

DIALOGANDO SOBRE COVID-19: UMA EXPERIÊNCIA DIDÁTICA COM JOGO DIGITAL NA EJA

Evanize Custódio Rodrigues¹

Luana Régia Alves Martins²

Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro Moita³

Márcia Adelino da Silva Dias⁴

RESUMO

O principal objetivo deste artigo é relatar uma experiência didática vivenciada junto a estudantes da EJA, a partir do uso do jogo digital “Covid-19 Games” como artefato para promover diálogos sobre a prevenção contra a Covid-19. O estudo aconteceu na escola Estadual Ensino Fundamental e Médio Amélia Maria da Luz, na cidade de Pombal. Trata-se de um estudo de caso com característica descritiva numa abordagem qualitativa de pesquisa. Os dados foram coletados considerando as vivências em três momentos pedagógicos e utilizando dois instrumentos: Roda de conversa intitulada Diálogos sobre a importância da prevenção contra a Covid-19, questionário pelo Google Forms. Foram realizados dois encontros com estudantes da EJA pelo Google Meet. No primeiro encontro houve a participação de cinco estudantes e no segundo, sete estudantes. Os dados coletados foram organizados de acordo com os momentos pedagógicos que constituíram a sequência didática. São eles: 1. Problematização e contextualização; 2. Aplicação do Jogo Digital “Covid-19 Games”; e 3. Roda de conversa: Diálogos sobre a importância da prevenção contra a Covid-19. Contudo, a utilização do jogo “Covid-19 games” impulsionou a participação dos estudantes da EJA num diálogo dinâmico que integrou vários saberes necessários para a compreensão da realidade.

Palavras-chave: Jogo Digital, Educação de Jovens e Adultos, Covid-19.

INTRODUÇÃO

O contexto da Educação Remoto Emergencial (ERE) decorrente da pandemia do novo coronavírus, em 2020, trouxe desafios que impactaram o cenário educacional em todo o mundo. Mudanças repentinas na prática pedagógica dos educadores se evidenciaram, no tocante a modalidade de gerenciar o processo de ensino e de aprendizagem remotamente. Da educação infantil ao ensino superior, os educadores buscaram adequação metodológica para dar continuidade ao processo educativo de crianças, adolescentes, jovens e adultos, em tempo de pandemia, de modo a primar pelo fluxo da aprendizagem dos mesmos, garantindo a qualidade do ensino.

¹Doutoranda do Programa de Pós- Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática (PPGECM) da Universidade Estadual da Paraíba – PB - nizelufe@gmail.com

²Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática (PPGECM) da Universidade Estadual da Paraíba - PB - martins.regia@gmail.com.

³Doutora em Educação. Professora da Universidade Estadual da Paraíba - PB. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática (PPGECM/UEPB) - filomena_moita@hotmail.com.

⁴Doutora em Educação. Professora da Universidade Estadual da Paraíba - PB. Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Educação Matemática (PPGECM/UEPB) marciaadelinosilva@gmail.com.

Muito obstáculos emergiram na esfera da educação, devido a pandemia da Covid-19, dentre eles, a dificuldade em usar o Google Meet, o Google Classroom, produzir slides no PowerPoint, e tantas outras limitações relacionadas ao uso da tecnologia para progredir com o processo de aprendizagem no ensino remoto (SILVA; MOITA; VIANA, 2020). Os educadores precisaram nos reinventar urgentemente, em semanas, para poder atender as necessidades emergentes.

O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) disparou como condição indispensável para que o processo educativo perpetuasse, apesar das dificuldades, das limitações e das divergentes provenientes de diversos aspectos da esfera social, política e econômica, sanitária, bem como, da carência da cultura digital no contexto da educação.

Ampliar o conhecimento sobre as TDIC e suas potencialidades na ação de educar tornou-se o foco de muitos educadores, que buscaram aperfeiçoar e redimensionar sua prática docente para atender satisfatoriamente às exigências do momento.

