



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

O QUE ACONTECEU? - PROPOSTA DE JOGO DIDÁTICO PARA PRODUÇÃO DE RELATÓRIOS NO CURSO TÉCNICO

Eixo Temático: Educação Tecnológica e Profissional

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Fábio José Dias Negrelli¹

RESUMO

O relato aqui apresentado vincula-se com a comunicação em multimeios desenvolvida nas unidades do SENAI São Paulo. O objetivo é relatar a atividade estruturada para a elaboração de relatórios em uma turma de ensino técnico de fabricação mecânica. A metodologia se deu baseada na pesquisa bibliográfica para levantamento de informações referentes ao protagonismo estudantil na relação ensino e aprendizagem e na metodologia descritiva para apresentação da atividade proposta. Por fim, foi possível perceber que a atividade “O que aconteceu?” propiciou o engajamento de estudantes e resultou em um trabalho imaginativo e colaborativo, culminando na produção e apresentação de relatórios em grupos.

Palavras-chave: Redação. Relatório. Curso técnico.

INTRODUÇÃO

O ensino de redação é uma prática constante em quase todas as modalidades de ensino. A utilização de jogos didáticos muda o cenário, transformando a relação de ensino e de aprendizagem em algo dinâmico. Ele é o meio pelo qual o conteúdo didático específico é conduzido (KISHIMOTO, 1998). Assim, o jogo didático apresenta objetivos relacionados à cognição, afeição, socialização, motivação e criatividade podem ser desenvolvidos (MIRANDA, 2001). Esse tipo de recurso vai para além de características de entretenimento (CUNHA, 1988).

Na modalidade de ensino técnico, no curso de fabricação Mecânica do SENAI SP (Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial de São Paulo), uma das produções abordadas é o relatório. Tendo isso em mente, o objetivo desse relato de experiência é descrever a aplicação do jogo “O que aconteceu?”.

Para que isso acontece, foram apresentadas como metodologia a pesquisa

¹ Professor de Comunicação em Multimeios, licenciado em letras, pedagogia e química, especialista em educação moderna. SENAI São Paulo.



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

bibliográfica sobre a temática do protagonismo estudantil e jogos didáticos. Além disso, a metodologia descritiva foi usada a fim de detalhar os passos de criação e aplicação do jogo.

Para que o fazer docente apresente significação, ele deve ser um trabalho que faz bem, tanto do ponto de vista técnico-estético, quanto do ponto de vista técnico-político (RIOS, 2001). Nesse contexto, a aplicação de jogos didáticos promove o fazer educacional com qualidade técnica, estética e política uma vez que propicia momentos de reflexão e posicionamento presente ao contexto com que se deparam no decorrer do jogo educativo aqui apresentado.

A aprendizagem por meio de questionamento e experimentação se torna relevante à medida que permite a compressão mais ampla e mais profunda (BACICH & MORAN, 2018). Autores como Freire (2016), Piaget (2006), Vygotsky (1998) e FERNÁNDEZ (1990) são alguns autores que abordam a temática da aprendizagem ativa. O jogo “O que aconteceu?” dá voz e vez a estudantes. Isso faz com que eles saiam da ingenuidade e da passividade e percebam o lugar de ativo que devem ocupar no contexto em que se encontram (FREIRE, 2019). O protagonismo estudantil deve ser o foco da educação.

Tendo isso como fio condutor, algumas questões se fizeram presentes: como tornar a produção de relatórios de ocorrência e de atividade em um jogo lúdico? Como desenvolver recursos que estimulem o raciocínio e o diálogo de estudantes? Como traduzir a aula voltada para relatórios em um jogo didático? A resposta a essas perguntas deu origem ao relato que segue.

Os seres humanos são constituídos NAS e PELAS relações que estabelecem com o meio social, sendo ao mesmo tempo produto e promotor de influências permeadas pela linguagem que organiza e desenvolve processos de pensamento e de aprendizagem (VYGOTSKY, 1987). O jogo didático é um promotor disso. Pensar nas relações de ensino e de aprendizagem se torna algo concreto quando pensamos no indivíduo, como ele é, que caminho faz para pensar, assim, conseguimos que ele aprenda (MANTOAN, 2005).

