

PRODUTO EDUCACIONAL
PPGE/UESC

JOGO DIDÁTICO
ACESSO À UNIVERSIDADE



VALDOMIRO ALVES PEREIRA

VALDOMIRO ALVES PEREIRA
ELIS CRISTINA FIAMENGUE

**O FORTALECIMENTO DA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE A PARTIR DA
VIVÊNCIA DE ESTUDANTES NO PIBID: os subprojetos Filosofia e Química do Pibid na
UESC**

JOGO DIDÁTICO
ACESSO À UNIVERSIDADE

Produto Educacional da pesquisa “**O FORTALECIMENTO DA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE A PARTIR DA VIVÊNCIA DE ESTUDANTES NO PIBID: os subprojetos Filosofia e Química do Pibid na UESC**”, apresentado ao Programa de Pós-Graduação Mestrado e Doutorado Profissional em Educação – PPGE, da Universidade Estadual de Santa Cruz, como parte das exigências para obtenção do título de Mestre em Educação.

Linha de pesquisa: Políticas Educacionais e Gestão Escolar.

Orientadora: Profa. Dra. Elis Cristina Fiamengue.

ILHÉUS - BAHIA
2025

P436

Pereira, Valdomiro Alves

O fortalecimento da formação inicial docente a partir da vivência de estudantes no PIBID: os projetos Filosofia e Química do Pibid na UESC: jogo didático acesso à universidade / Valdomiro Alves Pereira, Elis Cristina Fiamengue. – Ilhéus, BA: UESC, 2025.

14f.:il.

Produto Educacional da Pesquisa Desenvolvido como parte da dissertação do Programa de Pós-Graduação do Mestrado e Doutorado Profissional em Educação – PPGE, da Universidade Estadual de Santa Cruz.

Inclui referências.

1. Professores – Formação. 2. Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Brasil). 3. Formação inicial do professor. 4. Professores de ensino do primeiro grau – Formação. 5. Política educacional. 6. Jogos educativos. I. Fiamengue, Elis Cristina. II. Título.

CDD 370.71

SUMÁRIO

[illegible]

APRESENTAÇÃO

Olá! Este material é parte integrante do jogo *Acesso à Universidade*, desenvolvido por Valdomiro Alves e Elis Fiamengue, a fim de divulgar as possibilidades de acesso ao ensino superior. Sugerimos que a leitura do material, assim como a aplicação do jogo, seja realizada junto ao debate por demanda, entrada, permanência e conclusão dos cursos de graduação, apresentando o espaço das Universidades como um local possível de ser frequentado por todas as pessoas.

O jogo *Acesso à Universidade* foi pensado para ser aplicado na educação básica, principalmente em turmas do ensino médio, que estão se preparando para os processos seletivos do ENEM e dos vestibulares. Contudo, o *Acesso à Universidade* também pode ser jogado em outros ambientes, pois suas regras são simples e de fácil entendimento, sendo equivalente à mecânica de vários outros jogos de tabuleiro, onde a pessoa joga um dado de seis lados, percorre certa quantidade de casas e cumpre as instruções descritas, até chegar ao final do percurso.

Ainda, este jogo pretende evidenciar a existência de algumas das estratégias e táticas de permanência que podem ser utilizadas por estudantes dentro dos ambientes universitários. Ambientado no *campus* da Universidade Estadual de Santa Cruz, o *Acesso à Universidade* pretende ser instrutivo e divertido, misturando humor em meio ao aprendizado.

Espero que você possa jogar e se divertir também!

Abraço,

Valdomiro Alves

INTRODUÇÃO

Este produto é fruto da pesquisa intitulada “O FORTALECIMENTO DA FORMAÇÃO INICIAL DOCENTE A PARTIR DA VIVÊNCIA DE ESTUDANTES NO PIBID: os subprojetos Filosofia e Química do Pibid na UESC”, desenvolvida junto ao Programa de Pós-Graduação Mestrado e Doutorado Profissional em Educação PPGE-UESC, que apresenta o objetivo de compreender como as vivências proporcionadas pelo Pibid influenciam na permanência de estudantes nos cursos de licenciatura da UESC. A sua construção e aplicação constituem reflexos dos esforços que foram realizados durante o período de dedicação à pesquisa. As pessoas às quais o produto se dedica irão se utilizar do mesmo e perceber boa parte do conhecimento que foi necessário para a sua construção.