Nos reportamos, portanto, a busca por ferramentas digitais, aplicativos, games, software e tantos outros recursos digitais que favoreçam a motivação e a interação dos estudantes no ensino remoto. Há uma necessidade de elaborar metodologias ativas para atestar que é possível aprender de modo diferente daquele que somos acostumados no ensino presencial.

Nos interessou, portanto, investigar e estudar sobre a influência do Jogo Digital “Covid-19 Games” na promoção de diálogos sobre a Covid-19, nas aulas de ciências, com estudantes da Educação de Jovens e Adultos (EJA). Dessa maneira, a questão norteadora do nosso estudo volta-se para saber quais conceitos podem emergir nos diálogos estabelecidos, junto a estudantes da EJA, a partir do jogo digital “Covid-19 Games”?

O principal objetivo deste artigo é, portanto, relatar uma experiência didática vivenciada junto a estudantes da EJA, a partir do uso do jogo digital “Covid-19 Games” como artefato para promover diálogos sobre a prevenção contra a Covid-19.

A sequência didática foi elaborada com base nos momentos pedagógicos apresentados por Delizoicov, Angotti e Pernambuco (2007). Sistematizamos a intervenção pedagógica em três momentos que aconteceram na modalidade do ensino remoto, através do Google Meet. O primeiro momento contemplou a problematização e a contextualização sobre o tema: A importância da prevenção contra a Covid-12. No segundo momento foi realizada a aplicação do jogo digital “Covid-19 Games”. E, no terceiro momento, aconteceu uma roda de conversa intitulada Diálogo sobre prevenção contra a Covid-19, seguido da aplicação de um questionário utilizando o Google forms.

O estudo é de caráter descritivo numa perspectiva qualitativa de pesquisa. O convite para participação deste estudo foi estendido a todos os estudantes da EJA da Escola Estadual Ensino Fundamental e Médio Amélia Maria da Luz, na cidade de Pombal, Paraíba. Porém, contamos com a participação de 10 estudantes da EJA, dos Ciclos III, IV, V e VI,

A experiência didática permitiu perceber o potencial do Jogo Digital “Covid-19Games” como cenário para a promoção de diálogos sobre saúde, em específico sobre a Covid-19. Foi evidente o interesse pelo estudo e o engajamento dos estudantes, mesmo diante das dificuldades encontradas. Porém, o desejo de aprender prevaleceu.

METODOLOGIA

O estudo aconteceu na escola Estadual Ensino Fundamental e Médio Amélia Maria da Luz, na cidade de Pombal, Paraíba. O público Alvo compreendeu 10 estudantes da EJA, sendo um do Ciclo III (faixa etária 40 anos), cinco do Ciclo IV (faixa etária entre 29 e 45), um do Ciclo V (faixa etária 53 anos) e três do Ciclo VI (faixa etária entre 23 e 38 anos).

Trata-se de um estudo de caso com característica descritiva numa abordagem qualitativa de pesquisa. Para Fazenda (2015) essa abordagem de investigação permite, a partir das ações de ver, perceber, entender e interpretar as situações em estudo, descobrir novos conhecimentos. "Os conhecimentos adquiridos do próprio pesquisador são o ponto de partida na busca de identificar claramente outros saberes, ou seja, parte-se de um saber para a construção de novos saberes" (p. 25)

Desse modo, é importante estar atento às características fundamentais intrínsecas ao estudo de caso, como por exemplo, o fato de propiciar novas descobertas, de permitir a “interpretação em contexto” e de revelar experiências vividas permitindo generalizações (FAZENDA, 2015).

Nesse contexto, de acordo com a autora, o pesquisador precisa se envolver com clareza e profundidade, diante da situação em estudo, para detectar detalhes importantes que favoreçam a pesquisa na perspectiva interdisciplinar.

O estudo de caso, portanto, na perspectiva de pesquisa qualitativa se destaca pela sua adequação e pela sua pertinência ao estudo da realidade socioeducativa (ESTEBAN, 2010).

