

# **JOGO DRAGÃO DA PAZ: UMA METODOLOGIA PARA A CONSTRUÇÃO DA JUVENTUDE CIDADÃ DENTRO DAS ESCOLAS.**

**Emanuely Ferreira de Oliveira**

**Universidade Federal do Ceará**

**emanuelyoliveira@hotmail.com**

## **Resumo:**

O presente artigo apresenta a metodologia Jogo Dragão da Paz tomando como referência a aplicação do mesmo na Escola Estadual Liceu Domingos Brasileiro na cidade de Fortaleza-CE. A metodologia é uma iniciativa UNESCO/SEDUC através do Programa Geração da Paz, que visa levar para a sala de aula uma cultura de paz, de valorização da cidadania, dos direitos humanos para uma educação mais cidadã e democrática através de professores e alunos do ensino médio, na valorização dos espaços escolares, dos contextos sociais e da juventude como agente ativo para a mudança na sociedade, seguindo a linha de pensamento de Groppo (2000) e Carrano (2003) para a valorização da categoria social juventude. A metodologia segue as fases de um jogo, composto por oito, ao todo, introduzidas por um Chamado, um convite lúdico preparado pelo professor da turma para vivenciar um jogo. A cada fase o educador traz conceitos que devem ser trabalhados em suas aulas-oficinas que vão do desafio ao tempo de realização de cada fase pela turma. Os resultados culminarão em uma escola transformada em seu espaço físico e humano, trazendo o conceito da comunidade escolar onde todos contribuem com a escola e são ativos no processo educativo. Conclui-se com a referência de uma educação mais inclusiva, cidadã, humana e popular, onde uma experiência de ensino, através de uma metodologia de um jogo, trouxe uma contribuição significativa no universo escolar no Estado do Ceará.

## **Palavras-Chaves:**

Jogo educacional, Formação de professores, Juventude, Escola, Cultura de Paz.

## **Resumen:**

El presente trabajo da a conocer la metodología Juego Dragón de la Paz teniendo como referencia su aplicación en el Colegio Estadual Liceu Domingos Brasileiro en la ciudad de Fortaleza, Ceará. La metodología es una iniciativa de la UNESCO/SEDUC mediante el Programa Generación de la Paz, que busca llevar para el salón de clases una cultura de paz, valorización de la ciudadanía, de los derechos humanos para una educación más ciudadana y democrática por medio de los profesores y alumnos de la fase educativa de ensino médio, en la valorización de los espacios escolares, de los contextos sociales y

de la juventud como agente activo para los cambios en la sociedad, siguiendo la línea de pensamiento de Groppo (2000) y Carrano (2003) para la valorización de la categoría social de la juventud. La metodología utilizada sigue las etapas de un juego, compuesto en total por ocho etapas, introducidas por un aviso, una invitación recreativa preparada por el profesor del grupo para experimentar un juego. En cada etapa el profesor trae consigo conceptos que deben de ser trabajados en sus clases prácticas, que van desde el desafío y el tiempo de realización de cada etapa por el grupo. Los resultados culminarán en una escuela transformada en su espacio físico y humano, trayendo consigo el concepto de la comunidad escolar donde todos colaboran con la escuela y son participantes activos en el proceso educativo. Se concluye con la referencia de una educación más inclusiva, ciudadana, humana y popular, donde una experiencia de enseñanza, mediante una metodología de un juego, trae una contribución significativa en el universo escolar en el Estado de Ceará.

### **Palabras claves:**

Juego educacional, formación de profesores, juventud, escuela, cultura de paz.

### **Introdução:**

Esse artigo visa apresentar os resultados obtidos na execução do projeto piloto do Jogo Dragão da Paz no estado do Ceará, uma iniciativa da UNESCO/SEDUC – Secretaria da Educação do Estado do Ceará – através do Programa Geração da Paz, tomando como referencial a escola Liceu Domingos Brasileiro que se localiza na capital do estado. O Jogo propõe alimentar um processo de co-transformação que perpassa o indivíduo ao coletivo, da escola à comunidade, do social ao ambiental, para disseminar e consolidar na sociedade uma cultura de paz pautadas na construção das relações humanas e em uma rede de colaboração que aconteça dentro e fora da escola. Deste modo visa fomentar uma educação mais dinâmica e viva, onde professores e alunos interajam e aprendam brincando através da valorização do contexto social do aluno, o levando para dentro da escola objetivando uma educação mais democrática, cidadã, onde o espaço escolar ganhe significado para o aluno e se torne a extensão cultural e de lazer que