Para Piaget, o conhecimento é uma construção que se dá pela interação de um sujeito ativo com o meio circundante, gerando processos de desequilíbrio e busca constante por novo equilíbrio (KINCHELOE, 1997). As situações de ensino e de aprendizagem se desenvolvem em situações sociais triangulares, sendo seus vértices o ensinante, o aprendiz e os objetos do conhecimento (FERNÁNDEZ, 1990). Espera-se que a utilização do jogo didático aqui proposto pode promover isso.

Com isso, a proposta do jogo didático “O que aconteceu?” vai ao encontro do protagonismo estudantil. Assim, a intenção é a promoção de interação, socialização e uso da criatividade para desenvolvimento de um relatório. Isso ocorre de um modo lúdico, podendo tornar a abordagem da aula em algo mais satisfatório.

MATERIAL E MÉTODOS.

O jogo “O que aconteceu?” é constituído por oito caixas coloridas de madeira, cujas temáticas são: três de ocorrência, três de atividade e duas de pesquisa. Dentro delas estão a ficha com dez perguntas e instruções de preenchimento, dez cartões com ilustrações ou texto fornecendo dicas para a condução do raciocínio sobre o tema a ser abordado no relatório e dez cartões com dicas para o mediador. Cada grupo, com no mínimo, três participantes recebe uma caixa e o jogo se inicia.



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

Um dos participantes é o mediador, entregando fichas correspondentes às perguntas feitas pelos demais componentes do grupo. Elas se relacionam com as perguntas:

1. O que aconteceu?
2. Qual o contexto?
3. Quem estava envolvido?
4. Qual a função dessas pessoas?
5. Como as informações foram obtidas?
6. Qual o objetivo do relatório?
7. Por que o relatório tem que ser feito?
8. Quais fotos evidenciam o acontecido?
9. Quais informações foram colhidas?
10. Qual o resultado alcançado?

A ideia é juntar essas fichas informativas e construir o enredo do relatório a ser elaborado. Cabe ao docente o papel de orientação dos grupos, se necessário, e acompanhamento dos mediadores de cada grupo. Ao final da atividade, espera-se que os grupos tenham o enredo desvendado e informação suficiente para a estruturação do relatório. Depois de terminada a etapa de levantamento de dados, estudantes redigem o relatório utilizando computadores e seguindo as normas de estruturação fornecidas pelo docente. Por último, os grupos apresentam aos demais o relatório redigido.

Essa atividade foi aplicada em uma turma de curso técnico de Fabricação Mecânica do SENAI de Botucatu. Durante o desenvolvimento da atividade, a participação de estudantes foi constante.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo aqui proposto promoveu a interação constante de estudantes. Durante a execução, foi possível perceber a curiosidade para na tentativa de serem juntadas as partes para a formação do todo que serve de base para a redação do relatório. A atividade instigou o processo de perguntas e respostas, provocadas pela mediação de um dos participantes de cada grupo e pela socialização dos dados conseguidos. Assim, foi possível perceber que a hipótese de protagonismo estudantil foi efetivada.

CONCLUSÕES

A produção desse jogo, apesar de simples, promove uma educação que faz de qualidade melhor que a bancária tradicional. Com ele, foi possível a condução de uma aula envolvente, estreitando laços entre docente e estudantes e entre os próprios estudantes. Pensar em jogos educacionais vai ao encontro com a proposta de uma educação que demonstra moderna e voltada para o desafio, estimulando o fazer



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

educacional. A utilização de jogos é algo que deve ser pensado e estruturado quando o assunto é prática de ensino e as relações estabelecidas com a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Fronteira, 1998.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. In: *Ciência Hoje*, v.28, 2001.

CUNHA, N. **Brinquedo, desafio e descoberta**. Rio de Janeiro: FAE. 1988.

RIOS, T. A. **Compreender e ensinar: por uma docência da melhor qualidade**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2010.

BACICH, L. MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática [recurso eletrônico]** / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre: Penso, 2018.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido**. 71ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

_____, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 27ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2016.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense universitária, 2006.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____, Lev. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

FERNÁNDEZ, Alicia. **A inteligência do aprisionada: Abordagem Psicopedagógica Clínica da Criança e sua Família**. Porto alegre: Artes Médicas, 1990.



Poços de Caldas

6º Congresso Nacional de Educação

29 e 30 de Jun 2022 | On-line

MANTOAN, Maria Teresa Eglér. **Inclusão é o Privilégio de Conviver com as diferenças.** In Nova Escola, maio, 2005.

KINCHELOE, Joe. **A formação do professor como compromisso político:** mapeando o pós-moderno. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1997.