Os dados foram coletados considerando as vivências em três momentos pedagógicos, a saber: Problematização e contextualização; Aplicação do jogo digital “Covid-19 Games”; e Roda de conversa: Diálogos sobre a importância da prevenção contra a Covid-12.

Os instrumentos utilizados para a coleta dos dados constituíram-se da gravação da roda de conversa e do questionário pelo Google Forms. Ressaltando que a sequência didática foi

desenvolvida no ensino remoto de maneira síncrona, porém, necessitando de momentos assíncronos para melhor exploração do jogo digital “Covid-19 Games”.

O título da sequência didática desenvolvida foi: A importância da prevenção contra a Covid-19. A Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio Escola Amélia Maria da Luz constituiu o lócus da Pesquisa.

A sequência didática teve como objetivo analisar o diálogo, entre estudantes da EJA, sobre a prevenção contra a Covid-19, a partir da utilização do jogo digital “Covid-19 Games”.

O conteúdo contemplou a Prevenção contra a Covid-19. Os recursos didáticos utilizados foram o computador ou dispositivo móvel, o link do jogo “Covid-19 Games”, caderno e lápis. A sequência didática aconteceu em dois dias da semana em aulas de aproximadamente 45 minutos.

Seguimos com a descrição dos três momentos pedagógicos.

Primeiro Momento - Problematização e contextualização

Objetivo - Contextualizar o tema a partir do vídeo Akira e Vacina⁵ e conversar com os estudantes sobre as ideias que mais chamaram sua atenção.

Segundo Momento - Aplicação do jogo digital “Covid-19 Games”

Objetivo - Estimular os estudantes a colocarem a “mão na massa” num processo de descoberta e de compreensão, articulando os conceitos de ciências com as vivências do cotidiano. Com esse propósito foi lançado o desafio: Qual o objetivo do jogo Covid-19 Games? E, quais os temas e os conceitos explorados neste jogo?

Apresentação de orientações básicas sobre como usar o Jogo Digital “Covid-19 Games”⁶. Informações sobre como movimentar-se no jogo e sobre a necessidade de anotar o que surge no *Game Over*, sempre quando o técnico de enfermagem cai no buraco, bem como, os significados dos artefatos que aparecem no jogo.

Terceiro Momento - Roda de conversa: Diálogos sobre a importância da prevenção contra a Covid-12

Objetivo - Promover uma roda de conversa, denominada, Diálogos sobre a importância da prevenção contra a Covid-12, intencionando identificar quais os conceitos são evocados pelos estudantes a partir da experiência com o jogo Covid-19 Games.

Aplicação de um questionário utilizando o Google Forms. As questões versaram sobre os sentimentos implícitos na dinâmica do jogo digital “Covid-19 Games” e sobre quais

⁵ Link do vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=zTiGIPjiSNY>

⁶ Link do jogo: <http://concordia.g12.br/covidgame/>

informações referentes aos protocolos sanitários e a importância da vacinação, foram contempladas.

O Jogo Covid-19 Games

O Jogo “ Covid-19 Games” foi desenvolvido por um menino de 11 anos de idade da cidade de Canoas, Estado Rio Grande do Sul. Em apenas cinco dias ele criou o game no período de isolamento social para participar de um campeonato de programação e robótica para crianças e adolescentes realizado na sua escola. Ocupou o primeiro lugar nacional da Super GameJAM, da SuperGeeks, cuja temática foi o combate à pandemia, de acordo com o que enuncia a GZH Porto Alegre (WEBER, 2020). A atenção às notícias veiculadas pela TV e pela Internet serviram de base para a criação do jogo.

O Quadro 1 apresenta as características do Jogo Covid-19 Games.

