

JOGO BALEIA AZUL: PERCEPÇÃO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL DE UMA ESCOLA PÚBLICA

BLUE WHALE CHALLENGE: PUBLIC MIDDLE SCHOOL STUDENTS' PERCEPTIONS

Patricia Franzoni*
José Claudio Del Pino**
Marli Teresinha Quartieri***
Miriam Inês Marchi****

RESUMO

O conhecimento adquirido pelo aluno deveria ser decorrente de um processo interativo, que exige análise, estudo, discussão, síntese e tomada de decisões coletivas ou individuais. É importante que o professor desenvolva uma postura dialógica em suas aulas, promovendo debates, trazendo também situações/problemas para que o aluno possa participar com suas próprias ideias. Nesse contexto, este artigo propõe-se a analisar a utilização das estratégias de ensino tempestade cerebral e júri simulado com foco no Jogo *Baleia Azul* com o objetivo de investigar a percepção que os alunos de uma escola pública têm sobre o tema. As estratégias foram desenvolvidas com alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental nas aulas de Português, Espanhol e Educação Física de uma escola municipal localizada na Praia do Cassino (Rio Grande/ RS). Cabe destacar que os dados foram recolhidos através do diário de bordo da professora e filmagem. Pode-se inferir que as atividades realizadas foram produtivas, tornando as aulas mais interessantes, possibilitando um maior envolvimento da turma, fortalecendo os processos de ensino e de aprendizagem. Percebeu-se que os alunos assumiram um papel mais ativo, foram estimulados e motivados, ouviram outras opiniões, valorizaram o trabalho em grupo, respeitaram os colegas, compartilharam seus pensamentos e se sentiram importantes no decorrer do processo. É importante reconhecer o conhecimento dos alunos e ao valorizá-lo, possibilitar a sua evolução e interação com o conhecimento técnico-científico aprendido na escola.

Palavras-chave: Tempestade Cerebral. Júri Simulado. Jogo *Baleia Azul*. Educação Básica.

ABSTRACT

The knowledge acquired by the student should be derived from an interactive process, which requires analyzing, studying, discussing, synthesizing and making collective or

* Graduada em Ciências Econômicas (FURG), Mestra em Economia (UFPB/João Pessoa), Professora Adjunta II (Economia/FURG). Discente no Programa de Pós-Graduação - Doutorado em Ensino (UNIVATES) e Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal em Nível Superior (CAPES). patriciafranzoni@furg.br

** Doutor em Engenharia de Biomassa (UFRGS), Pós-Doutor (Aveiro-Portugal), Professor Associado (UFRGS), Professor Colaborador (UNIVATES), Bolsista de Produtividade em Pesquisa (CNPq – Nível: 1D). jose.pino@univates.br

*** Doutora em Educação (UNISINOS), Professora da Graduação e Pós-Graduação (Mestrado e Doutorado em Ensino e Mestrado em Ciências Exatas – UNIVATES), Bolsista de Produtividade de Pesquisa (CNPq – Nível 2). mtquartieri@univates.br

**** Doutora em Química (UFSM) e Professora da Graduação e Pós-Graduação (Mestrado e Doutorado em Ensino e Mestrado em Ciências Exatas – UNIVATES). mimarchi@univates.br

individual decisions. It is important that the teacher develops a dialogical attitude in his classes, promoting debates, bringing situations / problems so that the student can participate with his own ideas. In this context, this article proposes to analyze the use of brain storm and jury simulation strategies for the Blue Whale Game in order to investigate the perception that the students of a public school have on the subject. The strategies were developed with 6th to 9th grade elementary students in Portuguese, Spanish and Physical Education classes at a municipal school located in Praia do Cassino (Rio Grande / RS). It should be noted that the data were collected through logbook and filming. It can be inferred that the activities carried out were productive, making classes more interesting, allowing greater involvement of the class, strengthening the teaching and learning processes. Students were perceived to be more active, encouraged and motivated, heard other opinions, valued group work, respected peers, shared their thoughts and felt important in the process. It is important to recognize the students' knowledge and to value it, to enable its evolution and interaction with the technical-scientific knowledge learned in the school.

Keywords: Brainstorming. Simulated Jury. Game Blue Whale. Basic Education.

Introdução

Nóvoa (2009) ressalta que a educação está passando por um período de muitas incertezas e perplexidades. Existe um excesso de discursos repetitivos e redundantes, que se resume em pouca prática, é preciso mudança. Ainda segundo o autor, existem situações em que parece que todos dizemos o mesmo, como se as palavras tivessem vida própria e se desligassem da realidade das coisas. A busca por mudanças tornou-se um desafio no contexto contemporâneo, tendo em vista que “o ensino tem-se limitado a um processo de memorização de vocábulos, sistemas classificatórios e fórmulas por meio de estratégias didáticas em que os estudantes aprendem os termos científicos, mas não são capazes de extrair o significado de sua linguagem” (SANTOS, 2007, p. 484).

Nesse contexto, o termo estratégia, que indica os meios que o professor utiliza para facilitar a aprendizagem, precisa estar sempre presente e aprimorado em sala de sala. Masetto (2003) ressalta que as estratégias para a aprendizagem se constituem em uma arte de decidir sobre um conjunto de disposições, que favoreçam o alcance dos objetivos educacionais pelo aprendiz, desde a organização do espaço sala de aula com suas carteiras até a preparação do material a ser utilizado. Segundo Mendonça e Leite (2007), em um de seus estudos exploratórios, percebeu-se que o ensino era baseado principalmente em leituras de normas e textos escritos no quadro negro, sem nenhuma preocupação com a melhoria da qualidade de ensino. Nesse caso, o aluno atuava de forma passiva e havia a valorização da memorização de informações sem a preocupação com a contextualização e a reflexão dos conteúdos discutidos.

Ainda hoje, em diversas salas de aula, percebe-se que o professor fala, o aluno escuta, o professor dita, o aluno copia, o professor decide o que fazer e o aluno faz. O professor acredita que o conhecimento pode ser transmitido, dessa forma, para o aluno. Afinal qual é objetivo de ensinar? O que o aluno deve aprender? Como deve aprender? Será que o conhecimento transmitido é realmente aprendido? Muitos alunos estudam diversas disciplinas sem perceber as diferentes relações existentes entre elas e as aplicações práticas em sua vida. Então para que aprender? De uma maneira geral, os professores têm sido cada vez mais forçados a repensar suas práticas pedagógicas, renovando as formas de contextualização para motivar o aluno a ter interesse pelo estudo, trazendo-o para sala de aula (DELIZOICOV et al., 2002).

Ao utilizar uma estratégia, possibilitam-se condições ao aluno de evidenciar o pensamento de modos, formas e jeitos diferentes. Por meio das estratégias, pode-se motivar e suscitar no aluno o desejo de saber e a decisão de aprender. Para Perrenoud (2000, p. 69), “certas pessoas têm prazer em aprender por aprender, gostam de dominar dificuldades, superar obstáculos [...] pouco lhes importa o resultado, somente lhes interessa o processo”. Ao escolher uma estratégia, o professor propõe aos alunos a realização de diversas operações mentais em um processo de crescente complexidade do pensamento.

