

A CONSTRUÇÃO DE JOGOS E A APRENDIZAGEM NO CURSO DE PSICOLOGIA

*Diogo Esmeraldo Cavalcanti*¹

Resumo: Este relato descreve a proposta de construção de jogos educativos no componente curricular “Fundamentos do Behaviorismo Radical” no primeiro semestre de 2020. Produtos foram divulgados na Mostra de Projetos UJ 2020. Elabora-se uma reflexão acerca deste tipo de atividade e sua relação com o ensino-aprendizagem no contexto de ensino remoto – possibilidades e desafios (dificuldades). Considera-se este um método, dentre muitos, para gerar protagonismo do estudante na sua formação.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Jogos; Pandemia; Psicologia; Comportamental.

THE CONSTRUCTION OF GAMES AND LEARNING IN THE PSYCHOLOGY COURSE

Abstract: *This report describes the proposal to build educational games in the curricular component “Fundamentals of Radical Behaviorism” in the first half of 2020. Products were released at the UJ 2020 Project Exhibition. teaching-learning in the context of remote teaching – possibilities and challenges (difficulties). This is considered to be one method, among many, to generate student protagonism in their training.*

Key-Words: *Teaching-learning; Games; Pandemic; Psychology; Behavior.*

¹ Mestrado em Psicologia – PPGTPC - Universidade Federal do Pará, UFPA.

No início do ano de 2020, antes de saber que iniciariamos um período tão diferente na nossa história, refletia sobre como propor uma atividade mais “poderosa” no componente curricular “Fundamentos do Behaviorismo Radical”, do 2º semestre de Psicologia. Por “poderosa”, quero dizer motivadora, divertida, interessante (para mim termos praticamente redundantes ou sinônimos neste contexto) e, por isso, com maior capacidade de gerar aprendizagem. Não estava satisfeito com o formato atual da atividade da disciplina.

Olhando para a minha própria história, a qual envolve muito interesse no pensar a educação, resgatei uma ideia antiga de utilizar a mecânica de jogos aliada ao currículo. Este tipo de entretenimento é também muito familiar para mim, que sou colecionador de jogos. Com a semente desse cruzamento já plantada há bastante tempo em minhas ideias, decidi propor, como atividade, a construção de um jogo envolvendo os conteúdos que trabalhamos no semestre.

A ideia inicial teve o objetivo de, ao ter acesso a todos esses produtos finalizados, poder utilizá-los na própria turma como ferramentas mediadoras de nossas discussões. Uma sessão divertida de revisão de conteúdo e, ao mesmo tempo, observação da aplicação deste. Por estudarmos comportamento, estaríamos expondo o nosso próprio às condições criadas dentro dos jogos. A expectativa era de que isso facilitaria, inclusive, a compreensão de conceitos que são frequentemente mal compreendidos. Imaginava uma sala dividida em várias mesas de jogos, nas quais os estudantes poderiam aprender com diversão. Enquanto isso, o professor passearia pela sala se divertindo com os estudantes e complementando interpretações conceituais nos jogos. Trabalhando, portanto, o conhecimento, a aplicação dele e a relação professor-estudante.

A pandemia começou pouco depois de feita essa proposta. Os jogos inicialmente pensados estavam mais voltados para a atividade presencial: mesas de jogos de cartas ou tabuleiros onde todos estariam sentados em volta interagindo. Tínhamos a expectativa de que o isolamento social não duraria o semestre todo e poderíamos voltar a nos encontrar e colocar estes jogos em prática. No entanto, na medida em que o tempo foi avançando e as perspectivas de retorno ao formato presencial não correspondendo ao otimismo inicial, decidimos deixar os materiais dos jogos prontos em formato digital para publicação na Mostra de Projetos da UNIJORGE e para uma oportunidade futura de reencontro lúdico com a turma.

Uma vez apresentado um panorama geral da proposta e da elaboração desta atividade, gostaria de detalhar alguns pontos que julgo relevantes para esta reflexão: comportamentos envolvidos na construção do jogo; dificuldades relacionadas ao ensino remoto; resultados e considerações finais.

Comportamentos envolvidos na atividade

A construção de um jogo não é simples. É preciso pensar em um tema, em uma plataforma (tabuleiro, cartas etc.), nas mecânicas de interação e avanço no jogo entre outros importantes aspectos do seu funcionamento. No caso do nosso jogo, ainda houve o desafio de estudar os conceitos e propostas teóricas e adaptar tais proposições ao conteúdo do jogo.