Quadro 1 – Descrição do Jogo Covid-19 Games

Temática: O combate à pandemia

Objetivo do Jogo: Atingir 100 pessoas curadas da Covid-19

- ✓ No início do jogo, o jogador conta com 05 vidas e 10 vacinas. As vidas representam as chances para continuar jogando.
- ✓ O jogador deve apanhar o maior número de máscara e tubos de álcool em gel para ganhar munição (vacinas).
- ✓ As vacinas devem ser arremessadas contra o coronavírus. Cada coronavírus afetado representa 03 pessoas curadas.
- ✓ Levar o maior número de pessoas para casa. A cada clique no casal de idosos, cinco pessoas irão para casa (representa bônus do jogo).
- ✓ Os níveis do jogo são determinados por graduações que constituem a seguinte hierarquia: Técnico de enfermagem (etapa inicial); Enfermeiro; Médico residente; Médico normal; e Médico especialista (etapa final).
- ✓ O último *level* precisa alcançar 100 pessoas curadas.
- ✓ Ao cair no buraco aparece a tela *Game Over* que informa sobre quantas pessoas o jogador conseguiu mandar para casa, quantas pessoas foram curadas e qual a graduação conquistada pelo jogador.
- ✓ Para jogar no computador, usa-se a tecla X para atirar e, para pular, clica na tecla seta para cima. No celular, basta clicar nos botões que aparecem no canto inferior da tela do jogo (X para atirar e seta para cima - pular).

Fonte: WEBER, 2020.GZH Porto Alegre.

REFERENCIAL TEÓRICO

Iniciemos nossa reflexão com o provérbio africano, já bem conhecido, como uma forma de metaforicamente compreendermos a articulação da nossa proposta de ação educativa baseada no Jogo Digital “Covid-19 Games” com o construcionismo proposto por Papert. “Se

um homem tem fome, você pode dar-lhe um peixe, mas é melhor dar-lhe uma vara e ensiná-lo a pescar” (PAPERT, 2008, p. 134).

Desenvolver uma prática pedagógica na perspectiva do construcionismo reclama uma ação reflexiva, por parte do educador, no que concerne aos caminhos elaborados para permitir ao estudante a criação, a descoberta e a tessitura do seu processo de construção do conhecimento. De acordo com Papert (2008, p. 135) “o construcionismo é construído sobre a suposição de que as crianças farão melhor descobrindo (pescando) por si mesmas o conhecimento específico de que precisam”.

Nosso estudo envolve estudantes da modalidade EJA, no entanto, em nada altera o que foi exposto por considerar um público que não é mais crianças, uma vez que a essência do construcionismo está na possibilidade de aprender e de descobrir o conhecimento mediante a oportunidade de agir com autonomia, confiança e criatividade.

Pode-se dizer de acordo com Papert (2008, p. 134) que “cada ato de ensino priva a criança de uma oportunidade para a descoberta”. Pode-se estender essa privação para qualquer pessoa, de faixas etárias distintas, que deseje aprender.

A escola ainda traz traços de um ensino fragmentado e disciplinar, cujo conhecimento é transferido pelo professor, que domina o saber, para um receptor, o estudante. Assim, de acordo com Pascal Júnior (2020) “o estudante não tem espaço para criar, ou para agir como agente do seu próprio conhecimento.

Esse cenário é frequente no cotidiano escolar atual, seja no ensino presencial ou remoto, apesar de estarmos no século XXI vivenciando avanços consideráveis no âmbito da ciência e da tecnologia, a exemplo da TDIC, a qual apresenta uma gama de possibilidades que pode ser utilizada na escola para promover interação, estímulo e vontade para aprender.

Segundo Barbosa (2020) a incorporação das TDCI no ensino remoto compreende uma via excelente para dinamizar as aulas e facilitar a visualização dos conceitos a serem aprendidos. Para o autor, as aulas de ciências, por exemplo, precisam ser potencializadas no ensino remoto com diferentes tipos de interação, provindo do compartilhamento de vídeos, *podcast* softwares e sites interativos.

Há, portanto, uma necessidade de mudança no campo educacional no que concerne a inserção das TDIC nas práticas pedagógicas que circundam nossas salas de aula. Ao passo que é necessário investir nos cursos de formação docente, inicial ou continuada, no propósito de criar ações educativas mais férteis que favoreçam uma aprendizagem de sentido e de significado para a formação de pessoas que aprendam com criticidade a fazer a leitura do mundo e nele poder intervir.