possui fora da escola (DAMASCENO, 2008). O jogo ganha o referencial do grande abolicionista cearense Francisco José do Nascimento, Chico da Matilde ou Dragão do Mar, um jangadeiro, natural de Canoa Quebrada - CE, que em 1881 bloqueou o Porto de Fortaleza ao embarque de escravos para outras regiões do país, o que acarretou na abolição da escravatura do Ceará em 1884 e, em todo o Brasil, em 1888. Dessa forma, justificam-se os objetivos desse Jogo, do despertar nos sujeitos da educação, estudantes e professores, referenciais humanos que com pequenas atitudes e com aquilo que estava ao seu alcance, contribuíram para história local e sobretudo, com a história brasileira através de um pequeno gesto de bravura que fez do jangadeiro Dragão do Mar um referencial de herói local e brasileiro. O trabalho vai contra as teorias funcionalistas da década de 60, onde muitas pesquisas com o tema juventude abordavam um ser jovem rebelde, imerso na violência, sem ser visto como figura ativa e de referência para a mudança da sociedade. Assim, o trabalho alinha-se ao referencial teórico de Groppo (2000) e Carrano (2003), quando os mesmos reforçam a juventude como categoria social, responsável por mudanças na sociedade, agente ativo, que estampam seus conflitos sociais em seus corpos, em seu contexto local, transformando-os em mudança e transformação para a sociedade quando os mesmos são estimulados a isso:

Minha intenção é demonstrar que a categoria social juventude –assim como outras categorias sociais baseadas na faixa etária—tem uma importância crucial para o entendimento de diversas características das sociedades modernas, o funcionamento delas e suas informações (GROPPO, 2000, p. 12).

Assim, na diversidade da juventude e no estímulo a novas práticas educativas apresenta-se a metodologia Dragão da Paz, um jogo capaz de fomentar uma cultura de paz através da aprendizagem significativa e humana, visando espaços mais interativos na escola que impactem a sociedade do amanhã.

## Metodologia

A metodologia Jogo Dragão da Paz destina-se a alunos do ensino médio da rede pública do estado do Ceará e, assim como um jogo literal e usando-se o referencial humano e de herói local a figura do Dragão do Mar, é pautada em oito fases iniciadas pelo momento do **Chamado**, que é um convite lúdico, elaborado pelo educador para fazer parte de um jogo o qual é composto por 8 fases, são elas: **O despertar do Dragão:** a primeira fase que busca o “Eu” do jovem, o inspira a ser um agente de mudança, seu objetivo é reconhecer a situação (ambiente/contexto) onde o jogador está inserido; **O Encontro dos Dragões:** busca reconhecer os outros jogadores e o local do jogo, suas potencialidades, a unidade em comum e o campo de batalha (espaço escolar) começa a ser sondado; **A Sociedade dos Dragões:** nesta fase, os participantes tentam descobrir os sonhos um dos outros e construir a partir disso um sonho comum que atenda um pouco de todos; **O Mapa dos tesouros e poderes:** os jogadores mapearão as habilidades, tesouros e poderes necessários para a realização do seu sonho em comum, um plano de ação é construído para a ação; **O levante:** visa a obtenção dos poderes e recursos necessários para fazer acontecer o sonho, como uma gincana o jovem sai em grupos para conseguir os recursos necessários na escola e na comunidade para o dia da batalha; **A Batalha:** dia em que os jogadores devem fazer o sonho acontecer, colocar a “mão na massa” envolvendo toda a escola e a comunidade; **A conquista:** momento de celebrar o sonho construído, a última etapa do jogo conquistada, avaliar resultados e aprendizados; e **A Condecoração do Dragão:** fase da culminância do jogo envolvendo toda a comunidade escolar, hora de expor os conhecimentos obtidos para a vida do aluno no pós-escola, onde o mesmo se enxerga como um agente capaz de fazer mudanças. Essas fases visam a superação de um desafio que a turma visualize dentro da escola, um objetivo comum do grupo, um sonho da classe para a escola que almejam para o futuro. Esses 8 passos constituem-se por momentos distintos, sendo que alguns configuram-se como aulas-oficinas (Fases 1, 2, 3 e 4) a serem aplicados pelo professor da turma e as fases restantes (Fases 5, 6 e 7), que se configuram como “momentos de ação”, momentos de fazer acontecer os objetivos pensados, discutidos nas fases anteriores, é o momento do “mão na massa” colocando em ação a teoria discutida em turma, as últimas duas fases estão pautadas na avaliação dos momentos vividos pela turma e celebração das conquistas do jogo pelos envolvidos.

