



VIVENDO E APRENDENDO: JOGOS ELETRÔNICOS, VIOLÊNCIA E DINÂMICAS DE GRUPO NUMA ESCOLA MUNICIPAL EM JOÃO PESSOA-PARAÍBA

Filomena Ma. Gonçalves da Silva Cordeiro Moita – UFPB/UEPB

Fernando César Bezerra de Andrade – UFPB

Resumo

Introdução - O presente trabalho articula-se a um projeto de pesquisa e intervenção iniciado em 2004, pelos autores, em uma escola municipal de João Pessoa – PB. No início do ano letivo de 2005, dando continuidade àquela intervenção, procedeu-se a uma pesquisa com educadores e educadoras com o objetivo de identificar a sua demanda atual, a partir da qual foi definido o trabalho dos pesquisadores como assessores junto à escola, durante o planejamento escolar. Para essa assessoria, os autores respaldaram-se na insistência dos teóricos da Didática acerca de um planejamento escolar dinâmico, flexível, aberto às diferenças culturais e à multiplicidade de problemas vividos pelo alunado. No conjunto de procedimentos tomados naquela escola, esta pesquisa revelou-se de fundamental importância, na medida que forneceu parâmetros para a apresentação de estratégias pedagógicas alternativas à prática docente predominante e mais próximas das orientações teórico-científicas atuais, em particular no que tange ao recurso a dinâmicas de grupo no ensino de conteúdos formais e de temáticas transversais ligadas ao cotidiano do alunado e à prática docente (no caso desta pesquisa, os jogos eletrônicos e a violência na escola, objetos de investigação doutoral dos autores deste trabalho).

Metodologia - O estudo teve início no momento em que os educadores e educadoras vivenciavam o processo de planejamento promovido pela atual administração municipal, sob a forma do Planejamento e Avaliação da Educação Municipal – PAEM. A escola solicitou, através de sua diretoria, o retorno dos pesquisadores para contribuir com as atividades escolares em caráter de assessoria didático-pedagógica, a qual foi iniciada com a pesquisa ora apresentada. Como instrumento de coleta de dados, aplicou-se questionário com 18 questões objetivas e subjetivas, distribuídas em três partes (cujas perguntas foram formuladas para definir o perfil do respondente, sua experiência com jogos eletrônicos e com a violência na escola e, finalmente, as suas dificuldades e demandas relativas ao planejamento escolar) a professores e professoras do ensino fundamental – 1ª e 2ª fases (além da professora de uma turma de aceleração), num total de 19 docentes. Após essa aplicação, foi feita a categorização das respostas e a análise estatística utilizando o programa estatístico SPSS -11.5 para Windows.

Resultados - Evidenciou-se, na primeira parte, o perfil dos respondentes: em sua maioria, do sexo feminino, com idade média de 39 anos, ensinando toda uma fase (a 1ª ou a 2ª) do ensino fundamental, compondo família, com filhos (63,2%) e tendo



participado da etapa de pesquisas em 2004 (68,4%). Na segunda parte, os resultados apontaram para uma experiência docente caracterizada pela baixa frequência de contato com computadores (30%), jogos eletrônicos (15%) e internet (5%). Por sua vez, a maioria dos respondentes (68,4%) afirmou terem sido vítimas ou testemunhas de situações de violência na escola, dentre as quais as agressões morais foram referidas como aquelas que mais mobilizam a intervenção docente (71,4%). Diante de violências na escola, os respondentes afirmaram experimentar, como emoção mais frequente, a tristeza. Ao mesmo tempo, afirmaram reagir com controle emocional (calma-42,9%) e buscar o diálogo entre as partes em conflito como estratégia mais recorrente de superação do problema (40%). No que diz respeito ao planejamento, a maioria (46,7%) afirmou como sua maior dificuldade precisamente a execução, a que se associam a carência de livros e a administração do tempo disponível para a execução do planejado. Foi apontada, como principal demanda do professorado, a aprendizagem de estratégias dinâmicas de ensino (21,1%), que envolvam conteúdo e atividades lúdicas (15,8%), além de material didático que diga respeito a essas estratégias (21,1%).

Conclusões -No que concerne aos jogos eletrônicos, a percentagem resultante dos dados em 2005 pode ser associada aos resultados obtidos com o professorado em 2004, os quais mostraram uma dissociação entre ensino e jogos eletrônicos: pode-se, então, afirmar que o professorado não estabelece relações didáticas com jogos eletrônicos, provavelmente por terem pouco ou nenhum contato com eles. Diante do fato de que os alunos do sexo masculino, em sua maioria, joguem jogos eletrônicos (conforme pesquisa realizada em 2004), as respostas do professorado, antes referidas, sugerem uma desarticulação entre o cotidiano do alunado e o ensino escolar. Acerca da violência na escola, é possível relacionar tristeza e calma ao tipo de agressão majoritariamente testemunhado (moral), para o qual o diálogo entre as partes em conflito continua a ser percebido como melhor intervenção (sendo também valor presente nos Parâmetros Curriculares Nacionais). Cumpre ressaltar que, nas respostas subjetivas, se fez referência não só à necessidade de formar valores e cidadania entre os alunos e alunas, mas também à dificuldade que essa temática oferece à tarefa docente. Por fim, a demanda dos educadores e educadoras pela introdução de dinâmicas de grupo que favoreçam a transmissão dos conteúdos nas diferentes disciplinas (tornando-o mais eficaz e prazeroso) faz pensar nas deficiências da formação docente, que, por vezes, privilegia a dimensão teórico-científica em prejuízo da dimensão didático-pedagógica.

Palavras-chave : jogos eletrônicos, violência na escola, 3: dinâmicas de grupo