O primeiro passo indicado para a construção deste trabalho foi a elaboração de um mapa conceitual de um dos nossos textos. O mapa conceitual exige um esforço de leitura e interpretação que leva o estudante a uma compreensão dos principais conceitos e tópicos tratados no texto e como eles se relacionam, semântica e historicamente. Um dos principais objetivos desta primeira etapa, portanto, foi refinar o olhar dos estudantes na leitura de um texto do nosso conteúdo, iniciar a construção teórica que comporia o jogo e as discussões ao longo do componente curricular, ao mesmo tempo em que desenvolvia uma estratégia de estudo e sistematização do conhecimento.

Em seguida, planejamos três aulas, ao longo do semestre, onde discutiríamos o andamento dos jogos considerando: esboço, roteiro, mecânicas e conteúdo. Estas três aulas ocorreram durante o semestre e funcionaram com os grupos apresentando suas ideias e o professor questionando, dando feedback e sugestões para a continuidade do desenvolvimento. Os colegas também participavam quando tinham alguma dúvida ou sugestão sobre a proposta do jogo. Houve outros momentos de discussão dos jogos, além destas três aulas específicas.

Cabe destacar que os comportamentos envolvidos foram: ouvir o outro e argumentar, planejar (etapas de constru-

ção do jogo, regras de funcionamento), compartilhar ideias, dúvidas, trabalho e delegar funções. Todos são frutos das interações colegas-equipe, equipe-professor e equipe-restante da turma. Foi notável também o esforço empreendido na pesquisa, visto que muitas equipes buscaram textos complementares para construir o conteúdo dos jogos, sendo este outro comportamento importante a ser desenvolvido na academia.

A construção de um jogo educativo, portanto, envolve a exposição dos estudantes a condições que exigem uma série de comportamentos com diferentes características. Na perspectiva do componente curricular em questão, trabalhamos em sala algumas concepções acerca do comportamento humano e quais elementos se relacionam com o como e por que ele ocorre, se modifica e/ou se mantém ocorrendo.

Estudamos análise funcional do comportamento e vemos a importância da ocorrência do comportamento para que ele possa se relacionar com suas consequências e se modificar/estabelecer. Quanto mais imediatas e significativas são as consequências, mais poderosas nestes efeitos elas podem ser (SKINNER, 1953/1970). Neste sentido, o uso de jogos se mostra como a possibilidade de expor nosso comportamento a contingências bastante eficazes: é um tipo de atividade lúdica que envolve consequências imediatas para os comportamentos que são emitidos por aqueles que estão jogando. Além disso, na própria construção do jogo os estudantes são levados a pensar nas relações entre as diferentes consequências e os comportamentos que os jogadores devem emitir ao longo do jogo. Isso tudo envolvendo interação social e afetiva.

Se bem conduzido, a construção do jogo pode levar a pensar no tema da disciplina de duas formas simultâneas: definições teóricas e aplicações destas no planejamento de contingências. O componente curricular, portanto, contém em si um conteúdo que facilita pensar as relações comportamentais que estarão envolvidas nos jogos.

São muito atuais as reflexões acerca do papel dos educadores no processo de ensino-aprendizagem. Apresento aqui uma grande inclinação para a ideia de que nós devemos criar as condições nas quais o estudante pode agir, pode interagir, pode ativamente construir o seu conhecimento. Esta proposta, na minha carreira especificamente, está pautada nos estudos sobre comportamento humano (ex: SKINNER, 1953/1970; 1968/1972; 2006/1989). Acredito que é deste tipo de proposta que provavelmente decorrem, por exemplo, as reflexões acerca das “metodologias ativas”.

Evidentemente que a mudança das condições de ensino eliciadas pela pandemia tiveram seu impacto no processo e acredito ser relevante pensarmos um pouco sobre isso.

Dificuldades relacionadas ao ensino remoto

O ensino remoto foi a principal alternativa para continuidade dos trabalhos em educação encontrada durante o isolamento social forçado pela pandemia de COVID-19 (NASCIMENTO ET AL., 2021). Convém considerar a importância desta possibilidade diante de um contexto que poderia, na ausência desta tecnologia, por um lado, levar à total paralisação das atividades educativas durante um tempo indeterminado ou, por outro, à exposição demasiada da população ao risco de contágio, caso se decidisse pela não continuidade do isolamento em função dos prejuízos de se parar a educação por muito tempo.

Diante desta compreensão, considero aqui alguns aspectos deste contexto que modificaram as relações de ensino-aprendizagem e o contexto nas quais elas podem ocorrer. Penso em separar esta análise, inicialmente, pelas perspectivas dos dois principais personagens: o estudante e o professor. Ressalto que há aqui um provável viés em função de ser único o papel atualmente exercido pelo autor deste texto: professor.

Na perspectiva do estudante, podemos olhar para alguns elementos cruciais da participação nas atividades educativas: recursos tecnológicos (aparelhos de celular, computador, conexão com a internet), estrutura do ambiente (espaço adequado para assistir as aulas, mesa, cadeira, apropriação acústica, privacidade) e fatores comportamentais (que envolvem elementos anteriores).

