



## VIVÊNCIAS LÚDICAS COMO PRÁTICA EDUCATIVA SOBRE DIREITOS HUMANOS: APLICAÇÃO DO JOGO DIÁRIO DE AMANHÃ COM ESTUDANTES DE DIREITO NO CEARÁ.

Jeferson Antunes<sup>1</sup> - UFCA

Isabelle Santos de Souza Vieira<sup>2</sup> - UFCA

Antônia Gabrielly Araújo dos Santos<sup>3</sup> - UFCA

Zuleide Fernandes de Queiroz<sup>4</sup> - URCA

Grupo de Trabalho – Educação e Direitos Humanos.  
Agência Financiadora: FUNCAP, PROEX/UFCA e CAPES.

### RESUMO

Percebemos que as questões referentes aos Direitos Humanos, midiaticizadas, tomam conta do senso comum a partir de uma visão que fortalece o antagonismo, tal abordagem é limitante. A partir das práticas educativas, na perspectiva reflexiva sobre os Direitos Humanos, podemos auxiliar a tomada de consciência do indivíduo acerca da democracia e justiça social, que pode contribuir pedagogicamente para a discussão do tema. Compreendendo tal realidade, o Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos (LIJC), em parceria com educadores dos cursos de bacharelado em Direito, propõe o fomento a esta discussão através do jogo eletrônico Diário de Amanhã, uma iniciativa da UNESCO, que contribui de forma lúdica para que os estudantes possam, através da simulação de situações reais, perceber a importância do tema para além dos conteúdos em sala de aula. O propósito deste estudo é apresentar um relato de experiência sobre a utilização do jogo Diário de Amanhã, como ferramenta lúdica, para fomentar as discussões acerca dos Direitos Humanos. Temos a pretensão também de descrever o jogo, suas fases e desafios; e perceber como os estudantes recebem o jogo em seus limites e possibilidades. Este foi aplicado em instituições públicas e particulares, onde estiveram presentes 181 estudantes de Bacharelado em Direito. Utilizamos, para a constituição deste, a observação participante aliada aos relatórios fornecidos pelos educadores que mediarão a atividade. O jogo se destacou por requerer poucos recursos, por reunir elementos colaborativos e competitivos, pela simulação de fatos reais por meio de um jornal fictício que agrega mais significado a discussão ao possibilitar a comparação entre as notícias fictícias e a realidade dos participantes, por favorecer um espaço de discussão passível de sensibilização sobre o tema e por contribuir como um momento de interação lúdica entre os participantes.

---

1 Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável pela Universidade Federal do Cariri. Coordenador do Laboratório Interdisciplinar de Jogos Colaborativos PROEX/UFCA, Bolsista FUNCAP. E-mail: jeferson.antunes@aluno.ufca.edu.br.

2 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável pela Universidade Federal do Cariri. E-mail: isabellessv@yahoo.com.br.

3 Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Desenvolvimento Sustentável pela Universidade Federal do Cariri. E-mail: gabrielly.araujo@urca.br.

4 Pós-doutora pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Doutora em Educação pela Universidade Federal do Ceará. Professora da Universidade Regional do Cariri. E-mail: zuleidefqueiroz@gmail.com.

**PALAVRAS-CHAVE:** Direitos Humanos. Diário de Amanhã. Jogos.

## **Introdução**

As práticas educativas, na perspectiva reflexiva sobre os Direitos Humanos, se constituem em um instrumento fortalecedor da democracia, da justiça social e contribuem pedagogicamente para que possamos buscar soluções que nos possibilitem uma redução das lacunas sociais existentes. Na atual conjuntura sócio-política brasileira, fortalecer esta relação contribui para que os estudantes possam compreender e refletir sobre este panorama, uma vez que a clara violação de direitos se faz presente em nosso cotidiano.

Percebemos a diversidade como fator agregador da sociedade, sendo reconhecido que, em razão da radical igualdade de direitos, ninguém pode afirmar-se superior aos demais sendo, a partir das diferenças que se dão as interações, contradições e se criam espaços representativos necessários a uma jovem Democracia (COMPARATO, 2015, p. 13).

