolvimento de um espírito de equipe.

Gráfico 3 – Primeiro elemento motivador

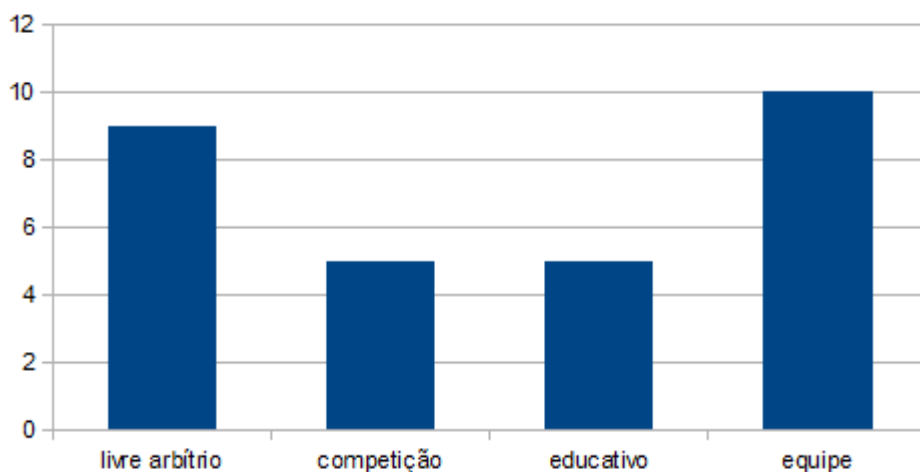


Fonte: Dados da Pesquisa

Dos alunos participantes da pesquisa, 9 apontaram como primeiro elemento motivador o livre arbítrio em participar; 5 alunos, a competição em si; outros 5, os aspectos educativos (o fato de estar aprendendo) e 10, o desenvolvimento de um espírito de equipe.

O segundo elemento motivador mais indicado também foi o desenvolvimento de um espírito de equipe (10 alunos), seguido do educativo (9), o livre arbítrio (8) e em último a competição (4).

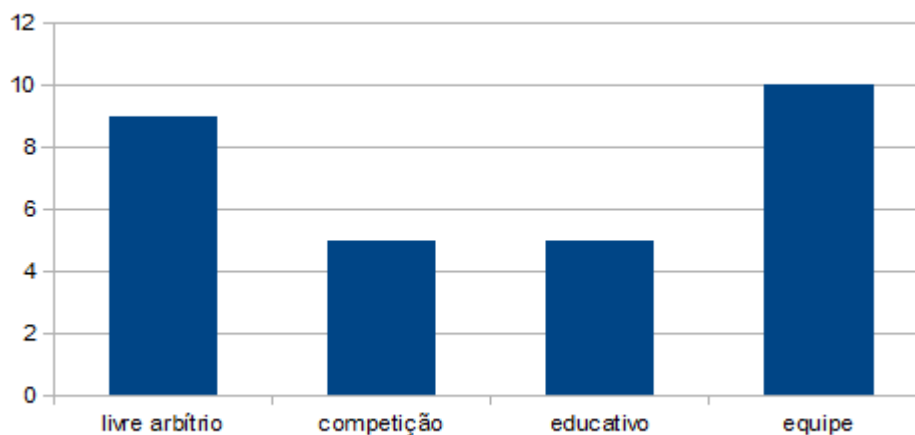
Gráfico 4 – Segundo elemento motivador



Fonte: Dados da pesquisa

Apontaram como terceiro elemento motivador o desenvolvimento de um espírito de equipe, seguido pelo educativo e empatados com 6 indicações, o livre arbítrio em participar e a competição.

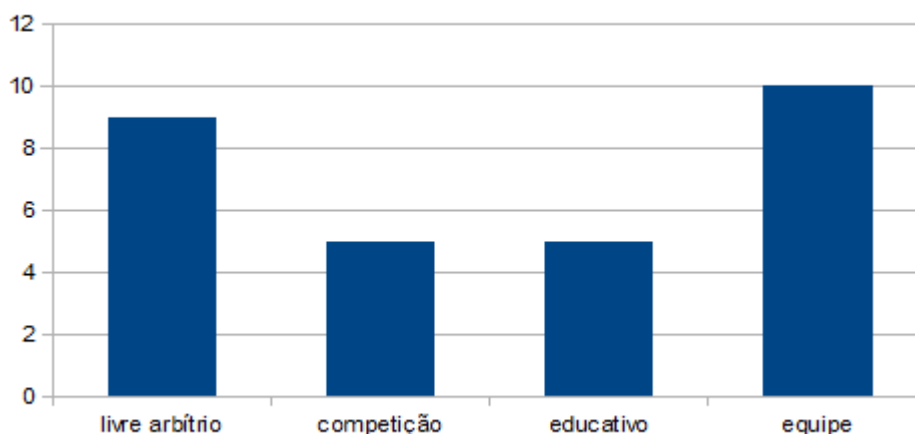
Gráfico 5 – Terceiro elemento motivador



Fonte: Dados da pesquisa

Por fim, os alunos participantes da pesquisa consideraram a competição como quarto elemento motivador, ou seja, o que despertou um menor grau de motivação durante a partida. O livre arbítrio foi o segundo nesta classificação, seguido pelo educativo e, por último, do espírito de equipe, com apenas duas indicações.