Há uma quantidade muito maior de estudantes do que de professores e, evidentemente, de variedades na disposição desses elementos citados. Sem dúvida temos estudantes com os mais variados níveis de acesso aos recursos e estrutura. Não ter um computador, por exemplo, implica em utilizar somente o celular para assistir às aulas. Assim,

tem-se: uma tela reduzida, que pode dificultar a visualização; e um teclado virtual, que pode dificultar a digitação e participação em conversas (chats) e elaboração de atividades escritas.

Estudantes que não possuam um espaço adequado para assistir as aulas podem ter que enfrentar o desafio de se concentrar em uma aula em meio a conversas e outros sons produzidos por outros indivíduos – além da falta de privacidade para participar da aula e fazer registros, por exemplo. Em outras palavras, as dificuldades impostas por qualquer inadequação nestes dois primeiros elementos podem ser bastante significativas na qualidade do engajamento e da aprendizagem. Isso se considerarmos que os estudantes possuam uma boa conexão com a internet e possam ouvir as aulas sem interrupções do áudio/vídeo, as quais podem tornar a compreensão muito difícil. Infelizmente, os serviços de internet não funcionam tão bem nas nossas redondezas.

Os fatores comportamentais a que me refiro envolvem os elementos anteriores. O comportamento humano é muito sensível ao ambiente, especialmente o ambiente social. O ensino remoto nos coloca para sermos estudantes em um contexto muito peculiar: nossa casa. Pode-se assistir aulas enquanto se permanece na cama, no sofá, na cozinha, no banheiro. O quanto esses contextos estão relacionados, anteriormente, a comportamentos de atentar a aulas? O quanto possibilitam participação efetiva? A possibilidade de estar com o áudio e a câmera desativados privam o comportamento do estudante de elementos contingentes que sempre funcionaram para favorecer a ocorrência do comportamento de estudar, ou minimamente de atentar à fala de outrem. Não há um olhar de outra pessoa, seja professor ou colega, que funcione como uma forma de controle do próprio comportamento: fica-se muito mais vulnerável a variáveis externas ao contexto de ensino-aprendizagem. Há muitos outros fatores nas minúcias envolvidas no dia-a-dia do estudante, mas acredito já ter apontado a direção desejada na reflexão.

Na perspectiva do professor, alguns elementos são os mesmos: condições estruturais, recursos tecnológicos e comportamentais. Há uma pressuposição de que o profissional tenha mais facilidade de acesso a alguns destes recursos, mas não é sempre o caso. Há aqui também muitas das dificuldades encontradas pelos estudantes quanto ao cruzamento da vida doméstica com a profissional. Talvez possamos falar do agravante de que o professor aqui se encontrará, possivelmente, mais exposto, dado que não tem a escolha de fechar seu áudio e câmera. O professor fica ali, muitas vezes como rosto solitário, em meio a uma série de retângulos ou círculos (depende da plataforma), fazendo seu trabalho enquanto todos escutam os sons de sua vida: filhos que falam, gritam e choram, vizinhança, companhias da residência etc.; ou observam detalhes de sua vida pessoal que porventura apareçam na câmera.

Há fatores comportamentais importantes para os professores também. Eles podem passar horas falando e podem ocorrer poucas interações com aqueles que os ouvem. Não há a troca de olhares. Mesmo com a câmera aberta, já que estamos todos olhando para a tela e não para o foco da câmera. Não há aquelas pequenas sutilezas do comportamento social que tanto podem influenciar no comportamento de quem fala: acenos de cabeça, movimentos corporais, a boca que abre sutilmente indicando pedido de fala dos mais receosos. Os sons e gestos que tanto modulam o comportamento de dar aula se tornaram escassos ou até ausentes. Percebe-se um desgaste ainda maior dos profissionais para se manter focado e com energia para contar e encantar com sua fala. Destaca-se ainda o fato de muitos professores não terem facilidade com o ambiente tecnológico, o que, sem dúvida, aumentou o desgaste nesse processo de adaptação.

No cruzamento desses elementos supracitados, e outros aqui não citados, estava a atividade-tema deste texto. Sugeri inicialmente qual era o propósito desta atividade. A virtualização foi um primeiro golpe gerador de frustrações de expectativas. Em seguida fomos encontrando novas dificuldades que, além dos elementos citados acima, agregaram questões relacionadas aos encontros das equipes para construção do trabalho, encontros com os professores para orientação e divisão de trabalho que envolvia manufatura.

Tudo isso, inicialmente, ampliado pela confusão que durou algum tempo sobre as adaptações a esse estilo de vida. A vida doméstica cresceu e impactou de formas inesperadas na vida acadêmica e profissional.