No entanto, as questões referentes aos Direitos Humanos, midiaticizadas, tomam conta do senso comum a partir de uma visão que fortalece o antagonismo. Os telejornais e outros factoides, representam os Direitos Humanos como uma forma de proteger criminosos quando, na verdade, a discussão é bem mais profunda e pautada, por exemplo, no direito do ser humano a sua própria vida e a dignidade.

Refletindo sobre esta lacuna, o LIJC, Programa de Extensão da Universidade Federal do Cariri (PROEX/UFCA), buscou fomentar a discussão sobre Direitos Humanos. Para isso, utilizamos o jogo eletrônico Diário de Amanhã, que tem por objetivo

estimular a análise e reflexão sobre as situações buscando um posicionamento frente a elas de modo que cada pessoa encontre no seu cotidiano um jeito de colocar em prática o que vai expresso na Declaração Universal dos Direitos Humanos e de não se calar frente as injustiças que testemunha (DdA, 2016).

O propósito deste estudo é apresentar um relato de experiência sobre a utilização do jogo Diário de Amanhã, como ferramenta lúdica, para fomentar as discussões acerca dos Direitos Humanos. Temos a pretensão, também, de descrever o jogo, suas fases e desafios; e perceber como os estudantes recebem o jogo em seus limites e possibilidades.

Para a aplicação do jogo firmamos parceria com professores de cursos de graduação em Direito, onde foram realizadas cinco aplicações do jogo em diversas instituições públicas e privadas, com estudantes das cidades de Crato, Juazeiro do Norte e Iguatu, no Estado do Ceará. Participaram desta aplicação 181 estudantes. A escolha dos sujeitos da pesquisa se deu por

percebermos a necessidade do fortalecimento das discussões sobre Direitos Humanos para além dos conteúdos e discussões em sala de aula, além da possibilidade de utilização de um jogo como ferramenta pedagógica em um espaço marcado por aulas expositivas.

Utilizamos da observação participante, como método de coleta de dados, focalizando nossa atenção nos possíveis processos e problemas que aparecem durante a investigação, observando o aqui e o agora, por meio de um processo flexível e dinâmico (FLICK, 2009), sendo complementada pelos relatórios emitidos pelos educadores que mediaram a atividade.

Em vista a esclarecer ideias que surgem através do contato com os estudantes e suas interações com o jogo proposto, respectivamente, sujeitos e objeto deste estudo, nos aproximamos do processo escolhido e buscamos compreender quais possíveis relações podem ser estabelecidas realizando, assim, uma pesquisa do tipo exploratória (GIL, 2012).

Compreendemos que o jogo requer poucos recursos, o que torna sua aplicação mais interessante no contexto institucional; reúne elementos colaborativos e competitivos; simula fatos reais por meio de um jornal fictício, o que agrega significado aos participantes por possibilitar a comparação entre as notícias fictícias e sua realidade; fornece um espaço de discussão interessante e contribui para que exista um momento de interação entre os participantes através da ludicidade.

As escolhas apresentadas visam contribuir para a formação dos participantes, tanto pelo caráter pedagógico da ferramenta escolhida como por propiciar a discussão através da sensibilização sobre o tema, sendo uma alternativa, nos diversos níveis e instituições educativas, de abordagem flexível e integradora sobre Direitos Humanos.

## **Metodologia**

O jogo Diário de Amanhã foi aplicado com cinco turmas do curso de bacharelado em Direito, as instituições participantes da atividade foram: Universidade Regional do Cariri, nos campuses das cidades de Iguatu e Crato (ambos no Ceará) e no Centro Universitário Leão Sampaio, em Juazeiro do Norte, Ceará. Participaram da aplicação um total de 181 estudantes, em cinco aplicações, entre os dias 18 e 24 do mês de abril de 2017.

Para realizarmos este estudo utilizamos a observação participante, muito comum em pesquisa qualitativa, onde o pesquisador participa diretamente do experimento proposto, interagindo com os participantes (FLICK, 2009), método escolhido por nosso interesse em observar as interações e os processos gerados pelos participantes, onde focalizamos nossa

atenção nos possíveis processos e problemas que aparecem durante a investigação. Essas observações foram complementadas com dados dos relatórios emitidos pelos educadores responsáveis pela aplicação do jogo.

