

I CONGRESO IBEROAMERICANO DE DOCENTES

CONGRESO VIRTUAL DEL 26 NOVIEMBRE AL 08 DICIEMBRE DE 2018

ALGECIRAS (CÁDIZ) DEL 06 AL 08 DICIEMBRE DE 2018

Actas del Congreso Iberoamericano de Docentes

Metodologias ativas ao encontro da sala sem paredes e da aprendizagem híbrida: experiências de um Laboratório de Jogos Educativos (LabEduc)

Caio Cesar Silva Nascimento

ISBN: 978-84-948417-0-5

Edita **Asociación Formación IB.**

Coordinación editorial: **Joaquín Asenjo Pérez, Óscar Macías Álvarez, Patricia Ávalo Ortega y Yoel Yucra Beisaga**

Año de edición: **2018**

Presidente del Comité Científico: **César Bernal.**

El I Congreso Iberoamericano de Docentes se ha celebrado organizado conjuntamente por la Universidad de Cádiz y la Asociación Formación IB con el apoyo del Ayuntamiento de Algeciras y la Asociación Diverciencia entre otras instituciones.

<http://congreso.formacionib.org>



red
iberoamericana
de docentes



formaciónib))

Metodologias ativas ao encontro da sala sem paredes e da aprendizagem híbrida: experiências de um Laboratório de Jogos Educativos (LabEduc).

NASCIMENTO, Caio Cesar Silva

Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC-SP) e Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ)

caionasser1@gmail.com

Esse trabalho pretende apresentar as experiências educativas promovidas por intermédio da cocriação e da execução de jogos educativos visando o desenvolvimento de competências de maneira lúdica aos alunos de cursos com foco na educação para o trabalho. Os jogos digitais e manuais surgiram dentro de um projeto pedagógico intitulado *Laboratório de Jogos Educativos (LabEduc)* e envolveram diversos trabalhadores do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial (SENAC- SP), dentre esses, funcionários da secretaria, do setor administrativo e da equipe docente. Atualmente, os jogos na escola SENAC tornaram-se um instrumento pedagógico, e têm como aliados, as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). Haja vista a importância de pensarmos a educação no futuro, sob a perspectiva das mudanças tecnológicas em que insere o processo educativo. No que concerne à educação profissional, isso implica pensar as novas configurações de trabalho, as possibilidades de relações mais humanizadas, e principalmente, as conexões em redes vivenciadas pelos alunos. Portanto, enquanto educadores torna-se relevante a implicação nesse processo, com intuito de romper a dicotomia entre o presencial, físico e o digital e virtual. Nesse sentido, cabe indagar: como conectamos as atividades digitais e lúdicas para o desenvolvimento das habilidades, ou ainda, como mediamos essas atividades dentro e fora de sala de aula. Para tanto, apresentar-se-ão as experiências de cocriação e do desenvolvimento de jogos educativos com intuito de explicitar quando a diversão se torna conhecimento, no sentido de propiciar uma aprendizagem significativa. A motivação para desenvolvimento deste trabalho surgiu através de minha vivência como Supervisor Educacional no SENAC, na cidade de São Paulo. O trabalho do Supervisor está diretamente ligado à formação, tanto da equipe docente quanto da área administrativa. Portanto, trata-se de um relato de uma experiência ainda em vigência. O projeto insere-se no âmbito das experimentações e dos estímulos para o desenvolvimento do meu trabalho como formador, havendo tendências de julgar os fatos se deixando influenciar por sentimentos e emoções. Entretanto, isso não exclui o teor científico e a preocupação em chamar atenção ao assunto central, às experiências pedagógicas promovidas por intermédio de jogos educativos desenvolvidos em uma escola de educação para o trabalho.

A escola SENAC – SP

O Senac São Paulo (Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial – Administração Regional no Estado de São Paulo) iniciou sua trajetória na formação de trabalhadores em 1946, por meio dos Decretos Lei nºs 8.621 e 8.622 que autorizaram a Confederação Nacional do Comércio (CNC) a instalar e administrar escolas de aprendizagem comercial em todo o Brasil. O incentivo legalista possibilitou na prática a criação de escolas sistematizadas na construção e fomento de conhecimentos voltado ao mundo do trabalho nas áreas de comércio de bens, serviços e turismo, de maneira integral e em diálogo com as demandas societárias.

Atualmente no estado de São Paulo (Brasil), o Senac tem 60 Unidades Escolares. O Laboratório de Jogos Educativos acontece em duas dessas Unidades.

Uma chama-se Francisco Matarazzo, a outra, é o Núcleo 24 de Maio. Trabalham de maneira unificada e, ambas são especializadas em educação direcionada à gestão e negócios, nas modalidades de cursos livres, técnicos, graduação a distância e pós-graduação.