É relevante considerar, também, o quanto esse novo contexto exigiu o desenvolvimento de novos repertórios. O descolamento da presença de um suporte mais direto, tanto dos colegas, quanto dos professores, criou uma situação de maior possibilidade de desenvolvimento de autonomia. No entanto, quando as bases para o desenvolvimento deste comportamento não estão colocadas adequadamente, a situação se agrava para os dois lados: o do estudante, que tenta correr atrás de suporte, e do professor, que tenta atender a grande demanda derivada disso.

Por fim, é indispensável apontar os efeitos nefastos do contexto pandêmico que nos afeta: a doença e suas vítimas. Diante de todas essas dificuldades descritas, ainda estivemos lidando com os números crescentes da tragédia. As perdas pessoais atingiram todos e eu me vi, em algumas aulas, destituído de qualquer paixão, que acredito me caracterizar na atividade de lecionar. Fossem preocupações pessoais ou relatos de estudantes, nossa luta diária para sustentar o processo de ensino-aprendizagem envolveu muita dificuldade.

Resultados e Considerações finais

E o que alcançamos? A atividade foi proposta como um trabalho em equipe. Ao todo tivemos 10 equipes, somando um total de 45 estudantes, considerando os turnos matutino e noturno, que propuseram e publicaram seus produtos na Mostra de Projetos UNIJORGE 2020. Os jogos foram propostos em diferentes formatos: tabuleiro, cartas, caça-palavras, palavras-cruzadas, quiz, charadas. Cada um com seu charme e desafio. Algumas equipes, inclusive, conseguiram fazer adaptações ou complementações para serem jogadas online, devido ao isolamento social a que estamos submetidos. Diante das dificuldades apontadas, portanto, tivemos um sucesso muito grande na execução dos trabalhos.

No semestre seguinte propus a mesma atividade com uma diferença importante: ao invés do foco na construção de jogos, apenas, flexibilizei para “produtos de entretenimento”. Tivemos a criação de jogos novamente (desta vez com mais adaptações para o formato online), mas também músicas (paródias), vídeos didáticos e outros formatos diferentes. Em ambas as experiências, a sensação foi de muita satisfação em observar a capacidade de criação e adaptação dos estudantes, ainda mais diante de tanta adversidade imposta pela pandemia.

Apontei acima no texto que a abordagem psicológica trabalhada no presente componente curricular facilita pensar as relações comportamentais envolvidas com a atividade descrita. Com isto não quero afirmar a impossibilidade de outras formas de pensar abarcarem as mesmas oportunidades de ensino-aprendizagem. Vejo diferentes abordagens que propõem a importância do protagonismo do estudante (CUNHA, 2008; NOGUEIRA; LEAL, 2018). Pensamos aqui em uma mudança de paradigma educacional. Uma mudança de um modelo tradicional ainda predominante da aula “palestra” para o(s) modelo(s) envolvendo cada vez mais o estudante ativo no seu próprio processo de aprender, compreendendo esta ação como um elemento indispensável do aprender. O uso de jogos pode ser apenas uma das muitas ferramentas mediadoras para expor os estudantes a situações nas quais devem agir, buscar, criar, arriscar e, assim, beneficiar-se das consequências de seus próprios comportamentos.

Ainda não tenho uma evidência quantitativa robusta sobre o efeito benéfico do uso destas diferentes metodologias na didática dos meus componentes curriculares. Por outro lado, os relatos e interações com os estudantes me levam a crer que essas atividades diferenciadas, se bem conduzidas, podem ser diferenciais no engajamento e aprendizado.

Acredito que na educação devemos estar atentos, acima de tudo, às pessoas. A criação de diferentes situações e desafios para a aprendizagem não exercerá seu papel facilitador de aprendizagem se não houver cuidado para a relação professor-estudante. É a partir desta relação que podemos fazer valer nosso papel de mediador. Este pode ser o tema de uma próxima reflexão.

Referências

CUNHA, M. V. **Psicologia da Educação**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

NASCIMENTO, A.M.; ROAZZI, A.; SILVA, L.N.S.; FREIRE, M.R.L.; MARTINS, V.B.C.; SILVA, V.B.F. Enfrentamento da Pandemia COVID-19: Construindo Sentidos da Experiência e suas Dificuldades. **Revista Educação e Humanidades**, volume II, número 1, jan-jun 2021, p. 673-704.

NOGUEIRA, M. O. G. LEAL, D. **Teorias da Aprendizagem**: um encontro entre o pensamentos filosófico, pedagógico e psicológico. Curitiba: Intersaberes, 2018.

SKINNER, B.F. **Ciência e Comportamento Humano**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 1970 (1953).

SKINNER, B.F. **Tecnologia do ensino**. São Paulo: Editora Herder, 1972 (1968).

SKINNER, B.F. **Questões recentes na análise comportamental**. Campinas, SP: Papyrus, 2006 (1989).