Segundo Alcântara et al. (2015), a construção do conhecimento é resultado da capacidade do aluno em aprender e do professor em ensinar e, por meio desse conhecimento, possibilitar a intervenção e transformação da realidade, recriando-a. Quando faz sentido para o aluno o que está sendo ensinado, pode-se evitar a memorização e a mera transferência de conteúdo, caso contrário se corre o risco de diminuir a curiosidade e impossibilitar a interferência na realidade.

Assim sendo, no processo de aprendizagem, é interessante usar múltiplas estratégias. Ao variá-las, segundo Masetto (2003), pode-se proporcionar o aprendizado aos alunos, atendendo às diferenças individuais que formam uma turma. Para Gil (2012), cabe ao professor colocar o aluno em situações em que são mobilizadas a sua atividade global, possibilitando a manifestação de suas atividades verbais, escritas, plásticas ou de qualquer outro tipo. O centro da atividade escolar, de acordo com Gil (2012) não seria, portanto, nem o professor nem a matéria, mas o aluno ativo e investigador. Ao professor caberia principalmente incentivar, orientar e organizar as situações de aprendizagem, adequando-as às capacidades e às características individuais dos alunos.

Portanto, à medida que a ênfase é colocada na aprendizagem, “o papel predominante do professor deixa de ser o de ensinar e passa a ser o de ajudar o aluno a aprender. Nesse contexto, educar deixa de ser a arte de introduzir ideias na cabeça das pessoas, mas de fazer brotar ideias” (WERNER; BOER, 1984, p. 8). As preocupações básicas dos professores, segundo Gil (2012), por sua vez, são expressas em indagações como: Quais as expectativas dos alunos? Em que medida determinado aprendizado poderá ser significativo para eles? Quais as estratégias mais adequadas para facilitar seu aprendizado?

Diante desse contexto, o objetivo do presente artigo é investigar as percepções que os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental de uma escola pública têm sobre o Jogo *Baleia Azul* por meio da utilização das estratégias de ensino: Tempestade Cerebral e Júri Simulado. Tais estratégias serão exploradas com maiores detalhes na próxima seção. As atividades foram desenvolvidas em uma escola municipal localizada na Praia do Cassino, Rio Grande (RS) e os dados foram coletados através do diário de bordo da professora e filmagem das aulas. Além da introdução e conclusão, a segunda seção do texto se refere ao estudo das estratégias de ensino. A terceira seção faz referência ao desenvolvimento das atividades, onde foram realizadas as estratégias, objetivos, escolha do tema (justificativa) e do que se trata o jogo *Baleia Azul*. A quarta seção apresenta a análise dos dados, pontos positivos, dificuldade encontrada, discurso dos alunos, professores, direção, sugestão de mudança e posicionamento em relação às estratégias utilizadas.

1 Estratégias de ensino

Masetto (2003, p. 86) ressalta que “as estratégias de ensino são meios que o professor utiliza em aula para facilitar a aprendizagem dos alunos [...], constituem-se em uma arte de decidir sobre um conjunto de disposições, que favoreçam o alcance dos objetivos educacionais pelo aprendiz [...]”. Para Anastasiou e Alves (2003, p. 75-76), “estratégia de ensino é a arte de aplicar ou explorar meios e condições favoráveis e disponíveis, com vistas à consecução de objetivos específicos”. Ademais, para as autoras: “O professor é um verdadeiro estrategista, no sentido de estudar, selecionar, organizar e propor as melhores ferramentas facilitadoras para que os estudantes se apropriem do conhecimento” (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 76).

Nesse processo de apropriação, o estudante efetiva construções mentais variadas, toma-se por base a listagem das operações de pensamento de *Raths et al* (1977), que se referem as ações mentais de comparação, observação, imaginação, obtenção e organização dos dados, elaboração e confirmação de hipóteses, classificação, interpretação, crítica, busca de suposições, aplicação de fatos e princípios a novas situações, planejamento de projetos e pesquisas, análise, tomadas de decisão e construção de resumos. Todas essas operações participam da efetivação de uma metodologia dialética¹ voltada para o aluno, considerando-se sua síntese inicial como ponto de partida, a síntese a ser construída como ponto de chegada, por meio da análise elaborada por essas operações citadas. Aqui é que se inserem as estratégias [...]. Por meio das estratégias aplicam-se ou exploram-se meios, modos, jeitos e formas de evidenciar o pensamento, respeitando as condições favoráveis para executar ou fazer algo. Esses meios ou formas comportam determinadas dinâmicas, devendo considerar o movimento, as forças e o organismo em atividade. Por isso, o conhecimento do estudante é essencial para a escolha da estratégia, com seu modo de ser, de agir, de estar, além de sua dinâmica pessoal (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 77).

“Cabe ao professor uma postura mais ativa e de intervenção dinâmica no campo das estratégias reforçando a validade do que é ensinado e aprendido” (ALCÂNTARA et al., 2015, p. 19). Embora o professor esteja em um patamar superior, será sempre como dizia Paulo Freire (2011), um “sujeito aprendiz”, já que o aluno também produz conhecimentos. A aula não pode mais ser o espaço do espetáculo exclusivo do professor. Ele deve conduzir os alunos a um processo constante de indagações e de pesquisas sobre os mais diversos assuntos.

Apoiada nos pressupostos freireanos, Berbel (2011) enfatiza o papel que a problematização desempenha, visto que é somente pelos questionamentos decorrentes do diálogo que os alunos são levados a problematizar sua condição no mundo e construir o conhecimento novo. É possível que aluno e professor aprendam juntos, mas esse aprender não se restringe apenas ao campo teórico, visto que busca uma aproximação entre teoria e prática, no qual o conhecimento reorienta a prática, que por sua vez, retroalimenta as teorizações, em um constante processo de ação-reflexão-ação.

Na sala de aula, esse grande universo heterogêneo, para se trabalhar um conteúdo e alcançar resultados satisfatórios, nós professores precisamos conhecer nossos alunos, a realidade de mundo que estão inseridos, seus

¹ Na metodologia dialética, o docente deve propor ações que desafiem ou possibilitem o desenvolvimento das operações mentais, em função da memorização, principal operação mental da metodologia tradicional, revelar-se insuficiente para dar conta do profissional de que a realidade necessita. Para isso, na metodologia dialética, organizam-se os processos de apreensão de tal maneira que as operações de pensamento sejam despertadas, exercitadas, construídas e flexibilizadas pelas necessárias rupturas, por meio da mobilização, da construção e das sínteses, devendo estas ser vistas e revistas, possibilitando ao estudante sensações ou estados de espírito carregados de vivência pessoal e de renovação (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 76).

anseios, medos e sonhos. Precisamos saber respeitar suas individualidades para sim propor uma maneira de ensinar e fazer cada aluno aprender de modo integral (SCARPATO, 2006, p. 20).

Diante deste contexto, Anastasiou e Alves (2003) ressaltam que com relação aos momentos dialéticos, a mobilização para o conhecimento, à construção e à elaboração da síntese dele, destaca-se que uma mesma estratégia pode objetivar perspectivas diferentes. Por exemplo, uma estratégia como a tempestade cerebral pode ser utilizada para mobilização, no início de uma unidade. Ela pode também servir como diagnóstico no transcorrer da unidade ou como fechamento de uma aula ou unidade: aí está a arte do professor, em sua função de estrategista.

