

## RESENHA

**BRETONES, Paulo Sergio (Org.) Jogos para o ensino de Astronomia. Campinas: Átomo, 2013. 115 p.**

*Marcos Daniel Longhini*<sup>1</sup>

A jornada humana sobre a Terra é marcada por desafios, e são eles que nos alavancaram a chegar ao atual *status* em que nos encontramos. Somos desafiados frente a uma situação para a qual não temos resposta imediata; somos impelidos a resolver um problema para o qual o resultado não é evidente, enfim, nos move o desejo de ir além de nossa capacidade e de superar obstáculos. Essa parece ser uma marca indelével na raça humana.

E o que dizer quando transpomos uma dose de desafio e de tais componentes humanos para um cenário, mesmo que fictício, como são os jogos? E quando atrelamos tais jogos a componentes com finalidades educativas? O resultado pode ser bem interessante e promissor, ainda mais quando se toma como pano de fundo conteúdos relacionados à Astronomia, que já trazem em seu âmago certa dose de curiosidade.

É esse, justamente, o foco central do livro “Jogos para o ensino de Astronomia”, organizado pelo professor Paulo Sérgio Bretones, do Departamento de Metodologia de Ensino da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar). Com ampla experiência no campo da Educação em Astronomia, o organizador contou com a colaboração de professores e pesquisadores de diferentes partes do país e de fora dele, os quais apresentaram tanto discussões de base sobre o emprego de aspectos lúdicos no ensino quanto sugestões de jogos para serem trabalhados em sala de aula.

A obra é composta por três capítulos principais, sendo o primeiro deles inteiramente dedicado a discutir aspectos relativos ao cenário no qual se encontra o atual ensino de Astronomia e como os elementos lúdicos podem contribuir para sua melhoria. Nele, o leitor compreenderá os desafios ainda a serem vencidos e encontrará subsídios teóricos para sua ação docente ao optar trabalhar com jogos em sala de aula. Nessa linha de raciocínio, o capítulo inicial nos ajuda a responder algumas questões que os professores podem se fazer, como: em que medida o jogo ajuda na aprendizagem? Não estarei deixando de ensinar, se colocar meus alunos para “brincarem” durante as aulas?

A partir do alargamento da compreensão do papel dos jogos no ensino, o leitor poderá usufruir com mais tranquilidade de dez jogos relacionados ao ensino de Astronomia, presentes no segundo capítulo da obra. Engana-se o professor que acredita que gastará muito tempo de sua aula explicando regras sobre como jogar, uma vez que grande parte deles tem como inspiração jogos comerciais, por vezes, conhecidos pelos alunos. Eles foram propostos a partir de recursos como cartas, tabuleiros, dados e peças móveis, de uso quase que intuitivo àqueles que já tiveram contatos com esse tipo de brincadeira.

---

<sup>1</sup> Professor da Faculdade de Educação. Universidade Federal de Uberlândia/MG (UFU).  
E-mail: mdlonguini@yahoo.com.br

Interessante destacar, que eles podem ser facilmente confeccionados em materiais acessíveis, e os complementos, como peças mais específicas e tabuleiros, podem ser baixados a partir de uma *homepage* indicada no livro e impressos conforme necessidade do usuário.

Mas o leitor pode se questionar: e o que dizer da imensa quantidade de jogos eletrônicos, que dispensam o uso de materiais palpáveis, mas que inundam nossa atual sociedade, como aqueles presentes nos aparelhos celulares, por exemplo?

O terceiro capítulo do livro traz, justamente, uma discussão sobre o novo perfil de sociedade na qual temos vivido, permeada pelas Tecnologias da Informação e Comunicação. Nessa linha de raciocínio, o autor do referido capítulo discorre sobre queixas dos professores a respeito do uso, com seus alunos, de recursos como a Internet, sobre prós e contras do emprego das tecnologias em sala de aula, sem deixar de passar pelos jogos eletrônicos, como é caso dos *videogames*, desde há algumas décadas presentes entre as crianças. De modo a tornar o capítulo ainda mais completo, há uma relação de *homepages* com sugestões de jogos eletrônicos que possuem como tema central assuntos relacionados à Astronomia.

Da mesma forma que o desafio nos move, acredito que, se o professor for trazer para suas aulas uma dose de ludicidade, ao ensinar Astronomia, esse livro contribuirá como fonte de inspiração, não somente para o desenvolvimento dos jogos nele presentes, mas como o início de um processo criativo de novas atividades. Afinal, brincar e coçar, é só começar...