Através de ações simples e possíveis, busca-se o engajamento dos envolvidos em um processo que valoriza e transforma o ambiente educacional, cultural e ambiental da escola, ampliando o repertório de experiência de educadores, educandos, gestores e funcionários e

membros da comunidade na construção coletiva de espaços (DRAGÃO DA PAZ, 2014, p. 10).

A estrutura de cada uma das fases objetiva instrumentalizar o jovem com as ferramentas necessárias para a realizações de ações dentro do universo escolar. Cada fase, traz elementos lúdicos e didáticos capazes de despertar o interesse do alunado a participar das aulas-oficinas e fazer parte do jogo. À cada fase é dado um objetivo (missão) que deve ser cumprido pela turma para se avançar para próxima etapa. As fases seguem um padrão que orienta o professor a observar que pontos devem ser alcançados em cada fase para que a aprendizagem significativa aconteça e tome lugar. Em cada etapa o educador deve observar: **o desafio:** atividade dada em sala de aula para cumprir a missão; **personagens:** figuras simbólicas necessárias a realização da etapa; **regras:** que devem pautar a fase; **tempo:** prazo determinado para a atividade ser concluída e entregue; **recursos necessários:** para que a etapa aconteça; **comunicação:** processo de diálogo entra a turma para cumprimento da fase; e **celebração:** ao final de cada fase uma celebração dos aprendizados obtidos na etapa que impactem na vida escolar e social do aluno.

Neste trabalho vamos nos deter como amostra a turma de 2º ano do Liceu Domingos Brasileiro, em Fortaleza, onde foi desenvolvida a metodologia do projeto piloto do jogo no primeiro semestre de 2014, orientada por dois professores da instituição escolar, que foram previamente formados e instrumentalizados para sua aplicação em sala de aula. Foram usadas, como técnicas, a observação direta intensiva com observações não-participantes e entrevistas individuais e grupais estruturadas e não estruturadas, uma coleta de dados verbal e descritiva dos dados coletados a partir das técnicas aplicadas para uma melhor coleta dos dados.

\* Observações foram realizadas nas aulas-oficinas das fases do jogo e na fase da Batalha (Fase 6), onde os alunos colocam a “mão na massa” para fazer o sonho acontecer com o envolvimento da comunidade escolar e comunidade do entorno da escola, trabalhando técnicas aprendidas para a revitalização de espaços escolares.

\* As entrevistas individuais objetivam a sondagem e ponto de vista do professor facilitador da metodologia em turma usando instrumentais do próprio jogo para avaliação de cada fase pelo educador, tal como a aplicação da metodologia e acompanhamento da mesma, onde são avaliados a transposição didática e interdisciplinaridade usada pelo professor na adaptação do material didático do jogo ao

contexto escolar, o tempo de duração das atividades, recepção dos alunos para com a metodologia de um jogo, avaliação do educador sobre a interação antes, durante e após as atividades em sala de aula configurando-se na técnica de entrevista estruturada voltada aos professores participantes. Essa avaliação é realizada após cada etapa do jogo, resultando em 08 instrumentais avaliativos que o educador deve preencher e enviar. Dessa forma, como procedimento para coleta de dados é verbal e descritiva por melhor se ajustar em uma pesquisa-ação de cunho qualitativo.

\* Entrevistas grupais objetivam sondar a aprendizagem dos grupos/equipes de alunos trabalhando na fase 06 do jogo (A Batalha), onde juntos tentam construir os sonhos e espaços físicos que almejam para a escola.

