

Trunfo: estratégia pedagógica na educação para o risco



APRENDE SENSIBILIZA & APLICA

Francisca Teixeira*

francisca.teixeira@procivmadeira.pt

Cláudia Vale*

claudia.vale@procivmadeira.pt

António Nunes*

antonio.nunes@procivmadeira.pt

Marco Lobato*

marco.lobato@procivmadeira.pt

*Serviço Regional de Proteção Civil, IP-RAM

INTRODUÇÃO

Face à crescente necessidade de melhor preparar a população para a ocorrência de catástrofes naturais e acidentes, o Serviço Regional de Proteção Civil da Região Autónoma da Madeira (SRPC, IP-RAM) procura desenvolver recursos pedagógicos com vista à disseminação do conhecimento sobre os riscos associados a tais eventos e respetivas medidas de auto-proteção.

Com fim à promoção de aprendizagens significativas nos estudantes, o SRPC, IP-RAM, desenvolveu um novo recurso pedagógico - o jogo *Trunfo* - cujo objetivo incide na transmissão de conhecimento e na facilitação da aprendizagem sobre medidas de proteção civil relativas a um conjunto de diferentes situações de acidente e catástrofe natural.

OBJETIVO

Este estudo tem como principal objetivo avaliar e validar a qualidade do novo recurso pedagógico.



ÁREA DE ESTUDO

Foram implementadas 13 ações de sensibilização durante os meses de julho e agosto do corrente ano em cinco ATL's (Atividades de Tempo Livre), situados nos concelhos do Funchal, Câmara de Lobos e Ribeira Brava.



METODOLOGIA

Seguindo um design misto, o estudo foi concretizado em três fases: realização do jogo; recolha de dados através da aplicação de um questionário em formato papel-lápis e, análise dos resultados.

A amostra não probabilística contou com um total de 107 (n=107) participantes, com idades compreendidas entre os 6 e os 18 anos.

O questionário é constituído por 6 itens com questões fechadas e uma escala de resposta do tipo *Likert* de quatro pontos (1 - completamente inadequado a 4 - completamente adequado) e um campo reservado a questões abertas e comentários que procuravam recolher informação acerca da qualidade do jogo através da perceção dos participantes. Por fim, os resultados dos questionários foram analisados e traduzidos para percentagens.

BIBLIOGRAFIA

Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning* (1st ed.). Grune & Stratton.

Huizinga, J. (2014). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (8ª. ed.). Perspectiva.

Moreira, M. A. (2011). *Teorias da Aprendizagem* (2ª. ed.). Editora Pedagógica e Universitária Ltda.

RESULTADOS

Os resultados dos questionários estão representados no gráfico 1. Relativamente às questões abertas, os resultados foram positivos e refletidos em comentários como "O jogo foi bom e faz com que agente saiba o que fazer em cada situação de emergência" e "(...) muito interessante. Ajuda a perceber melhor quais as ações a tomar (...) para cada situação de perigo".

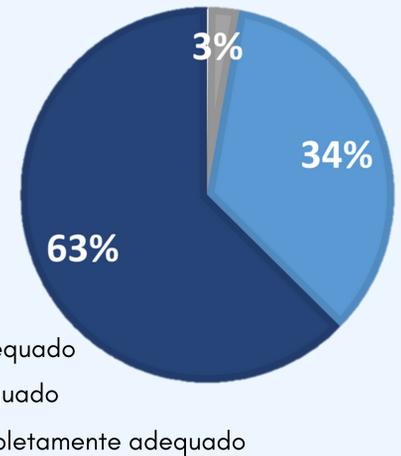


Gráfico 1. Avaliação do recurso pedagógico.



DISCUSSÃO

Assente na teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel (1963), o jogo desenvolvido pelo SRPC, IP-RAM, pretende apresentar-se como um recurso didático potencialmente significativo, na medida em que tais recursos podem representar o conteúdo a aprender sob diferentes formas, desde que possuam significado para os alunos (Moreira, 2011). Deste modo, o jogo apresentado assume-se como material potencialmente significativo, promovendo interação entre aquilo que os estudantes já sabem, (i. e., exercício 'Terra Treme'), e os novos conteúdos apresentados. Ao jogar, os alunos manipulam a realidade, transformam-na por meio da imaginação e da linguagem e, ao jogar com palavras, estes brincam com a realidade através de representações simbólicas que possibilitam a construção de novos conhecimentos (Huizinga, 2014).

CONCLUSÃO

Se por um lado, o jogo *Trunfo* pretende que a aprendizagem seja significativa, por outro, pretende também ser um veículo facilitador da mesma. Assim sendo, ao assumir uma função lúdica, o *Trunfo*, procura simultaneamente proporcionar prazer e diversão na realização da atividade, bem como, ensinar e transmitir novos conteúdos aos seus participantes.