Gráfico 6 – Quarto elemento motivador



Fonte: Dados da pesquisa

Estes resultados demonstram que o desenvolvimento de um espírito de equipe foi considerado em primeiro lugar como o aspecto mais motivante durante a partida por aproximadamente 1/3 de um total de 31 alunos.

No gráfico 4, que mostra os segundos elementos mais motivadores, o espírito de equipe também foi citado por cerca de 1/3 dos alunos. Ainda no gráfico 4, registrou-se um destaque para o atributo educativo, também eleito por nove alunos como o segundo elemento mais motivante durante esta atividade lúdica.

O gráfico 3, demonstra que o livre arbítrio em participar também deve ser levado em consideração, porque foi escolhido como o primeiro, por nove alunos.

Conforme o gráfico 6, a competição foi o aspecto menos motivante para 50% dos respondentes.

De acordo com os resultados obtidos, pode-se concluir, então, que os alunos que participaram desta atividade lúdica foram motivados principalmente pelo espírito de equipe, sentindo-se à vontade para participar ativamente do jogo, sem dar muita ênfase ao aspecto competitivo, levando em consideração o fato de estarem aprendendo durante a partida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho surgiu a partir do interesse dos autores em realizar uma pesquisa sobre as aplicações de uma atividade lúdica durante as aulas de Recreação e Geografia nas turmas de Guia de Turismo e de Hospedagem da Fundação de Apoio à Escola Técnica (FAETEC), no Rio de Janeiro. A escolha do jogo Perfil, como objeto de análise, serviu para nortear os estudos teóricos e práticos.

A utilização do questionário nas turmas foi fundamental para identificar a opinião dos alunos acerca da prática do jogo. O resultado desta pesquisa de campo revelou que as adaptações e as práticas do jogo Perfil, durante as aulas de recreação e Geografia, contribuem para desenvolver o ensino e a aprendizagem de uma forma mais estimulante e prazerosa.

Neste contexto o estudo multidisciplinar se mostrou eficiente para agregar valores às aplicações desta atividade lúdica. É importante ressaltar que esses saberes podem ser utilizados em outras modalidades recreativas.

Neste sentido, podemos concluir que, quanto mais “ingredientes” de entretenimento e conteúdos educativos forem agregados a uma atividade educativa, melhor será o resultado final.

Aplicar jogos para os adolescentes nos dias atuais é essencialmente entender os caminhos que despertem o interesse dos jovens pelas atividades propostas. Diante dos comprovados benefícios das práticas lúdicas educativas, é importante desenvolver mais pesquisas nesta área, principalmente as direcionadas aos adolescentes, que necessitam de incentivos para desenvolver suas personalidades em fase de transformação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CALLAI, Helena. O estudo do município ou a Geografia nas séries iniciais. In: CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos, et al. **Geografia em sala de aula: práticas e reflexões**. 4ª ed. Porto Alegre: UFRGS, 2003.

CORTELLA, Mário Sérgio. **Novos Paradigmas da Educação**. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ATXfvarhwdY> >. Acesso em: 08mar. 2014

COSTA, Leandro Demenciano. **O que os Jogos de Entretenimento têm que os Educativos não têm**. Rio de Janeiro: Novas idéias, 2010.

CURY, Augusto Jorge. **Pais Brilhantes, Professores Fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

DUMAZEDIER, Joffre. **Sociologia Empírica do Lazer**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

HOUZEL, Suzana Herculano. **O Cérebro em Transformação**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2005.

LARIZZATTI, Marcos F. **Lazer e Recreação para o Turismo**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

MEDINA, Ângelo (Org.) **Como Funciona o Cérebro do Adolescente**. Disponível em : <http://www2.uol.com.br/vyaestelar/entrevista_suzana.htm>. Acesso em: 18 mar. 2014

NEGRINE, Airton. O lúdico no Contexto da Vida Humana: Da Primeira Infância à Terceira Idade. In: SANTOS, Santa Marli (Org.). **Brinquedoteca: a Criança, o Adulto e o Lúdico**. 6. ed. Petrópolis, Rj: Vozes, 2008.

NERI, Marcelo Côrtes. (Org.) **Motivos da Evasão Escolar**. Disponível em: <http://www.anj.org.br/jornaleeducacao/noticias/pesquisa-da-fgv-mostra-causas-da-evasao-escolar-no-pais>>. Acesso em: 13 fev. 2014

PARKER, Stanley. **A Sociologia do Lazer**. Rio de Janeiro: Zahar ,1978

Enviado em Outubro de 2016.
Aprovado em Novembro de 2016.