### **Análise dos resultados**

Os resultados obtidos na escola Liceu Domingos Brasileiro na cidade de Fortaleza foram muito significativos. A juventude do 2º ano se envolveu do princípio ao fim da metodologia de vivenciar um jogo dentro da sala de aula, fazendo da escola um espaço para escuta de seus sonhos, da construção de espaços para desenvolver o potencial jovem, na valorização do trabalho em grupos, fazendo do universo escolar mais divertido e dinâmico (DAMASCENO, 2008).

Tomando como referencial a visão do jovem como agente transformador, capaz de liderar ações que possam contribuir com a educação, a escola, a sociedade de hoje, visando um futuro em sociedade mais íntegro, igual e com maiores oportunidades para essa geração de jovens, o jogo veio despertar essa concepção de mudança, de ação, união para a construção de cidadãos mais centrados e conscientes de seus direitos e deveres, indo de encontro com uma educação da diversidade para contemplar a diversidade valorizando os contextos sociais dos envolvidos, sua vivência de mundo e a comunidade:

A recusa em compreender a educação apenas enquanto âmbito formativo das aprendizagens institucionais nos desafia a compreendê-la também como processo social de compartilhamento de significados para além dos espaços intencionalmente instituídos para promover aprendizagens (CARRANO, 2003, p.11).

Assim, houve uma interação de toda a comunidade escolar, comunidade do entorno, pais de alunos, professores a partir da fase 04 (O Mapa dos tesouros e poderes) do jogo, onde os alunos tinham que ir além da sala de aula, tomar toda a escola e ultrapassar suas paredes em busca dos recursos necessários (materiais e humanos) para a concretização dos sonhos para sua escola ideal. Nesta verdadeira gincana, vimos jovens desafiados a buscar, a conseguir juntos aquilo que desejavam, saíram em grupos pelas ruas do bairro e buscaram pneus e mudas para um jardim à frente da escola, tintas para a pintura da fachada escolar, bancos e pátio, descobriram um pai de um dos alunos que outrora tinha sido pintor e se prontificou em ajudar no dia da Batalha (Fase 06) com a pintura da fachada da escola. Professores das ciências da natureza ajudaram com seus conhecimentos na construção do jardim usando os pneus e garrafas PET, alunos vindos de outras turmas contribuíram com a limpeza e assim, no dia da concretização dos sonhos, a escola, a comunidade, funcionários, professores e alunos estavam mobilizados e contribuíam com suas aptidões e talentos para tornar a escola um lugar melhor, na força da ação para a mobilização, aproveitando a energia jovem para uma escola mais viva que “precisa-se de espaço, atividades de forma autêntica para gastar, canalizar a energia jovem” (GROPPO, 2000), e assim, na escola Liceu Domingos Brasileiro, o jogo tomou as proporções reais daquilo que se propõe e objetiva, alunos conscientes de seu poder transformador.

Os jovens tanto podem ser fator de integração no mercado cultural de massa, como podem se constituir como atores do conflito social numa mobilização antagonista. O conflito e a possibilidade de transformação que ele instaura só se explicita, portanto, no tempo e no espaço. Ser jovem não é tanto um destino, mas implica na escolha de transformar e dirigir a existência (MERLUCCI, 1991, p. 83).

O Jogo Dragão da Paz não só contribuiu para a mudança do espaço físico escolar através dos sonhos dos jovens para uma escola melhor, mas contribuiu para o aprendizado significativo do grupo estudantil que participou da iniciativa. Uma das alunas, quando perguntada sobre o que iria permanecer na escola após a realização desse trabalho, respondeu prontamente: “ensinamento” e completou dizendo: “que tudo pode ser possível, desde que não façamos nada sozinhos, só em grupo” (ALUNA Liceu 2º A), demonstrando o poder da união para sanar conflitos e para contribuir para a cidadania.

A metodologia Jogo Dragão da Paz concluiu suas fases na escola Liceu Domingos Brasileiro com uma revitalização do espaço na frente da escola, com limpeza da área para a construção de um jardim, feito em espiral com pedras que foram encontradas na própria escola pelos alunos, onde foram plantadas mudas conseguidas na comunidade, um balanço de pneus coloridos, um jardim vertical com PET, a fachada da escola pintada com tintas conseguidas no comércio local sendo o pintor o pai de aluno, mais os bancos pintados pela turma com tintas coloridas, além de

um pátio interno e colunas também coloridas pelos alunos e professores. A Fase 06 (A Batalha), a realização dos sonhos, foi acompanhada pela banda dos alunos de outra turma da escola e oferecido um almoço pelos funcionários e professores para quem se fez presente. As bases de uma educação mais cidadã, democrática e popular se fez presente e conceituou o momento do princípio ao fim do jogo na escola, nas palavras de Brandão “um saber necessário, um saber orgânico” (BRANDÃO, 2006, P.51), para lançar as bases da verdadeira educação inclusiva.