Existem estratégias em que, habitualmente, a contribuição do aluno é feita de forma individual diante de um coletivo, como é o caso do estudo de texto, da tempestade cerebral, da aula expositiva dialogada, da construção de mapa conceitual, do estudo dirigido, da lista de discussão e da solução de problemas. Elas podem ser vivenciadas em duplas ou em outras formas de organização (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 81-82).

São muitas as possibilidades de estratégias a serem adotadas em sala de aula, a seguir serão apresentadas as estratégias utilizadas neste artigo: tempestade cerebral e júri simulado.

Tempestade Cerebral (*Brainstorming*)

De acordo com Masetto (2003, p. 94) “a estratégia tempestade cerebral permite um desbloqueio, um aquecimento da classe, embora seu principal objetivo seja levar a um desenvolvimento da criatividade, bem como à produção de grande número de ideias em curto prazo de tempo”. Seu funcionamento, em geral, é o seguinte:

Orienta-se a classe para a atividade que vai acontecer, pedindo aos alunos que ao ser apresentado o tema ou uma palavra, procurem verbalizar imediatamente, sem preocupação com o certo ou errado, com plena liberdade, sem censura, as associações que lhes vierem à mente. Evitar que se tenha tempo para pensar ou fazer longos raciocínios. Nessa técnica é importante a manifestação espontânea. Combinado o procedimento, o professor apresenta um tema ou uma palavra que seja provocador(a) e instigante, escrevendo-a na lousa. Imediatamente se iniciam as verbalizações que o professor vai registrando na lousa, ao redor da palavra ou do tema escrito, sem se preocupar com nenhuma ordem de organização, e sem fazer nenhum comentário a favor ou contra, evitando inclusive que suas reações às verbalizações sejam percebidas, justamente para incentivar as manifestações sem censura e

total liberdade de associação. Decorridos cerca de dois a três minutos (ou seja, um tempo não muito extenso), o professor encerra as manifestações e, então, juntamente com o grupo, começa a organizar as manifestações solicitando agora a participação para, por exemplo, se identificar tudo que seja possível acerca do que está registrado na lousa, que ideias são mais próximas do tema ou do conceito que a palavra escrita contém; ou agrupar as ideias por alguma semelhança; ou eliminar as que não possam ser colocadas em prática (o critério depende do tema proposto para a atividade). E num processo contínuo, de preferência com os alunos, o professor vai construindo o conceito ou o tema utilizando as colaborações apresentadas. Poderão surgir ideias que nada tenham a ver com o tema ou a palavra proposta. Será interessante deixá-las por último para que os próprios alunos cheguem a essa conclusão. Se não perceberem, o professor poderá mostrar porque não se incluem essas sugestões no trabalho realizado (MASETTO, 2003, p. 95).

Segundo Masetto (2003), a tempestade cerebral consiste em uma possibilidade de estimular a geração de novas ideias de forma espontânea e natural, deixando funcionar a imaginação. Não existe certo ou errado, tudo o que for levantado será considerado, solicitando-se, se necessário, uma explicação posterior do aluno.

Anastasiou e Alves (2003, p. 89) destacam que a avaliação desta estratégia consiste na “observação das habilidades dos alunos ao apresentar ideias quanto à capacidade criativa, concisão, logicidade, aplicabilidade, pertinência e descoberta de soluções. As operações do pensamento são: imaginação e criatividade, busca de suposições e classificação”.

De acordo com as referidas autoras, os alunos ao serem perguntados sobre uma problemática, devem expressar em palavras ou frases curtas as ideias sugeridas pela questão proposta. Deve-se evitar atitude crítica que levaria a emitir juízo e/ou excluir ideias; registrar e organizar a relação de ideias espontâneas; fazer a seleção delas; ter possibilidade de ser postas em prática logo; ser compatíveis com outras ideias relacionadas ou enquadradas em uma lista de ideias e serem apreciadas operacionalmente quanto à eficácia a curto, médio e longo prazo.

Assim sendo, os alunos ao serem perguntados sobre uma problemática devem expressar em palavras as ideias sugeridas para o tema proposto.

Numa atividade de tempestade cerebral vivenciada com professores universitários, somente para conhecimento da estratégia e de suas possibilidades, foi proposta a palavra chave “barata”, como desencadeadora da estratégia. Surgiram contribuições esperadas: medo, inseto, cozinha, sujeira, chinelo, inseticida, etc. Mas apareceu também a palavra “música”, que criou entre os participantes, surpresas e incompreensão [...]. Qual seria o nexos estabelecido? No momento da

exploração, a explicação dada referiu-se à música infantil: “a barata diz que tem sete saias de filó [...]”, que o participante ouvira naquela semana sendo cantada por sua filha. Este simples exemplo nos mostra a riqueza da possibilidade de diferentes conexões, pontos de chegada e de partida que os participantes trazem ao contexto [...]. Tudo tem umnexo pessoal, e nos resta, como mediadores do processo, dar o espaço para que o nexoseja explicitado, explorado, ampliando a teia relacional que a estratégia possibilita. Isto nos faz retomar o princípio já explicitado de que o complexo é o que é tecido junto. Essa forma se presta, também, para elaboração da síntese (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 89).

Logo, como foi salientado por Anastasiou e Alves (2003), sempre tem um sentido a palavra escolhida pelo aluno, não é necessário fazer críticas, o que levaria a emitir juízo e/ou excluir outras ideias que podem ser tão significativas como a palavra *Música* escolhida por um dos participantes.

Por fim, a tempestade cerebral é uma estratégia vivida pelo coletivo da classe, com participações individuais, realizada de forma oral ou escrita. A *brainstorming*, ainda segundo Anastasiou e Alves (2003, p. 89) “desperta nos estudantes uma rápida vinculação com o objeto de estudo; pode ser utilizada no sentido de coletar sugestões para resolver um problema, possibilitando que o professor retome a teia de relações e avalie a criatividade e a imaginação do aluno”. O professor precisa considerar que irão interferir na explicitação do aluno, no decorrer da estratégia, a prática social já vivenciada, que também interferem nas relações efetivas.

Júri Simulado

Segundo Anastasiou e Alves (2003), *Júri Simulado* nada mais é do que a simulação de um júri, em que, a partir de um problema, são apresentados argumentos de defesa e de acusação. Pode levar o grupo à análise e avaliação de um fato proposto com objetividade e realismo, à crítica construtiva de uma situação e à dinamização do grupo para estudar profundamente um tema real. Ainda segundo as autoras, a estratégia júri simulado estimula a imaginação do aluno e a atividade acontece da seguinte forma:

As operações de pensamento predominantes consistem na imaginação, interpretação, crítica, comparação, análise, levantamento de hipóteses, busca de suposições e decisão. A dinâmica da atividade parte de um problema concreto e objetivo, estudado e conhecido pelos participantes. Um estudante fará o papel de juiz e o outro papel de escrivão, os demais componentes da classe serão divididos em quatro grupos: promotoria, de um a quatro estudantes; defesa, com igual número; conselho de sentença, com sete estudantes; e o plenário com os demais. A promotoria e a defesa devem ter alguns dias para a preparação dos

trabalhos, sob orientação do professor – cada parte terá 15 minutos para apresentar seus argumentos; o juiz manterá a ordem dos trabalhos e formulará os quesitos ao conselho de sentença; o escrivão tem a responsabilidade de fazer o relatório dos trabalhos; o conselho de sentença, após ouvir os argumentos de ambas as partes, apresenta sua decisão final; o plenário será encarregado de observar o desempenho da promotoria e da defesa e fazer uma apreciação final sobre sua desenvoltura. A avaliação deve considerar a apresentação concisa, clara e lógica das ideias, a profundidade dos conhecimentos e a argumentação fundamentada dos diversos papéis (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 99).