Além disso, estes programas de pós-graduação se dedicam à formação continuada de profissionais da educação básica, portanto, os produtos educacionais devem devolver à educação básica os frutos do trabalho destas pessoas. Assim como as escolas e secretarias de educação devem confiar na continuidade da formação de suas/seus profissionais, nada mais justo do que retribuir de forma direta esta confiança.

Os resultados da pesquisa apontam que o Pibid influencia positivamente a permanência estudantil nos cursos de licenciatura devido ao percurso de formação da identidade professoral, da escolha pela carreira docente por parte das estudantes bolsistas e da democratização do acesso ao capital cultural.

Neste sentido, como fruto de um trabalho dedicado ao acesso ao ensino superior e pensando os reflexos da formação inicial docente nos cursos de licenciatura, através do Pibid, e na qualidade deste acesso aos cursos de graduação, nos propomos a desenvolver um jogo de tabuleiro cujo objetivo é apresentar o acesso à educação superior como algo alcançável e de fácil entendimento. Entrada, permanência e conclusão devem estar latentes neste produto para que, retornando à educação básica, se perceba a Universidade como um espaço possível de ser frequentado/ocupado.

Aqui são apresentadas a proposta do jogo, seus componentes e suas regras, assim como parte da discussão necessária para se entender a contextualização do plano de fundo do tabuleiro e das instruções presentes nas casas que compõem o seu percurso.

1 PROPOSTA DO JOGO

A proposta deste produto educacional é a criação de um jogo de tabuleiro, ambientado na Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC), onde as/os jogadoras possam utilizar estratégias e táticas de permanência, tanto materiais quanto simbólicas, combatendo a evasão e a retenção, para atravessar o campus da UESC, a fim de atingir a conclusão do curso, adquirindo o diploma, saindo da Universidade e chegando ao fim do percurso do jogo.

Por ter como *locus* de pesquisa a UESC, o jogo também tem como tabuleiro um mapa que representa o *campus* desta Universidade. Este tipo de composição ajuda no sentimento de imersão, para que as/os participantes possam acessar partes do *campus* e identificar locais já conhecidos. O mapa não foi criado para esta pesquisa, é uma criação da própria UESC, está disponível na página *web* da Universidade²⁵. Na Figura 1 podemos visualizar o tabuleiro do jogo com o mapa da UESC como plano de fundo.

Também, por se tratar de um jogo didático, para ser aplicado durante aulas e oficinas, a ideia é que, durante um jogo com quatro pessoas, todo o percurso do tabuleiro, seja transposto com uma média de tempo entre 40 e 50 minutos, ocupando, desta forma, o tempo de uma aula.

O jogo pode ser aplicado principalmente em turmas do ensino médio, tanto regular quanto EJA. Desta forma, acreditamos que as pessoas nestas turmas não precisam necessariamente de acompanhamento para entenderem as regras do jogo e até mesmo para completar o trajeto do mapa, podendo inclusive ser jogado por várias faixas etárias e mesmo fora do ambiente escolar. Contudo, para a aplicação do jogo em sala de aula, recomendamos uma divisão em três momentos, a saber, [1] pré-jogo, [2] jogo e [3] pós-jogo, como veremos a seguir.

²⁵ Disponível em: <http://uesc.br/mapa/>. Acesso em: 15 jul. 2024.