*Retirado e adaptado do site: [issuu.com/pamelagaino/docs/guia\\_do\\_facilitador\\_4\\_-\\_semifinal](https://issuu.com/pamelagaino/docs/guia_do_facilitador_4_-_semifinal)*



*Retirado e adaptado do site: [issuu.com/pamelagaino/docs/guia\\_do\\_facilitador\\_4\\_-\\_semifinal](https://issuu.com/pamelagaino/docs/guia_do_facilitador_4_-_semifinal)*



*Retirado e adaptado do site: [issuu.com/pamelagaino/docs/guia\\_do\\_facilitador\\_4\\_-\\_semifinal](https://issuu.com/pamelagaino/docs/guia_do_facilitador_4_-_semifinal)*

## **Conclusão**

A metodologia Jogo Dragão da Paz, uma iniciativa da UNESCO e SEDUC/ Secretaria da Educação do Ceará através do Programa Geração da Paz trouxe um importante apanhado de aprendizado para escolas da rede pública do referido estado que aceitaram o desafio de aplicar a metodologia como escolas piloto no primeiro semestre do ano de 2014 em cinco cidades cearenses: Canindé, Redenção, Juazeiro do Norte, Granjeiro e Fortaleza. Esta última, teve sua experiência no jogo retratada no presente artigo. A experiência de professores que tornaram-se facilitadores de um jogo, um desafio real em sala de aula, jogando e aprendendo, conectando saberes e colaborando para um futuro no pós-escola dos alunos. O Jogo Dragão da Paz não é apenas um jogo, são os passos que podem colaborar para uma educação mais inclusiva, dinâmica, viva, conduzindo a uma verdadeira cultura de paz em sala de aula, onde todos são importantes, onde todos tem algo a contribuir para a construção de sonhos para uma escola ideal do ponto de vista jovem, um lugar que pode-se aprender brincando, rindo, fazendo, construindo uma rede de colaboradores na própria comunidade, levando a comunidade para escola, construindo a educação para a cidadania, democrática e popular, contribuindo para uma geração de jovens conscientes de seus direitos e deveres rumo a uma sociedade mais próspera e igualitária. O jogo não para por aqui, experiências de outras escolas pilotos ainda estão para ser contadas, novas escolas estão aderindo a essa nova metodologia em outras cidades do estado do Ceará neste segundo semestre de 2014. A educação caminha rumo a sua condensação, mas ainda temos muito o que caminhar para uma verdadeira educação inclusiva, democrática e popular. Temos arranhado a superfície, mas estamos no caminho certo, que novas experiências para a formação docente, metodologias de ensino/aprendizagem cheguem para complementar nosso cenário que ainda está repleto de carências educacionais.

### **Referências Bibliográficas:**

CARRANO, Paulo César Rodriguês. **Juventudes e Cidades educadoras**. Petrópolis: Vozes, 2003.

DAMASCENO, Maria. **Juventude: educação e cidadania no contexto da diversidade cultural**. In: Congresso Português de Sociologia, 6, 2008, Lisboa.

DRAGÃO DA PAZ. **Guia do Facilitador Jogo Dragão da Paz**. Fortaleza: 2014.  
Disponível em: [http://issuu.com/pamelagaino/docs/guia\\_do\\_facilitador\\_4\\_-\\_semifinal](http://issuu.com/pamelagaino/docs/guia_do_facilitador_4_-_semifinal).  
Acesso em: 16 de outubro de 2014.

GROPPO, Luís Antonio. **Juventude: Ensaios sobre Sociologia e História das Juventudes Modernas**. Rio de Janeiro, Diffel: 2000.

MELUCCI, Alberto. **Juventude, tempo e movimentos sociais – juventude e contemporaneidade**. São Paulo: Anped [Revista Brasileira de Educação, número especial,5-6]: 1997.