Nesse contexto, a estratégia do júri simulado leva em consideração a possibilidade de realização de inúmeras operações de pensamento como: defesa de ideias, argumentação, julgamento, tomada de decisão, etc. Sua preparação é de intensa mobilização, pois além de ativar a busca do conteúdo em si, os aparatos de outro ambiente (roupas, mobiliário, etc.) oportunizam um envolvimento de todos para além da sala de aula. Ainda, a estratégia pode ser regada de espírito de dramaturgia, o que deixa a atividade interessante para todos independente da função que irão desenvolver na apresentação final. Essa estratégia envolve todos os momentos da construção do conhecimento, da mobilização à síntese, pela sua característica de possibilitar o envolvimento de um número elevado de estudantes (ANASTASIOU; ALVES, 2003).

Real e Meneses (2007) ressaltam a importância do júri simulado em sala de aula por ser uma prática que estimula a reflexão dialogada, o pensamento crítico, a exposição, o respeito às diferenças e a tomada de posição a partir de argumentos mais sólidos. Segundo os autores, o exercício de argumentar acerca da posição de outrem exige um trabalho de decentração, em que o sujeito reflete a partir da posição do outro (MARTINS et al., 2015, p. 187).

Dessa forma, a estratégia júri simulado pode ser considerada um instrumento de avaliação ao possibilitar a observação de alguns processos cognitivos dos alunos como, por exemplo, a expressão oral, capacidade crítica, argumentação e tomada de decisão.

2 Desenvolvimento das atividades para o jogo baleia azul

Primeiramente, foi agendada uma reunião com a direção e coordenação da escola explicando qual era o propósito da atividade, como seria realizada, estimativa de tempo da aplicação das estratégias e discussões (1h30min) por turma, assim como o tema escolhido *Baleia Azul*. A atividade proposta foi aceita e a direção da escola não mediu esforços para que o trabalho fosse realizado em seguida, sem prejudicar o calendário e o

cumprimento das atividades previstas pelos professores das disciplinas de Espanhol, Português e Educação Física.

Diante de um assunto tão polêmico, o tema escolhido é importante para ser debatido em sala de aula em função do número de jovens que podem ser induzidos e ter acesso ao jogo. Segundo Brasil (2017), *Philipp Budeikin* inventou o jogo *Baleia Azul*, que faz uma lavagem cerebral nos adolescentes vulneráveis a executar diversas tarefas por um período de 50 dias, incluindo se machucar e acordar em horários incomuns. No final desse período, os adolescentes exaustos e confusos são instruídos a cometer suicídio.

Portanto, as estratégias de ensino que foram utilizadas, no decorrer desta investigação, além de tornar a aprendizagem mais significativa, tiveram como objetivos identificar a percepção que os alunos têm sobre o jogo *Baleia Azul*, quais são as ideias iniciais sobre o tema, argumentações com relação ao jogo, hipótese de suicídio e decisão a ser tomada para a situação-problema fictícia apresentada aos jurados (Júri Popular).

As duas estratégias, Tempestade Cerebral e Júri Simulado, foram desenvolvidas em uma escola municipal, nas turmas do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, na Praia do Cassino, na cidade de Rio Grande (RS), no mês de maio de 2017. No 6º ano, o trabalho foi realizado na disciplina de Português (Turma 6A – Total de Alunos: 23) e na disciplina de Educação Física (Turma 6B – Total de Alunos: 20). No 7º ano, as atividades foram realizadas na disciplina de Espanhol (Total de Alunos: 26). No 8º e 9º ano, as estratégias foram empregadas nas aulas de Educação Física (Total de Alunos 8º ano: 18 e Total de Alunos 9º ano: 23).

Cabe destacar que para a estratégia de tempestade cerebral foi colocada a palavra: *Baleia Azul* no quadro sem fazer qualquer referência ao jogo nas turmas do 6º ao 9º ano. Na estratégia Júri Simulado, para dar mais realidade à história apresentada (situação hipotética), procurou-se fazer uma ligação do tema polêmico do jogo *Baleia Azul* a um caso de instigação ao suicídio envolvendo dois alunos com maior idade, tendo em vista que quem vai a júri popular tem que ter mais de 18 anos e ser julgado em crimes dolosos contra a vida, tentados ou consumados: homicídio doloso, infanticídio, participação em suicídio e aborto².

A história fictícia apresentada às turmas do 6º ao 9º ano foi à seguinte:

Quadro 1: História – Estratégia Júri Simulado

Um aluno da escola, chamado João, estava jogando *Baleia Azul* e na hora do recreio convidou o colega Pedro para baixar o aplicativo e começar a jogar. João disse que *Baleia Azul* não era para homens medrosos e se Pedro fosse corajoso e forte deveria mostrar no dia seguinte que o

² <http://www.terra.com.br/noticias/infograficos/juri-popular/>

aplicativo tinha sido baixado. João ainda fez uma proposta de esperar por Pedro para cumprirmos o último desafio do jogo em conjunto. Pedro muito curioso acabou sendo induzido por João e começou a jogar, porém ainda na primeira semana se arrependeu e procurou a direção da escola, contou a proposta de João e que estava arrependido. A diretora comunicou aos pais de João e Pedro e resolveu afastá-los por um período para proteger as demais crianças da escola de não serem influenciadas a jogar e cometer suicídio em conjunto. Os pais de Pedro muito preocupados e revoltados com a proposta de João ao seu filho procuraram o Ministério Público, o Promotor elaborou a peça de acusação (denúncia de instigação ao suicídio) contra o réu (João) que foi quem instigou a vítima (Pedro) e o caso foi a Júri Popular.

Fonte: Elaboração própria (2017)

No entanto, antes de analisar os resultados e fazermos reflexões sobre as estratégias de ensino utilizadas, a próxima seção trata com maiores detalhes o tema escolhido *Baleia Azul* para que o leitor tenha um conhecimento mais aprofundado sobre este jogo suicida e seus desafios.

Jogo *Baleia Azul*

O termo jogo da *Baleia Azul* refere-se a um suposto fenômeno surgido em uma rede social russa, ligado ao aumento de suicídios de adolescentes. Acredita-se que o jogo esteja relacionado com centenas de casos de suicídio pelo mundo, havendo fotos de feridas auto-infligidas compartilhadas em redes sociais, juntamente com as *hashtags* do jogo (SEQUELANET, 2017). O termo "*Baleia Azul*", segundo Aminoapps (2017) refere-se ao fenômeno de baleias encalhadas, supostamente suicidas, a baleia-azul (*balaenoptera musculus*) pode chegar a 177 toneladas e 30m de comprimento, considerada o maior animal do mundo. Todavia, não são suicidas e seu encalhe acontece por motivos ainda não bem esclarecidos, sendo sugerido a falha de ecolocalização como uma das hipóteses. Ainda segundo Aminoapps (2017), enquanto o jogo supostamente já tenha deixado vítimas, ele forneceu forragem para vários teóricos da conspiração, alguns dos quais afirmam que é uma campanha organizada dirigida por ucranianos.