É importante, pois, que o docente ao planejar uma ação educativa pense nos instrumentos tecnológicos favoráveis ao processo de aprendizagem identificando o seu potencial pedagógico. No entanto vale enfatizar que a “tecnologia não transforma, por si só, a prática pedagógica; não é suficiente ter os recursos mais modernos, se, na essência, o professor seguir acreditando que os alunos nada sabem” (PASCAL JÚNIOR, 2020).

Entretanto, concordamos que “as TDIC são instrumentos culturais que possibilitam a criação de uma nova linguagem e comportamento e que a sala de aula deve contemplar um espaço virtual de reflexão, oportunizando a experimentação ativa e levando os alunos a refletirem antes de atuar (SOUSA; MOITA, 2011 *apud* SOUSA *et al*, 2020. p.)

A Educação de jovens e Adultos

A educação de Jovens e adultos é uma modalidade de ensino a qual oportuniza os que não puderam alfabetizar-se, tampouco obter os conhecimentos necessários básicos na idade própria. (PAIVA, 1973, p. 16).

Esses estudantes, apesar das diversas dificuldades encontradas, possuem um grande conhecimento relacionado à vida, fruto da própria maturidade. Compreender, valorizar e desenvolver um trabalho voltado a essa modalidade de ensino é fundamental para o aprimoramento do ensino e do trabalho do professor. (FERNANDES; GOMES, 2015).

Dessa maneira, Freire (2002) afirma que os estudantes devem se ver como parte do meio e não apenas meros espectadores. Afirma também que o papel do professor é estimular o engajamento dos estudantes, despertando a curiosidade em temáticas dos seus próprios interesses, desmistificando conteúdos e os aplicando à realidade cotidiana.

Como destaque a essa pesquisa o recorte trago por Vilanova e Martins (2008), destaca que as pesquisas desenvolvidas junto a educação de jovens e adultos são quase inexistentes e quando restringimos essa pesquisa à área de ensino de ciências temos menos pesquisa ainda e essas, por sua vez, ainda não se aproximam das questões e da perspectiva de vida e de trabalhos dos estudantes da modalidade EJA.

Em relação à formação do professor de ciências e biologia, nos cursos de licenciatura, não é estranho observar que ao longo da formação poucas foram as experiências formativas especificamente para EJA, talvez, por compreensão generalizada que essa modalidade de ensino é vista e trabalhada de maneira simplista ou do não saber. Com isso, o professor, muitas vezes reproduz conhecimentos tradicionalmente fixados de maneira a depositá-los nos estudantes (CASSAB, 2016).

Em nosso país, torna-se impossível pensar em Educação de Jovens e Adultos e não fazer conexão com Paulo Freire, pois um dos mais importantes nomes tem sua marca registrada pelo método de alfabetização de adultos (CARDOSO; PASSOS, 2016).

Com isso, um dos grandes objetivos da educação é dá oportunidade àquela população menos favorecida, dessa forma Freire (2013, p.31) defende:

“Quem, melhor que os oprimidos, se encontrará preparado para entender o significado terrível de uma sociedade opressora? Quem sentirá, melhor que eles, os efeitos da opressão? Quem, mais que eles, para ir compreendendo a necessidade da libertação? Libertação a que não chegarão pelo acaso, mas pela práxis de sua busca; pelo conhecimento e reconhecimento da necessidade de lutar por ela. Luta que, pela finalidade que lhe derem os oprimidos, será um ato de amor, com o qual se oporão ao desamor contido na violência dos opressores, até mesmo quando esta se revista da falsa generosidade referida.”