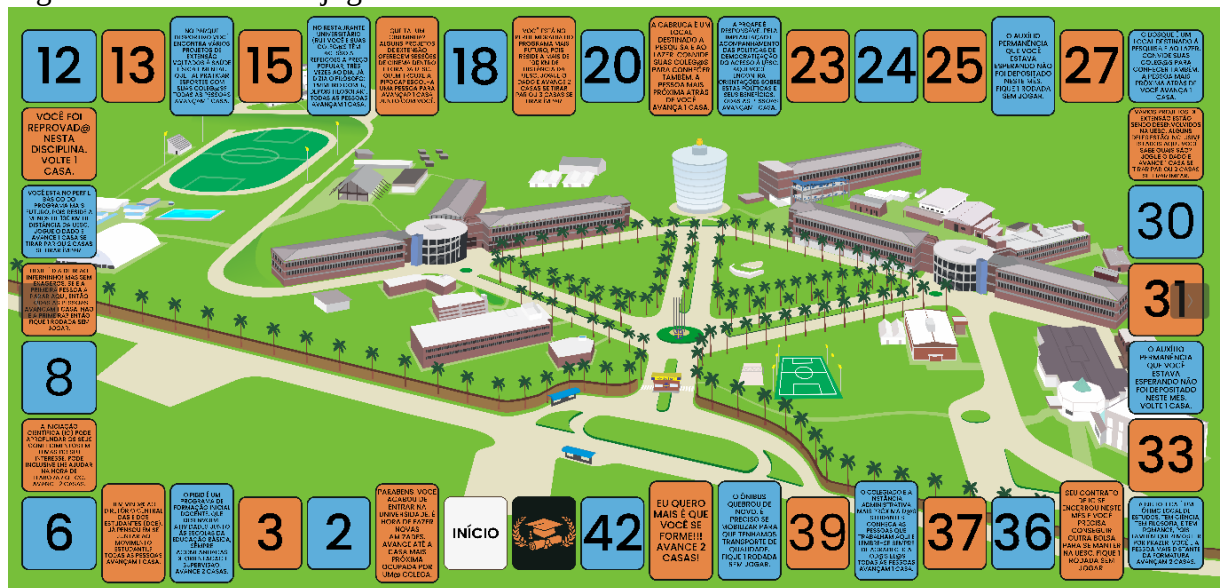
2 COMPONENTES NECESSÁRIOS PARA O JOGO

- Tabuleiro;
- Peões;
- Dado cúbico com as faces numeradas de um a seis;

O tabuleiro do jogo é composto por casas numeradas e dispostas no sentido horário, iniciando na metade da parte inferior e terminando também neste local. No mapa da UESC, a guarita de entrada da Universidade está localizada aproximadamente nesta mesma região, assim, esta disposição das casas favorece a imersão no tabuleiro no sentido do jogo se desenvolver a partir da estrutura física da Universidade, com as primeiras casas se estendendo pelo lado esquerdo do tabuleiro, e as últimas casas do jogo se localizando no lado direito, junto ao maior auditório do *campus*, onde ocorrem as refeições de grau dos cursos de graduação, dando a impressão de que as/os jogadoras/es entram na Universidade, passam pelo *campus*, e saem.

Os peões têm formato circular, como moedas, diferenciados por cores. Caso alguma pessoa possua um peão próprio, de fora do jogo, e este não se confunda com nenhuma peça do jogo ou de outro/a jogador/a, o mesmo pode ser utilizado para jogar.

Figura 1 – Tabuleiro do jogo



Fonte: Elaboração própria com base no mapa da Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC) (2024)

3 COMO JOGAR

- **Decidindo a ordem em que pessoa irá jogar**

As próprias pessoas que estiverem jogando podem decidir a ordem em que cada uma começará a jogar. Uma dica para o caso de não haver um consenso sobre esta ordenação, é a utilização de um dado de seis lados para ajudar na organização desta etapa. Todas as pessoas jogam o dado uma vez. Aquela que tirar o número menor será a primeira a jogar. Em caso de empate, as pessoas que tiraram o mesmo número disputam a ordem entre si, que também pode ser um consenso ou através de uma nova rodada para jogar os dados.

- **Passando pelo tabuleiro**

Após a ordenação, com todos os peões posicionados na casa indicada como “INÍCIO”, a primeira pessoa joga o dado e avança com seu peão a quantidade de casas indicada. O tabuleiro deve ser seguido no sentido horário, para a esquerda da primeira casa. A pessoa então faz a leitura e segue as instruções descritas na casa em que parou.

Devido ao caráter colaborativo desta proposta, sempre que, logo após rolar o dado, um/a jogador/a chegar a uma casa onde está outra pessoa, todas as pessoas nesta casa avançam para a casa seguinte.

IMPORTANTE
Ainda nesta etapa, caso o/a jogador/a movimente o peão devido às condições da casa em que parou após jogar o dado, as condições da nova casa NÃO devem ser atendidas. As indicações de avanço e retrocesso dos peões devem ser atendidas apenas no primeiro movimento de cada jogador/a na respectiva rodada do jogo.