O jogo baseia-se na relação entre os desafiantes (também chamados jogadores, ou participantes) e os curadores (ou chamados de administradores). Segundo o site *sequelanet*, o jogo envolve uma série de tarefas dadas pelos curadores aos jogadores que deverão completá-las, normalmente uma por dia, algumas das quais envolvem auto-mutilação. Algumas tarefas poderão ser dadas com antecedência, outras poderão ser repassadas pelos curadores no dia, sendo para última tarefa o suicídio (SEQUELANET, 2017).

Budeikin, da Rússia, está sendo acusado de incitar pelo menos 16 estudantes a se matarem após participarem do referido jogo. De acordo com o site Globo (2017) o jovem de 21 anos aparentemente confessou seus crimes, dizendo à polícia que ele vê suas vítimas como “desperdício biológico” e que ele estava “limpando a sociedade”.

Ele ainda disse à polícia: “Eles estavam morrendo felizes. Eu estava dando a eles o que eles não tinham na vida real: calor, compreensão, conexões [...]”. “Há pessoas – e há desperdício biológico. Aqueles que não representam nenhum valor para a sociedade. Que causam ou causarão apenas dano à sociedade”. “Eu estava limpando nossa sociedade de tais pessoas”. Ele acrescentou: “Era necessário distinguir pessoas normais de lixo biológico” (GLOBO, 2017).

Ainda segundo o site Globo (2017), *Buedikin* conta com uma equipe de “mentores” que são encarregados de trabalhar com os adolescentes vulneráveis antes de eles serem convidados a se matar. *Anton Breido*, um funcionário do Comitê de Investigação da Rússia, disse que *Budeikin* começou grupos em 2013 para atrair milhares de crianças antes de começar a manipular os indivíduos mais vulneráveis. Ele explicou: “Eles reuniram as crianças, depois ofereceram tarefas simples que para algumas crianças eram muito chatas ou estranhas demais para serem completadas”.

No Quadro 2, estão dispostos os 28 primeiros desafios do jogo *Baleia Azul*.

Quadro 2: Desafios – Jogo *Baleia Azul*

1. Com uma faca, escrever a sigla "F57" na palma da mão e em seguida enviar uma foto para o curador.
2. Assistir filmes de terror e psicodélicos às 4:20 da manhã, mas não pode ser qualquer filme, o curador te indicará, lembrando que ele fará perguntas sobre as cenas, pois ele quer saber se você realmente assistiu.
3. Cortar seu braço com uma faca, "3 cortes grandes" mas é preciso ser sobre as veias e não precisa ser muito profundo, envie a foto para o curador, e seguira para o próximo nível.
4. Desenhar uma baleia azul e enviar a foto para o curador.
5. Se você está pronto para se tornar uma baleia escreva "SIM" em sua perna. Se não, corte-se muitas vezes "Castigue-se".
6. Tarefa secreta, o curador sempre muda o sexto desafio, baseado no perfil do jogador.
7. Em sua rede social, escreva “#i_am_whale” no seu status do *Vkontakte* (Rede Social Russa) ou no *Facebook*. O texto quer dizer "Eu sou uma Baleia".
8. Ele te dará uma missão baseada no seu maior medo, ele quer fazer você superar esse medo.
9. Acordar às 4:20 da manhã e subir em um telhado, quanto mais alto melhor.
10. Desenhar uma foto de uma baleia azul na mão com uma navalha e enviar a foto para o curador.
11. Assistir filmes de terror e psicodélicos, todas as tardes.
12. Ouça as músicas que os "curadores" te enviarem.

13. Corte seu lábio.
14. Fure suas mãos com agulhas.
15. Faça algo doloroso, "machuque-se", fique doente.
16. Procurar o telhado mais alto, e ficar na borda por 22 minutos.
17. Subir em uma ponte e ficar na borda por 22 minutos.
18. Faça uma inimizade.
19. Próximo passo o curador irá verificar se você é de confiança.
20. Encontre outra baleia azul, "outro participante", o curador te indicará.
21. Se pendurar mais uma vez em um telhado alto, mas desta vez precisa fazer algo radical.
22. Missão secreta, baseada no perfil do jogador, cada um recebe uma missão diferente.
23. Reunião com uma baleia azul que o curador indicará.
24. O curador indicará a data da sua morte, e você aceitará.
25. Acordar às 4:20 e ir a uma estrada de ferro.
26. Não falar com ninguém o dia todo.
27. Fazer um voto de que você é realmente uma Baleia Azul.
28. Todos os dias, você deve acordar às 4:20 da manhã, assistir a vídeos de terror, ouvir música que "eles" lhe enviam, fazer 1 corte em seu corpo por dia, falar "com uma baleia". Durante o intervalo dos desafios entre 30 e 49.

Fonte: Portal Interessante (2017)

A partir do desafio 28, o jogador repetirá todas as missões que foram realizadas e na missão 50, tirará a própria vida (PORTAL INTERESSANTE, 2017).

3 Análise das atividades e resultados

Este trabalho foi desenvolvido, primeiramente, na turma do 6º ano A, na disciplina de Português. Iniciou-se a atividade com a estratégia tempestade cerebral. Em seguida, foi realizado um debate sobre o tema *Baleia Azul* e na sequência a sala de aula virou um tribunal para a situação hipotética apresentada (Estratégia Júri Simulado).

Iniciada a atividade, foi solicitado aos alunos que formassem duplas e pensassem em uma palavra que tivesse relação ao que foi colocado no quadro negro: *Baleia Azul*. Após as atividades realizadas no 6º ano A, partiu-se para as turmas do 6º ano B, 8º, 7º e 9º ano. Em todas as turmas ocorreu o mesmo procedimento. As palavras que surgiram em cada turma, durante a estratégia tempestade cerebral, estão no Quadro 3:

Quadro 3: tempestade cerebral – *baleia azul*

TURMA 6ºA	TURMA 6ºB	TURMA 7º	TURMA 8º	TURMA 9º
Morte	Morte	Morte	Morte	Morte
Desafio	Internet	Desafio	Internet	Seita
Jogo	Jogo	Jogo suicida	Jogo	Jogo mortal
Suicídio	Suicídio	Suicídio	Suicídio	Suicídio
Jogo da morte	Loucura	Curador	Modinha	Doença

Tristeza	Solidão	Tristeza	Solidão	Tristeza
Cortes	Mutilação	Cortes	Cortes	Mutilação
Ódio	Terrorismo	Sufrimento	Idiotice	Terrorismo
Desgraça	Mentira	Jogo	Demência	Extinção humana
Perda de amigos	Psicopatia	Dor	Mar	Abandono
Depressão	Depressão	Depressão	Depressão	Depressão
	Burrice	Sangue		Música boa
		Lesões		Lâmina

Fonte: Elaboração própria com base nas respostas dos alunos (2017)

Conforme pode-se perceber no Quadro 3, quase 100% dos alunos associaram *Baleia Azul* ao jogo, somente a palavra “*Mar*” (8º ano) não tinha relação. Segundo a dupla que respondeu, ao serem questionados do porquê escolheram a palavra “*Mar*”, disseram que *Baleia Azul* é um animal do *mar*. As palavras *morte*, *jogo*, *suicídio*, *depressão*, *cortes* e *tristeza* são as que mais coincidem em todas as turmas. Chama atenção o vocabulário empregado da turma do 6B, crianças mais jovens, utilizando palavras como mutilação, terrorismo e psicopatia.