Paulo Freire (2013) acima endossa a necessidade de uma educação que pratique a liberdade, que transforme o estudante em ser ativo para que assim esse se sinta desafiado e agente construtor do processo. Desafiados os estudantes não corroboram com a educação bancária.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A sequência didática proporcionou momentos de muita interação, participação e descontração. Realizamos dois encontros com estudantes da EJA pelo Google Meet. Tivemos a participação de dez estudantes, salientando que sete participaram dos momentos *online* e três não compareceram, porém, vivenciaram a experiência do jogo sozinhos. No entanto, para este estudo consideramos o quantitativo de estudantes que participaram dos momentos *online*. No primeiro encontro contamos com a participação de cinco estudantes e no segundo encontro com a participação de sete estudantes.

Alguns fatores impediram a participação de outros estudantes da EJA como a limitação de acesso à internet e a dificuldade de estar na aula e trabalhar ao mesmo tempo.

Um ponto importante é a diferença de idade dos participantes, a idade varia dos 23 aos 53 anos, isso incluindo os estudantes de todos os ciclos da EJA, uma característica muito comum quando se trata de educação de jovens e adultos. Ademais, alguns deles até relataram a dificuldade em usar a tecnologia e o quanto precisou se reinventar durante o período pandêmico.

Para apresentar os dados coletados, optamos em organizá-los de acordo com os momentos pedagógicos que constituíram a sequência didática. Seguimos com o relato da experiência em cada momento.

Problematização e contextualização

No Primeiro Momento contextualizamos o tema da sequência didática, cujo título foi, “A importância da prevenção contra a Covid-19”, através da exibição do vídeo de Akira e Vacina. Logo após conversamos sobre as ideias que mais chamaram a atenção dos estudantes ao assistir ao vídeo.

Os estudantes, após assistirem o vídeo, identificaram e comentaram sobre as informações que os chamaram a atenção. Segue as evocações dos estudantes da EJA sobre o Vídeo Akira e Vacina⁷As evocações foram transcritas da gravação do Google Meet.

E1 - “ A importância da Vacina”, “ os cuidados com distanciamento”, “o uso da máscara”.

E2 - “ [...] **que apesar da vacina ter sido feita, ainda temos que ter consciência que não estamos seguros**” “precisamos evitar aglomerações, usar máscara, álcool em gel”.

E3 - [...] deu para eu entender bastante coisa sobre o vídeo, pois **no começo muitos não acreditaram na doença, da dificuldade de acreditar na ciência**” “o estudo e a ciência não tem como dá errado”.

Após a exibição do vídeo os estudantes demonstraram seu conhecimento acerca do assunto. Relataram a necessidade de continuar se cuidando, mesmo após a vacinação. Outro ponto importante é a crença na ciência e sua não dissociação do estudo, tendo em vista que pesquisas e os trabalhos científicos contribuíram para entender o mecanismo da doença.

Podemos destacar dessas evocações dois argumentos críticos importantes. Um refere-se à consciência de que mesmo já existindo a vacina ainda não estamos seguros (Estudante 2) e o outro é sobre a dificuldade que há em acreditar na ciência (Estudante 3). Argumentos que retratam muito bem a crise sanitária e política que estamos vivendo. Concordamos com Freire (2020, p.67) ao se referir “a capacidade de aprender, não apenas para nos adaptar, mas sobretudo para transformar a realidade, para nela intervir, recriando-a”

Aplicação do jogo digital “Covid-19 Games”

O segundo momento aconteceu logo após a conversa sobre o vídeo Akira e Vacina. Nesta etapa apresentamos o mínimo de informações sobre o Jogo Digital “Covid- 19 Games”, com a intenção de que os estudantes com a “mão na massa” pudessem descobrir aspectos técnicos do jogo digital, mas, também aspectos cognitivos, relacionados aos conceitos de Ciências associados ao cotidiano.

⁷ Nomeamos os participantes do estudo de forma aleatória usando a letra “E” da palavra ‘Estudante’ seguida do numeral 1, 2, 3, 4 e 5.

O link do jogo foi disponibilizado pelo chat Google Meet e os estudantes tiveram 15 minutos para explorar e trazer para o grupo informações sobre o objetivo do jogo Covid-19 Games, o tema abordado e os conceitos identificados.