Esta se configura como uma pesquisa exploratória, apresentada através de um relato de experiência, tendo em vista a finalidade de esclarecer ideias que surgem através do contato com/entre os estudantes e suas interações com o jogo (GIL, 2012).

### **Relato da experiência**

Gratuito, o jogo Diário de Amanhã é uma iniciativa da UNESCO, em parceria com o SENAC e da editora Palas Athenas, apresentando um jogo eletrônico como plataforma de mediação, repleta de recursos audiovisuais (DdA, 2016). Esta abordagem possibilita aos educadores, nos diversos tipos de instituições, tratarem sobre os Direitos Humanos usando poucos recursos, de forma inovadora e criativa. São necessários um computador, um projetor e caixas acústicas para que todo um grupo possa participar, não requer conexão com internet.

No início do jogo um vídeo apresenta um breve relato histórico sobre a Declaração Universal dos Direitos Humanos (DUDH), este ajuda a rememorar e contextualizar a atividade. Em seguida, é indicada a divisão dos participantes em cinco grupos, onde cada grupo escolhe um *avatar*<sup>5</sup>, sendo estes muito diversos e representativos. Na sequência eles devem escolher um nome para sua equipe. Então, o jogo inicia com um *quiz*<sup>6</sup> de 20 perguntas sobre DUDH, onde cada grupo marca pontos ao responder corretamente.

Após o *quiz*, utilizando das manchetes do jornal fictício Diário de Amanhã, os participantes são guiados por 12 missões, eles devem tomar decisões a partir dos problemas apresentados para evitar a violação de direitos humanos. As missões são apresentadas pelo narrador do jogo usando entrevistas com personagens fictícios, fotos e a matéria do jornal, apresentando cinco opções possíveis de resolução (onde não existe resposta certa ou errada) para o problema. Cada resposta escolhida pelo grupo rende alguns itens que, ao fim do jogo, são apresentados e utilizados pelo *game* para traçar um perfil da equipe. Os possíveis perfis são: Juiz de Direito, Cientista, Ativista, Comunicador e Educador. Cada perfil é apresentado a partir

---

<sup>5</sup> Um *avatar* é uma representação gráfica, elaborada de forma ilustrativa, que representa o grupo de jogadores.

<sup>6</sup> *Quiz* é um questionário sobre o conteúdo ao qual os participantes devem responder a partir de quatro opções apresentadas.

das escolhas dos jogadores na segunda fase e representam devidamente as profissões de referência. Após a apresentação dos perfis dá-se o fim do jogo.

Os participantes da atividade foram na maioria jovens, de 18 a 25 anos, alguns poucos acima desta idade, sendo em sua maioria mulheres. Os grupos têm uma boa diversidade étnico/racial, compostos por maioria de brancos, mas também com a presença de negros, indígenas e pardos. Essa diversidade torna a experiência mais rica, visto que o respeito e o direito a diferença, no que tange as interações sociais, é uma premissa fundamental do tema discutido pelo jogo (PIOSEVAN, 2005, p. 47).

Para a utilização desta ferramenta optamos pela mediação pedagógica, onde o educador deve evidenciar o papel de sujeito ativo do estudante perante a educação, fortalecido através de atividades que permitam aos estudantes aprender e atingir seus objetivos (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2000, p. 146). O jogo oferta aos participantes um espaço simulado, no qual estes podem utilizar suas habilidades e conhecimentos, pondo em prática seus estudos e reflexões, pedagogicamente viabilizados a partir da interação entre os sujeitos.

Após uma breve introdução sobre a atividade e as regras do jogo, os participantes assistiram o vídeo de introdução. Então, orientamos a divisão de turma em cinco equipes e pedimos para cada uma criar seus cartazes para demonstrar suas escolhas, dentro das alternativas apresentadas pelo jogo, em cada pergunta e/ou missão. A formação de equipes foi bastante consensual, não apresentando dificuldades. Para que as respostas fossem aceitas e computadas deixamos claro que deveria existir um consenso entre os participantes, optamos por esse modo de interação para que estes pudessem discutir entre eles, chegando a um consenso, propiciando um espaço de educação colaborativa que é ideal para jovens universitários (BARKLEY; CROSS; MAJOR, 2007).