Uma dupla do 9º ano pensou na palavra *música boa*. Ao serem perguntados o porquê da palavra disseram que era uma ótima música para se escutar e que na visão deles a música do jogo não necessariamente estimula o suicídio, depende do estado emocional que a pessoa se encontra. “Não haveria criatividade sem a curiosidade que nos move e que nos põe pacientemente impacientes diante do mundo que não fizemos, acrescentando a ele algo que fizemos” (FREIRE, 2011, p. 33). A turma muito curiosa procurou no *Youtube* a música do jogo³ e todos a escutaram, para depois partirmos para o debate sobre *Baleia Azul*. “A *internet* se apresenta como um recurso dinâmico, atraente, atualizadíssimo, com possibilidade de acesso a um número ilimitado de informações” (MASETTO, 2003, p. 137).

Ao serem perguntados se já haviam sido convidados para jogar *Baleia Azul*, os alunos das turmas do 6º ano disseram que não. No entanto, aproximadamente 30% dos alunos das turmas do 7º, 8º e 9º ano disseram que tinham recebido convite pelo *Facebook* e/ou *Whatsapp*, mas não baixaram o aplicativo. Segundo Masetto (2003) cabe ao professor orientar e debater com seus alunos questões como o jogo *Baleia Azul*, do meio

³ Sarah Blasko - All I want - Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eBySr093wLQ>

virtual, bem como ajudar o aluno a desenvolver a criticidade diante do que venha a encontrar na *internet*.

Após o debate nas turmas foi realizada a estratégia do Júri Simulado. Assim, foi solicitado, em todas as turmas, que organizassem as classes, conforme um Tribunal e escolhessem a composição do Júri: Promotor, Assistente (Advogado de Acusação – da vítima) que trabalha em conjunto com o Promotor (Ministério Público), Testemunhas da vítima (Pedro) e do réu (João), Escrivão, Juiz, Advogado de Defesa de João e sete Jurados para participarem da Comissão de Sentença, o restante da turma faria parte do Plenário.

Os alunos foram avisados que, como a vítima não estava presente, seriam ouvidas, na sequência, as testemunhas de acusação e, por último, as de defesa. Após as testemunhas, o réu seria interrogado, se estivesse presente. Quanto às perguntas, estas seriam realizadas, nesta ordem: Ministério Público, Assistente e Defesa. Os jurados também poderiam, por intermédio do Juiz, fazer perguntas à vítima, réu e às testemunhas. Os alunos também foram avisados, no início da atividade, que encerrados os depoimentos, seria a vez do Ministério Público e do Assistente fazerem a acusação. Depois, falaria a defesa. Cada parte teve um tempo para fazer a exposição. Depois disso, houve um tempo para a réplica da acusação e mais outro para a tréplica da defesa. As duas partes poderiam abdicar da segunda fase de debates.

Ao final destes momentos, os jurados e o juiz se reuniram para decidir se o réu deveria ser culpado ou absolvido. Por meio de cédulas 'sim' e 'não'⁴, o conselho de sentença respondeu a perguntas formuladas com base na materialidade do fato e na autoria ou participação do réu. Em caso de condenação, o juiz que presidia a sessão era o responsável por fixar à pena-base, considerando os agravantes ou atenuantes. No caso de absolvição, ele mandaria colocar o réu em liberdade, revogaria as medidas restritivas decretadas e determinaria a medida de segurança cabível, se fosse o caso. Após formular a sentença, o juiz deveria fazer a leitura da mesma no plenário do tribunal para todos os presentes. Os resultados obtidos, em cada turma, constam no Quadro 4:

Quadro 4: júri simulado – réu: João – *baleia azul*

TURMA 6ºA	TURMA 6ºB	TURMA 7º	TURMA 8º	TURMA 9º
Condenado	Condenado	Condenado	Absolvido	Absolvido

Fonte: elaboração própria (2017)

⁴<http://www.terra.com.br/noticias/infograficos/juri-popular/>

Pode-se perceber a partir do Quadro 4 que João foi condenado por instigação ao suicídio pelas turmas do 6º e 7º ano. Os jurados das turmas do 8º e 9º ano decidiram por absolver João em função da ótima atuação dos advogados de defesa e por acreditarem que apesar de João ter feito a proposta de suicídio em conjunto e influenciado Pedro a entrar no jogo, independentemente de ser considerado crime a instigação ao suicídio, João precisa de tratamento psicológico. Conforme o desafio de número 20 do jogo, João só estava cumprindo mais uma etapa [...], também é considerado vítima. Quem deve ser preso na opinião das duas turmas são o criador do jogo e seus administradores.

Durante o desenvolvimento da estratégia Júri Simulado foi possível perceber a capacidade dos alunos em analisar um problema em pequenos grupos, estudar os fatos, debater e discutir o tema proposto. De tal forma que “ao término do trabalho em grupo cada participante possa ter avançado e aprendido mais com relação ao tema em pauta do que se estivesse estudando sozinho” (MASETTO, 2003, p. 109).

No final das atividades foi solicitado que cada aluno relatasse, por escrito, o que acharam das estratégias utilizadas e do tema escolhido *Baleia Azul*. Seguem alguns comentários dos alunos a seguir:

Eu achei muito legal as estratégias e o assunto, inovador, divertido e com mais participação dos alunos na sala de aula e com a turma também (A1, 9º ano).

O aluno A1 do 9º ano considerou as estratégias utilizadas inovadoras e divertidas, com mais participação da turma em sala de aula, deixando o professor de ser o centro de referência do saber. “Atualmente, a transferência de conhecimento e a educação centrada no professor estão fora de moda. Exatamente por causa disso, as escolas modernas estão sendo convertidas em ambientes de aprendizagem centrada no aluno” (MASSCHLEIN; SIMONS, 2014, p. 107).

Achei legal, quebrou a monotonia da aula, deu para entender o porquê do jogo, por ser discutido em sala de aula uma questão de suicídio para aliviar a dor. As estratégias deixaram claro o conteúdo, a professora deveria voltar mais vezes na Escola (A2, 9º ano).

O aluno A2 do 9º ano ressaltou que entendeu o que foi discutido. Para ele as atividades desenvolvidas em aula deixaram o conteúdo mais claro. “Por meio das estratégias de ensino podemos motivar e suscitar no aluno o desejo de saber e a decisão de aprender” (ALCÂNTARA et al., 2015, p. 18).

Gostei muito desse tipo de atividade, muito bom para trabalhar o diálogo e a argumentação. Ampliou o meu conhecimento e da turma pela forma interativa como foi abordado o assunto (A3, 9º ano).

O aluno A3 do 9º ano destacou como as estratégias júri simulado e tempestade cerebral são importantes para promover a argumentação, o diálogo e a interação do grupo de alunos. “Trabalhar em um grupo é diferente de fazer parte de um conjunto de pessoas, sendo fundamentais a interação, o compartilhar, o respeito à singularidade, a habilidade de lidar com o outro em sua totalidade, incluindo suas emoções” (ANASTASIOU, 2003, p. 83).

Eu gostei muito, muito bem apresentado, para ficar na nossa cabeça! (A4, 9º ano).