Nesse momento os estudantes compartilharam suas experiências ao jogar o “Covid-19 Games” tecendo comentários sobre as percepções e as dificuldades que tiveram ao jogar. Destacamos algumas proposições para este estudo.

E 1 - “[...] professora, tive dificuldade de jogar, pois nunca tinha jogado, já meu menino de 8 anos não teve dificuldade” “eu tive dificuldade, tem que ter equilíbrio” só enviei 20 pessoas para casa”.

E 2 - “[...] no início do jogo tive uma certa desatenção, no começo é tudo novo, mas depois eu aprendi. O jogo mostra que precisamos ter equilíbrio, salvei 5 vidas, apliquei 15 vacinas, apesar de hoje não ter tido muito tempo para jogar, mas esses jogos sempre são bem-vindos. No jogo, tive um pouco de desatenção”.

E 3 - “[...] não tive como jogar muito, meus filhos jogaram mais. Não consegui identificar como ganhar mais vida. Quem fez esse jogo foi uma pessoa muito esperta”.

E 4 - “ Em suma, a didática do jogo é muito boa, apesar de não ter dito tempo para jogar. O jogo me remeteu a filme muito bom que é o beleza oculta, que nos leva a ver a parte boa da vida, e nesse momento de pandemia isso foi bom”.

Observa-se a compreensão dos estudantes em relação ao jogo. Apesar de alguns comentarem que não tiveram tempo para jogá-lo, o pouco que puderam, captaram as informações importantes. Infere-se com isso que o uso das TDIC em sala de aula chama a atenção dos estudantes e os motiva a didatizar a aprendizagem até com maior rapidez que as atividades escolares (SOUSA, *et al.* 2020).

Roda de conversa: Diálogos sobre a importância da prevenção contra a Covid-12

No terceiro momento aconteceu a roda de conversa e, na ocasião, os estudantes comentaram sobre as dificuldades e limitações de acessar o jogo em casa.

Com base nos diálogos tecidos, na roda de conversa, e nas respostas contidas no questionário que disponibilizamos, apresentamos os conceitos que emergiram a partir da exploração do Jogo “Covid-19 Games”. As respostas aqui representadas estão na literalidade do questionário aplicado. Apresentaremos estes conceitos organizados em três categorias: sentimento; prevenção; e vacinação.

A categoria Sentimentos compreende os aspectos afetivos identificados pelos estudantes ao jogar, a saber: “Solidariedade, conscientização, se proteger” (E1); “Equilíbrio preventanciancia

nunca disistir” (E2); “Perseverança, compaixão, cuidado” (E3); e “A mar próximo como assim mesmo. Ser solidário” (E4). Os participantes percebem os valores humanos essenciais para manter a vida e a importância de cuidar de si e do outro.

Na categoria Prevenção agrupamos as informações que os estudantes reconhecem como importantes para se prevenir da Covid-19. Apreciamos: “Se prevenir usar máscara usar gel” (E1); “Uso de máscara álcool em gel engienizar às 🖐” (E2); “Auto cuidado” (E3); “Usar máscara acool em gel consentiza as pessoas para ficar em casa” (E4).

Os conceitos evidenciados articulam conhecimentos, a partir dos conteúdos de ciências, e a realidade pandêmica que estamos vivenciando sinalizando compreensões sobre protocolos sanitários e sua relação com a importância na proteção individual e coletiva.