Iniciado o jogo os participantes escolheram seus *avatares* e nome de equipe. Um caso isolado nos chamou a atenção: Um dos grupos de participantes, ao escolher o *avatar* de uma personagem cega, batizou a equipe como “Cega Katia”. Tal “brincadeira” não passou despercebida pelos outros participantes que prontamente questionaram o grupo ressaltando que aquele era um jogo sobre Direitos Humanos e não era correto esse tipo de “brincadeira”, no entanto, a equipe permaneceu com a denominação.

Percebeu-se que, na sequência de perguntas atinentes a DUDH, os estudantes muitas vezes não formavam consenso sobre as respostas. Eles ficavam em dúvidas entre alternativas e requeriam aos demais do grupo ajuda para a escolha. Alguns buscavam orientação de

integrantes de outros grupos, inúmeras vezes podia ser ouvido “eu avisei que era a outra alternativa” para afirmar que sua opinião não foi a seguida pelo grupo. Outros grupos levantavam várias placas diferentes demonstrando as várias opiniões dos integrantes, até que alguns cediam e escolhiam apenas uma alternativa. Alguns integrantes também se abstiveram da escolha, relatando estar em dúvida entre duas alternativas e que o grupo poderia escolher qualquer uma das duas.

Na maior parte das turmas houve diálogo no início do jogo, mas, transcorrido algum tempo da atividade, apenas o integrante que estava responsável por erguer as placas tomavam as decisões. Na maioria dos grupos não houve consulta para responder as questões. Outros, porém, interagiam com outros grupos e realizavam rápidas pesquisas sobre o tema, utilizando à internet afim de sanar as dificuldades.

As equipes que acertavam as questões da primeira fase gritavam e vibravam, a alegria entoava a sala. Notou-se que em alguns grupos os estudantes estavam interagindo mais entre si, e que em outros havia poucas interações, deixando a cargo de outros estudantes a escolha da resposta para as perguntas.

Um cuidado a ser ressaltado nesta fase é o *design* do jogo, este não é um jogo competitivo, já que não se confrontam diretamente os grupos, mas os comparativos se tornam inevitáveis. Tal atitude pode gerar rivalidade que vem a descaracterizar o ser humano quanto ser social, favorecendo uns em detrimento de outros, fortalecendo o individualismo e a racionalidade instrumental (MATURANA, 2002). O mediador deve tentar evitar essa rivalidade, por não ser o objetivo do jogo. Não negamos a existência de contradições, nosso objetivo é firmar o jogo como um espaço mediador para a busca de soluções que nos ajudem a colaborar, por meio da cultura de paz, para a aquisição dos objetivos da equipe.

Na segunda fase do jogo os participantes entraram em contato com as situações problema apresentadas pelo noticioso fictício. Nesse momento a interação e o diálogo entre os participantes foi mais intensa, as missões trouxeram temáticas muito recorrente de violação dos Direitos Humanos como, por exemplo, casos práticos de homofobia, violação aos direitos trabalhistas, desigualdade com pessoas com deficiência, direito à cidade, violações a livre manifestação, violações ao direito à privacidade e intimidade.

Nessa fase a concentração esteve voltada para quais itens receberiam, alguns grupos estavam interessados em saber quais seriam os prêmios a cada resposta, buscando analisar cada

possibilidade, tentando adivinhar que itens ganhariam para formar um perfil que, em sua visão, fosse mais condizente com suas opções políticas e profissionais.

No que diz respeito aos resultados e aos perfis alcançados, a emoção que os integrantes de alguns grupos demonstravam ao receber o perfil Educador (perfil mais contemplado) era de frustração, alguns chegavam a comentar “vamos morrer de fome sendo educadores”; enquanto que a reação das equipes que recebiam o perfil Juiz de Direito era de comemoração, se mostravam muito satisfeitos. De toda forma, ao final da sessão de jogo, os grupos ficaram surpresos com os perfis que foram conferidos a cada equipe. Uma equipe, batizada de REVOLUÇÃO, nos chamou a atenção quanto teve atribuído o perfil Ativista, realizaram uma grande comemoração.