O aluno A4 do 9º ano ressalta que as atividades desenvolvidas pelo grupo de alunos foram apresentadas com clareza e que o conteúdo abordado não será esquecido em função da aula ter sido prazerosa. “Conversar com o outro pressupõe a abertura para mudar junto com o outro, de uma conversa bem-sucedida ocorrerá alguma mudança no pensar, no perceber, no sentir ou no agir dos envolvidos” (OSÓRIO, 2003, p. 70).

Achei bem legal porque os jovens estão confusos e sofrem de depressão e talvez com esse debate mude os pensamentos de muitos (A5, 8º ano).

O aluno A5 do 8º ano destaca a importância de promover debates, discussões em sala de aula para que ocorra aprendizagem e os jovens possam alterar seus pensamentos. “Enquanto uns aprendem ouvindo, outros aprendem mais debatendo, dialogando, realizando atividades coletivas durante o tempo de aula” (MASETTO, 2003, p. 88).

Eu acho que João levou Pedro para o mau caminho, Pedro achou que o jogo era normal e ele entrou nesse jogo e se machucou. Achei a aula muito melhor, descontraída, leve apesar do assunto (A6, 8º ano).

O aluno A6 do 8º ano relembra a história fictícia do júri simulado e acrescenta que as estratégias de ensino desenvolvidas tornaram a aula mais agradável, os colegas ao trabalharem em grupo se sentiram descontraídos e confortáveis em discutir sobre o Jogo *Baleia Azul*. “Um dos objetivos da dinâmica de grupo é desenvolver a capacidade de estudar um problema em equipe, trazendo colaboração, ouvindo as contribuições dos colegas, debatendo e discutindo o tema, relacionando-os com seus conhecimentos e experiências” (MASETTO, 2003, p. 109).

Achei legais as estratégias, na hora que a professora colocou no quadro eu já me arrepiei porque sabia que era sobre o jogo, a Escola não tinha falado sobre esse tema antes (A7, 8º ano).

O aluno A7 do 8º ano aprovou a utilização das estratégias e ressalta que quando a professora colocou a palavra *Baleia Azul* no quadro sabia do que tratava o assunto. Cabe ao professor saber conduzir a aula diante de um tema tão polêmico. “É importante adotar algumas normas, incluir cuidados, como a atitude do conversar, o respeito às ideias do outro, a negociação, o ato de ouvir e de esperar a vez de falar” (ANASTASIOU, 2003, p. 85).

Primeira vez que a turma foi no quadro, eu sou tímido, mas a turma me ajudou a ficar na frente e vencer o meu medo, não jogue esse jogo, jogo manipulado, jogo do mau (A8, 7º ano).

O aluno A8 do 7º ano ressalta que o trabalho em grupo possibilitou uma maior interação da turma e que os colegas contribuíram para que ele vencesse o medo de falar em público. Brasil (2015) destaca que é essencial, ao aluno, interagir com seus colegas de forma cooperativa, trabalhando coletivamente no planejamento e desenvolvimento de pesquisas para responder a questionamentos e encontrar soluções para os problemas. Dessa forma é possível identificar aspectos consensuais ou não na discussão de uma determinada questão, respeitando o modo de pensar dos colegas e aprendendo com eles.

Eu queria que esse jogo fosse condenado, uma bobagem da internet, que leva a morte. Eu gostei muito do debate, os jovens também precisam falar e não só o professor (A9, 7º ano).

O aluno A9 do 7º ano destaca a importância dos trabalhos em grupos em que o professor atua como mediador e os alunos têm mais oportunidade de falar e expor suas ideias. Deaquino (2008) ressalta que uma discussão em pequenos grupos é uma técnica de implementação de aprendizagem que possibilita aos alunos compartilhar experiências e ideias na busca de solução de problemas. O ambiente dos pequenos grupos é menos ameaçador, fazendo com que eles se sintam mais confiantes e confortáveis para expor e discutir ideias, chegando com maior facilidade a uma posição consensual.

Baleia Azul é uma série de desafios que ao invés de terminar em pizza acaba em morte, muitas pessoas perdem a vida, eu quero que esse jogo seja excluído, não exista. Eu gostei da aula porque meus pais não falam sobre esse assunto e aula ficou legal, os colegas ouviram a opinião dos outros e não brigaram (A10, 6º ano).

Os alunos do 6º ano (A10 e A11) salientaram que gostaram de ver seus colegas participando, interagindo com a turma e ouvindo a opinião dos demais sem se exaltar, a aula se tornou interessante com a utilização das estratégias de ensino.

Que aula boa, não jogue isso, muitas pessoas jogam por causa de problemas como a depressão. Foi muito bom ver meus colegas participando da aula, a aula ficou divertida (A11, 6º ano).

Ao analisarmos os relatos dos alunos, constata-se que as atividades propostas apresentam pontos positivos. As estratégias de ensino utilizadas possibilitaram uma maior compreensão do assunto, interação da turma, tornando a aula mais atrativa e envolvente. Os alunos assumiram um papel mais ativo, foram estimulados e motivados, ouviram outras opiniões, valorizaram o trabalho em grupo, respeitaram os colegas, compartilharam seus pensamentos e se sentiram importantes no processo de ensino-aprendizagem. É importante considerar “o princípio dialético da caminhada com o aluno, reforça-se que o ponto de partida é a prática social do aluno, a qual, uma vez considerada, se torna elemento de mobilização para a construção do conhecimento” (ANASTASIOU; ALVES, 2003, p. 81).

Foram sugeridas as professoras de Português, Espanhol e Educação Física que continuassem a trabalhar com o tema durante a semana, tendo em vista que as estratégias foram desenvolvidas em um tempo muito curto (dificuldade encontrada) e as atividades propostas tiveram ótima aceitação. As professoras de Português e de Espanhol solicitaram que os alunos pesquisassem sobre o tema para depois fazerem uma redação em sala de aula. A professora de Educação Física propôs aos alunos que fizessem uma pesquisa sobre jogos virtuais e outros jogos e brincadeiras que poderiam ser desenvolvidos na escola ao ar livre para que depois pudessem ser realizados na prática.

Como sugestão de mudança, a estratégia de ensino Júri Simulado deveria ser realizada em duas semanas. Na primeira semana, o professor poderia explicar o funcionamento de um júri, a situação-problema hipotética (impasse), repassar as instruções em folha impressa para cada turma e selecionar os membros que participariam do Júri (promotor, assistente, escrivão, juiz, testemunhas, advogados de acusação e de defesa, sete jurados = comissão de sentença e plenário), para que os alunos tenham mais tempo para pensar em casa sobre o problema, organizar a sua fala, refletir sobre as estratégias de atuação e saber se posicionar frente ao tema e impasse. Na semana seguinte, os alunos estariam preparados, com mais argumentos e entendimento sobre a situação fictícia apresentada na semana anterior, assim como o funcionamento da estratégia Júri Simulado.

Por fim, cabe destacar que as professoras de Português, Espanhol e Educação Física foram muito atenciosas e ficaram presentes durante as atividades, demonstraram

estar bem interessadas. Comentaram que aprenderam com as estratégias e que iriam adaptar as mesmas em suas aulas. Também enfatizaram que não sabiam do potencial de alguns alunos que participaram como advogados de acusação e defesa.