E, por fim, na categoria Vacinação integramos a percepção que os estudantes têm acerca da importância da vacinação para a prevenção do coronavírus. Destacamos as seguintes evocações: - “Muito importante para a ciência principalmente para salvar milhares de vidas no mundo! ” (E2); “Salvar vidas” (E4); “A vacina muito importante para combater o vírus e criar anticorpos” (E5)

O conhecimento é fruto da ação do sujeito e, por isso, quem aprende é ativo no processo. (PASCAL JÚNIOR, 2020. p, 25). Nessa relação, o conhecimento é produzido mutuamente em um processo de interação e trocas. Partindo desse pressuposto a experiência didática nos revelou possibilidades férteis de elaborar estratégias pedagógicas para desenvolver os conteúdos de ciências numa perspectiva, dialógica reflexiva e crítica, a partir do uso do jogo digital, no contexto da EJA.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das observações analisadas podemos relatar que a experiência didática vivenciada junto aos estudantes da EJA foi satisfatória. Percebeu-se o engajamento dos estudantes mesmo diante das dificuldades encontradas e o desejo de aprender.

Com essa pesquisa evidencia a importância do Jogo Digital no cotidiano escolar, pois como demarcado na fala dos próprios estudantes esse recurso é sempre “bem-vindo”.

A utilização do jogo “Covid-19 games” impulsionou a participação dos estudantes da EJA num diálogo dinâmico que integrou vários saberes necessários para a compreensão da realidade, em diferentes contextos: social, sanitário e político. Uma oportunidade para ampliar o conhecimento de forma crítica e, assim, poder interferir na tomada de decisões assertivas, almejando o bem comum.

REFERÊNCIAS

CARDOSO, M. A.; LOUVEM, G. A. Passos Reflexões sobre a Educação de Jovens e Adultos e a formação docente. In: **Revista Educação Pública**, Rio de Janeiro, 2016.

CASSAB, M. Educação de Jovens e Adultos, educação em ciências e currículo: diálogos potentes. In: **Educ. foco**, Juiz de Fora, v. 21 n. 1, p. 13-38 mar. 2016 / jun. 2016

ESTEBAN, M. P. S. **Pesquisa qualitativa em educação: fundamentos e tradições**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FAZENDA, I. C. A. **Interdisciplinaridade na pesquisa científica**. Campinas, SP: Papirus, 2015. (Coleção Práxis)

FERNANDES, R. M; GOMES, V.R; **Formação dos professores da EJA: desafios e possibilidades**. IFSC, 2016.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. 32ª ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987

PAIVA, V. P. **Educação popular e educação de jovens e adultos**. Rio de Janeiro: Edições Loyola, 1973

PASQUAL JÚNIOR, P. A. **Pensamento computacional e tecnologias: reflexões sobre a educação no século XXI**. Caxias do Sul, RS: Educus, 2020.

SILVA, A. L. S.; MOITA, F. M. G. DA S. C.; VIANA, L. H. Educação Remota Emergencial e produtos educacionais. In: MOITA, F. M. G. DA S. C.; RODRIGUES, R. L.; VIANA, L. H. **Experiências Dialógicas com Tecnologias na Educação: do produto à prática pedagógica**. Curitiba: CRV, 2020.

SOUSA, C. N. da S. Análise e aplicação de games em um contexto educacional sobre saúde. In: MOITA, F. M. G. DA S. C.; RODRIGUES, R. L.; VIANA, L. H. **Experiências Dialógicas com Tecnologias na Educação: do produto à prática pedagógica**. Curitiba: CRV, 2020.

VILANOVA, R.; MARTINS, I. Discursos sobre saúde na educação de jovens e adultos: uma análise crítica da produção de materiais educativos de ciências. In: **Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias**, v.7, n.3, 2008

WEBER, J. R. **Pequeno Programador: Victor Gabriel, o menino de 11 anos que criou game para combater o coronavírus e venceu competição nacional**. Disponível em: <<https://gauchazh.clicrbs.com.br/porto-alegre/noticia/2020/05/victor-gabriel-o-menino-de-11-anos-que-criou-game-para-combater-o-coronavirus-e-venceu-competicao-nacional-ck9ue5xle00lo015ni38yjozy.html>> Acesso em: 18 set. 2021.

HOMMA, Akira Fiocruz. Akira e a Vacina. Youtube Disponível em: <<https://www.youtubvvve.com/watch?v=zTiGIPjiSNY>>. Acesso: 24 set. 2021.