Chamou-nos atenção, durante todo o processo de aplicação do jogo, os risos, as brincadeiras e como estes estavam se divertindo. Alguns grupos acabavam por não refletir profundamente acerca dos problemas apresentados, estando mais preocupados com os resultados, outros demonstraram tanta atenção que, mesmo que não soubessem as respostas durante a primeira fase, utilizavam de outros meios (como a concordância nominal ou verbal) para encontrar a resposta que lhes parecesse coerente com seu modo de pensar e agir.

Esta segunda fase se apresenta com características similares as dos jogos cooperativos, onde joga-se para superar desafios, por gostar do jogo e pela satisfação de jogá-lo; nestes jogos o esforço cooperativo é a ferramenta para vencer, onde o importante é reconhecer o outro como um parceiro que divide com você os mesmos interesses e responsabilidades, um processo onde as pessoas se complementam (BROTO, 2013; ALMEIDA, 2011; ALMEIDA, 2010).

Fortalecer a cooperação ao pensar a possibilidade da reformulação do jogo, através da cooperação, é uma possibilidade de *redesign* a ser considerada, uma vez que a educação para os direitos humanos “deve ser dialógica, adotando o educador posturas que levem a colaboração, união, organização, síntese cultural e reconstrução do conhecimento” (BETTO, 1994) a qual, os jogos competitivos não estimulam.

As principais dúvidas dos participantes centravam-se na possibilidade de troca de escolha da alternativa de resposta, sobre a dinâmica e as regras do jogo e, ainda, se teriam tempo hábil para participar do jogo, já que em todos os grupos existiam pessoas que residiam em cidades distantes e dependiam do transporte universitário. Outra limitação observada na aplicação se refere ao tempo, cerca de duas horas de jogo, quando a realidade do tempo

pedagógico observado é de cerca de uma hora e meia, isto tornou bastante exaustiva a resolução de muitas perguntas na primeira fase e dos problemas na segunda fase de jogo.

Muitos estudantes estavam dispersos devido ao uso de celulares, as saídas para beber água e ir aos banheiros não foram incomuns, alguns alunos se mostraram também resistentes quanto a ferramenta ser um jogo e o tema abordado. O costume das aulas expositivas é percebido nessa resistência, sendo difícil para alguns participantes sair de sua zona de conforto. Ao longo da interação, no entanto, os outros colegas auxiliaram e motivaram os participantes mais resistentes, facilitando a mediação destes conflitos.

Os principais benefícios notados para os participantes, durante a aplicação do jogo, foram: A possibilidade de permitir que o conhecimento sistematizado por eles fosse aplicado em um espaço mediador simulado, a discussão temática propiciada pelo jogo no contexto atual de reivindicação de direitos e também a oportunidade de compreender que a educação em Direitos Humanos é possível em diferentes formas. Uma participante relatou, voluntariamente, ao fim da atividade e após a saída dos demais colegas, que esta foi uma maneira muito interessante de refletir sobre coisas tão comuns no dia-a-dia e que não damos a devida importância, além de, segundo ela, ter aprendido muito.

### **Considerações finais**

Uma das grandes vantagens apresentadas pelo jogo eletrônico Diário de Amanhã são os poucos materiais necessários: um computador, um projetor, uma caixa de som e algumas folhas. São materiais comuns em diversas instituições de ensino, além de não necessitar de internet. A utilização de vídeos, narrativa, ilustrações, simulações de entrevistas e notícias é uma forma lúdica de apresentar o tema e foi bem aceita pelos participantes.

A divisão dos participantes em cinco grupos auxilia a aplicação quando temos um maior número de jogadores, a escolha dos *avatares* que representaram os grupos é bem diversificada e pode gerar interações importantes, a escolha de um nome para a equipe pode revelar um pouco sobre o perfil dos participantes, auxiliando a mediação pedagógica.