Considerações finais

Para Freire (1980), o professor deve desenvolver uma postura dialógica em suas aulas, promovendo debates em que o aluno possa tomar parte com suas próprias ideias. Segundo Anastasiou (2003) é preciso compreender que a aula deve iniciar de forma expositiva e dialogada, o que caracteriza um avanço no ensino tradicional. O aluno vai para a escola esperando assistir à exposição do conteúdo pelo professor, em uma exposição dialogada, ocorre um processo de parceria entre professor e aluno. Os alunos não querem ser coadjuvantes na vida escolar: querem ser atores, querem falar e ser ouvidos, expor suas ideias, lutar por espaços para discussão das práticas e de seu cotidiano escolar.

Nesse contexto, o objetivo deste estudo possibilitou a compreensão da importância das estratégias de ensino no ambiente escolar, mais especificamente das estratégias Tempestade Cerebral e Júri Simulado para o jogo *Baleia Azul* nas aulas de Português, Espanhol e Educação Física. O intuito foi que o aluno assumisse o papel principal, expondo suas próprias ideias, interagindo com os colegas, analisando, refletindo, questionando, levantando hipóteses, trocando ideias, *etc.*

Ao analisar os relatos dos alunos, constata-se que as atividades propostas apresentaram pontos positivos, uma vez que possibilitaram maior compreensão do assunto, interação da turma, tornando a aula mais atrativa e envolvente. Percebeu-se que os alunos assumiram um papel mais ativo, foram estimulados e motivados, ouviram outras opiniões, valorizaram o trabalho em grupo, respeitaram os colegas, compartilharam seus pensamentos e se sentiram importantes no decorrer do processo.

Durante a aprendizagem, é interessante usar múltiplas estratégias. Ao variá-las, segundo Masetto (2003), pode-se proporcionar o aprendizado aos alunos, atendendo às diferenças individuais que formam uma turma. Para Gil (2012), cabe ao professor colocar o aluno em situações em que se mobilizem com as atividades, possibilitando a manifestação de suas atividades verbais, escritas e plásticas. O meio da atividade escolar, de acordo com Gil (2012) não seria o professor e a matéria, mas o aluno ativo e

investigador. Ao professor caberia incentivar, orientar e organizar as situações de aprendizagem, adequando-as às capacidades e às características de cada aluno.

Por fim, é necessário utilizar diversas metodologias de ensino e partir do contexto do aluno, transformando o tema planejado para a aula em um objeto de análise, reflexão, discussão e questionamento, tornando a sala de aula um ambiente atrativo e de construção de uma ciência mais clara.

Referências

ALCÂNTARA, L. A. G. de.; QUARTIERI, M. T.; MARCHI, M. I.; DULLIUS, M. M. As estratégias de ensino Júri Simulado e Phillips 66 como facilitadores do ensino e da aprendizagem na disciplina de Matemática. **Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco**, v. 4, n. 1, p. 17-28, 2015.

AMINOAPPS. **Blue Whale**. New York. 2017. Disponível em: <<http://aminoapps.com/page/cry-babies-brasileiros-oficial/4030470/campanha-i-am-not-a-whale>>. Acesso em: 17 maio 2017.

ANASTASIÓU, L. das G. C.; ALVES, L. P. **Processos de ensinagem na universidade**: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 5. ed. Joenville: Univille, 2003.

BERBEL, N. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BRASIL - **BNCC – Base Nacional Comum Curricular 2015**. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/documentos/bncc-2versao.revista.pdf>>. Acesso em: 28 ago. 2017.

BRASIL. Baleia Azul: o misterioso jogo que escancarou o tabu do suicídio juvenil. **El País**. Madrid. 2017. Disponível em: <http://brasil.elpais.com/brasil/2017/04/27/politica/1493305523_711865.html>. Acesso em: 12 maio 2017.

DEAQUINO, C. T. E. **Como aprender**: andragogia e as habilidades de aprendizagem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008.

DELIZOICOV, D.; ANGOTTI, J. A.; PERNAMBUCO, M. M. **Ensino de Ciências**: fundamentos e métodos. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 1980.

_____. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 43. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

GIL, A. C. **O que é didática no ensino superior**. São Paulo: Editora Atlas, 2012.

GLOBO. **Entenda o jogo Baleia Azul e os riscos envolvidos.** 2017. Disponível em: <<http://g1.globo.com/educacao/blog/andrea-ramal/post/entenda-o-jogo-da-baleia-azul-e-os-riscos-envolvidos.html>>. Acesso em: 15 maio 2017.

MARTINS, S. N.; DIESEL, A.; DIESEL, D. O júri simulado como estratégia de ensino nas aulas de Língua Portuguesa e de Educação Física no ensino fundamental: um relato de experiências. **Revista Educação, Cultura e Sociedade**, Sinop, v. 5, n. 2, p. 182-196, 2015.

MASETTO, M. T. **Competência pedagógica do professor universitário.** São Paulo: Summus Editorial, 2003.

MASSCHLEIN, J.; SIMONS, M. **Em defesa da escola.** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2014.

MENDONÇA, L.; LEITE, S. Uso de desenho animado como estratégia de ensino de boas práticas de fabricação em farmácia para educação profissional técnica de nível médio. *Artigo disponibilizado na disciplina de Estratégias de Ensino do Programa de Doutorado em Ensino da UNIVATES*, 2007.

NÓVOA, A. Para uma formação de professores construída dentro da profissão. In: _____. **Professores: imagens do futuro presente.** Lisboa: Educa, 2009. p. 25-45.

OSÓRIO, L. C. **Psicologia grupal: uma nova disciplina para o advento de uma era.** Porto Alegre: Artmed, 2003.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

PORTAL INTERESSANTE. **Conheça os 50 desafios de a Baleia Azul: o jogo do suicídio.** 2017. Disponível em: <<http://portalinteressante.com/conheca-os-50-desafios-de-baleia-azul-o-jogo-suicidio/>>. Acesso em: 17 maio 2017.

RATHS, L. E.; ARNOLD, M.; ROTHSTEIN, A. J. **Ensinar a pensar.** São Paulo: EPU, 1977.

SANTOS, W. L. P. dos. Educação científica na perspectiva de letramento como prática social: funções, princípios e desafios. **Revista Brasileira de Educação**, v. 12, n. 36, p. 474-492, set./dez. 2007.

SCARPATO, M. Procedimento de ensino: um ato de escolha na busca de uma aprendizagem integral. In: SCARPATO, M. (org.). **Os procedimentos de ensino fazem a aula acontecer.** São Paulo: Avercamp, 2006. p. 17-24.

SEQUELANET. **O jogo Baleia Azul e os 50 desafios.** 2017. Disponível em: <<http://www.sequelanet.com.br/2017/04/jogo-50-desafio-baleia-azul-blue-whale.html>>. Acesso em: 17 maio 2017.

TERRA. **Como funciona o tribunal do júri.** 2017. Disponível em: <<http://www.terra.com.br/noticias/infograficos/juri-popular/>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

YOUTUBE. Sarah Blasko - All I want. 2017. Disponível em:
<<https://www.youtube.com/watch?v=eBySr093wLQ>>. Acesso em: 8 maio 2017.

WERNER, D.; BOWER, B. **Aprendendo e ensinando a cuidar da saúde**. 3. ed. São Paulo: Paulinas, 1984.