O jogo termina quando todas as pessoas atingirem a conclusão, chegando à casa indicada por um capelo e um diploma, em alusão à cerimônia de colação de grau.

4 PÓS-JOGO

Este momento é dedicado à reflexão após a experiência de ter terminado o jogo. A intenção principal é que o jogo alimente a curiosidade sobre o acesso às Universidades, ao ensino superior, e possa ser possível, ao fim, traçar caminhos reais de entrada, permanência e conclusão desta etapa da educação. Ainda, a criação de utopias acerca daquilo que costumou-se denominar “melhora de vida” para a classe trabalhadora, com horizontes de educação, trabalho, alimentação, moradia, e mais, com qualidade e dignidade.

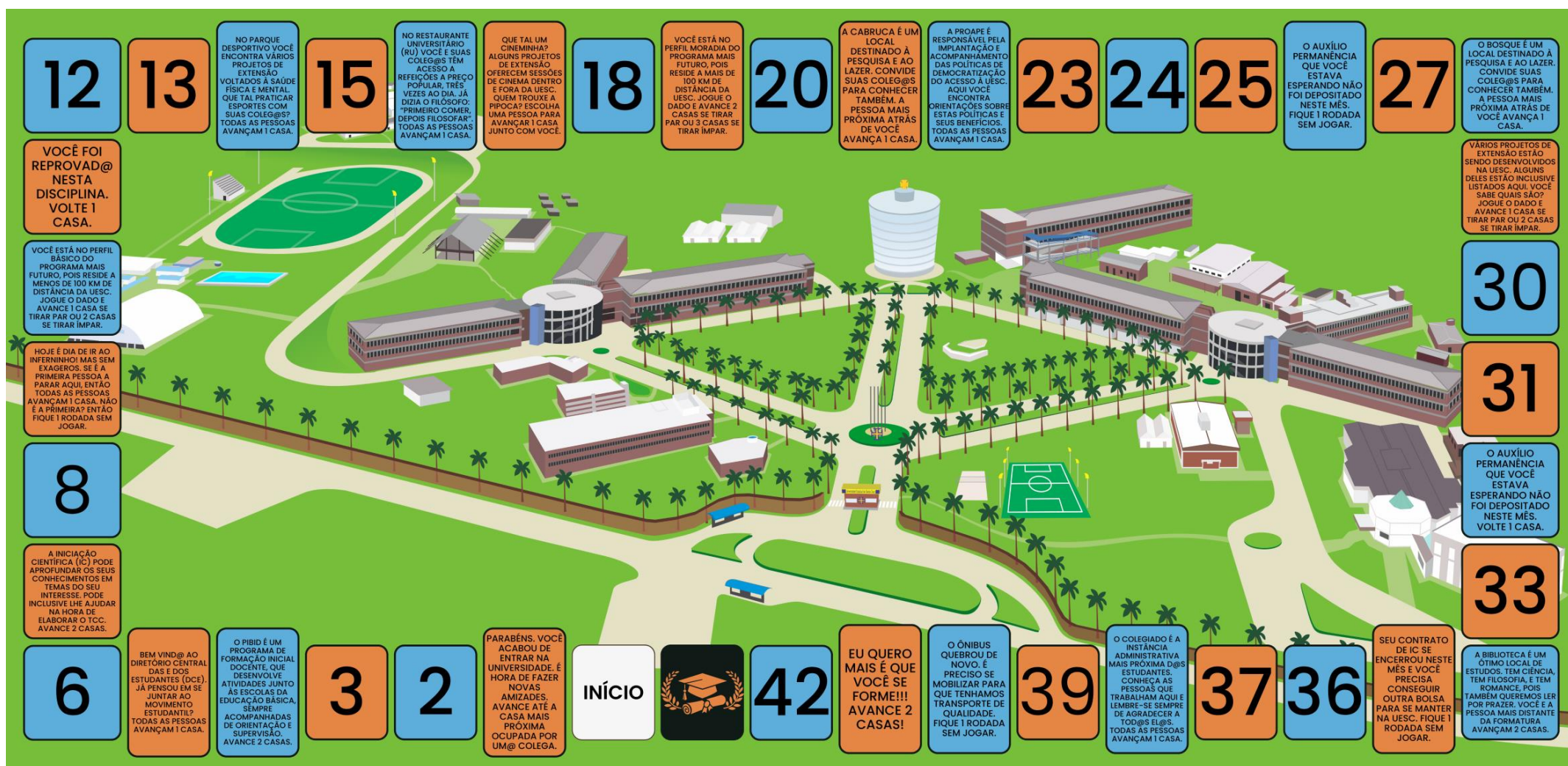
[...] a atuação da universidade com os estudantes ainda durante o ensino médio, no intuito de apresentar os cursos e as perspectivas profissionais desses cursos, poderia influenciá-los a escolher os cursos que mais se identifiquem e contribuir para diminuição dos índices de retenção e evasão, além de elevar os índices de conclusão nos cursos (Lima; Mesquita; Souza, 2022, pp. 74-75).