Na primeira fase os conhecimentos dos participantes são testados, o que requer pesquisa ou mesmo preparação prévia, recomendamos, portanto, que o jogo seja uma experiência complementar a sala de aula, onde os participantes possam utilizar seus conhecimentos prévios auxiliados pela pesquisa. Para que a utilização de celulares e outros aparelhos eletrônicos não se torne problema o mediador pode oferecer uma lista de *sites* para busca de informações,



cabendo as equipes destacar membros para atuarem como pesquisadores, tendo papel de procurar informações necessárias a resolução dos questionamentos.

A segunda fase do jogo é a que melhor trabalha as interações sociais. Por meio de matérias veiculadas no jornal fictício Diário de Amanhã, os jogadores discutem sobre a realidade do mundo a sua volta, as 12 missões apresentadas poderiam ser facilmente encontradas em qualquer jornal real. Isto torna a experiência mais rica e significativa, partindo do real para abstrairmos sobre as possibilidades de resolução das situações problema descritas.

Os perfis apresentados na fase final, quando não almejados pelos participantes, mas atingidos pela livre interação, revelam surpresas ao grupo, fomentando a compreensão de que vários atores sociais podem e devem estar inteirados da discussão sobre Direitos Humanos.

A utilização de um jogo eletrônico é uma inovação pedagógica no campo do Direito, marcado por aulas expositivas, e que foi bem recebida. A maioria dos estudantes são jovens e já tiveram algum contato com este tipo de mídia, o que reduziu a possibilidade de estranhamento quanto a ferramenta pedagógica.

Avaliamos que, de acordo com o tempo pedagógico, torna-se apropriada a redução do número de perguntas na primeira fase e o número de situações propostas na segunda fase, o que pode ser feito com a inserção destas opções no menu de configurações do jogo. Além disso, este misto entre jogo competitivo e jogo cooperativo, pode limitar à aquisição do objetivo do jogo, ocasionando momentos de rivalidade. Um *redesign*, com o objetivo de tornar o jogo cooperativo, seria mais eficiente e propositivo ao trabalho em grupo.

Para futuras aplicações recomendamos aos interessados que procurem grupos comunitários, bem como outras instituições educativas, formais e informais, em diversos outros campos do conhecimento. Esta atividade lúdica colabora com a discussão e a formação de consciência dos participantes sobre do tema.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Brincar Cooperativo**: Vivências lúdicas de jogos não competitivos. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Jogos Cooperativos**: Aprendizagens, métodos e práticas. Várzea Paulista, São Paulo: Fontoura, 2011.

BARKLEY, Elizabeth F.; CROSS, K. Patricia; MAJOR, Claire Howell. **Técnicas de aprendizado colaborativo**. Madrid: Ediciones Morata, 2007.

BETTO, Frei. **Educação em direitos humanos**. Acervo Paulo Freire, 1994. Disponível em: <[http://acervo.paulofreire.org:8080/jspui/bitstream/7891/2831/3/FPF\\_PTPF\\_01\\_0165.pdf](http://acervo.paulofreire.org:8080/jspui/bitstream/7891/2831/3/FPF_PTPF_01_0165.pdf)>. Acesso em: 11 abr. 2017.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos Cooperativos: O jogo e o esporte como um exercício de convivência**. 4ed. São Paulo: Palas Athenas, 2013.

COMPARATO, Fábio Konder. **Afirmção histórica dos Direitos Humanos**. 10ed. São Paulo: Saraiva, 2015.

DdA. **Jogo Virtual “Diário de Amanhã”**. 2016. Disponível em: <[http://www.palasathena.org.br/noticia\\_detalhe.php?noticia\\_id=184](http://www.palasathena.org.br/noticia_detalhe.php?noticia_id=184)>. Acesso em: 11 abr. 2017.

FLICK, Uwe. **Introdução a pesquisa qualitativa**. 3ed. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2012.

PIOSEVAN, Flavia. **Ações afirmativas da perspectiva dos direitos humanos**. Cadernos de Pesquisa, v. 35, n. 124, p. 43-55, jan./abr. 2005.

MATURANA, Humberto. **Emoções e linguagem na educação e na política**. Belo Horizonte: UFMG, 2002.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Maria Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 13ed. São Paulo: Papirus Editora, 2000.