Com isso, este jogo foi produzido para que possa ser utilizado principalmente pelas/os estudantes bolsistas do Pibid nas escolas da educação básica, em aulas e oficinas, como forma de incentivo à entrada no ensino superior, mas também para estudantes dos primeiros semestres dos cursos de graduação nas Universidades públicas, para que possam conhecer principalmente estratégias e táticas de permanência que estão à sua disposição, incitando a curiosidade e também a busca pelas políticas públicas de ações afirmativas voltadas à permanência estudantil no ensino superior. Tomando o exemplo das pesquisas que destacam a formação do público dos cursos e baixo prestígio (Ferraz, 2021; Fiamengue, Pereira e José, 2007; Ribeiro, 1982; Senkevics e Mello, 2019; Senkevics, 2021), que estas pessoas possam, com ou sem a ajuda do percurso deste jogo, ter melhores oportunidades na amplitude de seus horizontes.

REFERÊNCIAS

- FERRAZ, Marcelo Inácio F. Reserva de vagas e desempenho acadêmico na UESC. *In.*: SOUZA, Flávia Alessandra de. **Ações afirmativas no Brasil contemporâneo: dinâmicas e perspectivas**. Feira de Santana; Ilhéus: UEFS Editora; Editus, 2022.
- FIAMENGUE, Elis Cristina; JOSÉ, Wagner Duarte; PEREIRA, Carlos José de A. **A UESC em preto & branco: pesquisa de amostragem étnico-racial**. Brasília: MEC/SECAD, 2007.
- LIMA, Elizeth Gonzaga dos S; MESQUITA, Marcos Paulo de; SOUZA, Lourdes Aparecida de. Acesso e permanência na educação superior: interface com o ensino médio. *In*: VELOSO, Tereza Christina M. A.; LIMA, Elizeth Gonzaga dos S. (Orgs.). **Permanência e evasão na educação superior: fatores interferentes, interfaces com ensino médio público e possibilidades de avanços nas políticas públicas**. Cáceres: UNEMAT Editora, 2022.
- RIBEIRO, Sérgio Costa. **O vestibular**. Em Aberto, v. 1, n. 3, p. 1–6, 1982. Disponível em: <https://sergiocostaribeiro.com.br/wp-content/uploads/2023/02/1982-O-Vestibular.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2023.
- SENKEVICS, Adriano Souza. **O acesso, ao inverso: desigualdades à sombra da expansão do ensino superior brasileiro, 1991-2020**. 2021. 437 f. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.11606/T.48.2021.tde-11012022-103758>. Acesso em: 01 ago. 2023.
- SENKEVICS, Adriano Souza; MELLO, Ursula Mattioli. O perfil discente das universidades federais mudou pós-lei de cotas? **Cadernos de Pesquisa**, v. 49, n. 172, p. 184–208, abr. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/198053145980>. Acesso em: 01 ago. 2023.

Jogo Didático



DE 2 A 4 PESSOAS



INSTRUÇÕES

- Decidam a ordem em que pessoa irá jogar;
- Jogue o dado e avance a quantidade de casas indicada;
- Siga as instruções da casa em que o seu peão parou;
- Sempre que chegar a uma casa onde está outra pessoa, todas as pessoas nesta casa avançam uma casa;
- Após jogar o dado, quando você se movimentar devido às condições da casa em que parou, as condições da nova casa NÃO devem ser atendidas;
- O jogo termina quando todas as pessoas chegarem à formatura;