Por tratar-se de uma instituição de educação para o trabalho, faz-se necessária a atualização dos cursos, das metodologias ativas e das propostas didáticas. Haja visto, o ritmo acelerado das tendências da sociedade e das novas configurações de trabalho.

Os cursos na área de gestão e negócios, envolvem alunos que já atuam ou pretendem atuar nesses setores e, professores com formações específicas nas áreas de administração, recursos humanos, logística, entre outras. Sobretudo, professores que anteriormente ao trabalho no Senac, não se reconheciam enquanto trabalhadores da educação. Para tanto, são promovidas grupos de estudos, encontros pedagógicos mensais, reuniões e trocas de experiências visando à formação docente. E foi por intermédio dessas iniciativas que surge o projeto LabEduc.

Na prática de sala de aula, as correntes pedagógicas teóricas utilizadas no Senac trabalham com o conceito de formação humana integral e buscam romper com a dicotomia entre trabalho e formação para a cidadania. Nesse sentido, pretendemos repensar o espaço educativo para além dos muros da escola (buscando em um breve futuro, não ter mais muros). Propondo uma educação significativa, com protagonismo dos alunos, instrumentalizados por intermédio das metodologias ativas, que são:

Estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção de processos de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. As metodologias ativas, num mundo conectado e digital, expressam-se por meio de modelos de ensino híbridos, com muitas possíveis combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis e híbridos traz combinações importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje. (MORAN, p. 4, 2018)

Conceitos e práticas como as de ludicidade, aprendizagem cocriativa, criatividade e de saberes táticos também foram importantes durante todo o processo de construção do LabEduc. O projeto também tem o intuito de difundir um dos objetivos do Projeto Político Pedagógico da Unidade Escolar de “disseminar práticas educacionais inovadoras para formar cidadãos com visão crítica, autonomia, atitude empreendedora e respeito à diversidade”.

O LabEduc – formação de equipes.

Realizamos o primeiro encontro com intuito de sensibilizar à prática dos jogos. A abordagem inicial tratou da historicidade de cada participante (35 pessoas) em suas relações com jogos durante diferentes fases da vida. Em um segundo momento, foram discutidos os jogos e seus vieses: de memorização, competitivo, de estratégia, de tabuleiro, entre outros. Cada participante pôde expor suas preferências entre os tipos de jogos.

Posterior aos dois momentos partimos para a discussão sobre quais jogos poderiam interessar aos alunos, e conseqüentemente, serem utilizados com as turmas.

A partir desse momento, criaram-se três grupos com diferentes propostas, a saber; (I) inicialmente pretendiam elaborar um jogo direcionado aos cursos de idiomas, (II) desejavam criar um jogo focado em normas visando a consciência sobre segurança no trabalho e (III) queriam construir um jogo sobre estratégias empresariais.

Após a discussão entre os grupos, para articularem os próximos passos e estratégias, os participantes realizaram um jogo infantil de cantiga de roda chamado *escravos de jó*. Essa atividade exigiu agilidade, concentração e coletividade. Formada a roda, os participantes sentados e segurando uma caneta, ao ritmo da música iniciaram a brincadeira de passar o objeto que têm na mão direita para o colega da direita, e

receber com a mão esquerda o objeto do colega da esquerda. Caso alguém errasse, o jogo e a cantiga paravam. O objetivo era o de propiciar um jogo em que todos têm igual importância, e que ao apontar o erro de algum colega, o coletivo deveria propor uma forma de ensinar ou corrigir o erro, dando foco ao trabalho colaborativo.

Imagem n. 1 – participantes do LabEduc jogando *Escravos de Jó*.



Fonte: Registro fotográfico do próprio autor desse trabalho em janeiro de 2018.

Para o encontro seguinte, convidamos para um diálogo educadores que atuam no Museu do Futebol, haja vista a expertise que o Núcleo Educativo desse espaço cultural possui na criação de jogos.

Após dois encontros presenciais, os grupos reuniram-se por meio das plataformas digitais. Utilizaram o Google For Education e dialogaram na classroom. Em outras palavras, criou-se uma sala de aula virtual onde os participantes interagiram. Essa plataforma, especificamente, centra-se no aprender e na troca de conhecimentos com autonomia, e tem como intenção otimizar o tempo presencial. Nesse espaço virtual, os grupos encontravam-se para construir os jogos, resultando em um processo híbrido de trabalho. Isso corroborou com a proposta educacional do Senac, que fortalece o ensino híbrido, o trabalho em grupo e a sala de aula invertida:

Tantos os professores quanto os alunos necessitam do trabalho em grupo e do uso de tecnologias digitais, novas ou não. O processo de ensino e aprendizagem, aliado aos novos conceitos metodológicos – entre eles, a gestão de pequenos grupos de trabalhos colaborativos e do uso de novas tecnologias – propiciou um modelo mais atual e habitual aos alunos. (GONÇALVES; SILVA, p. 65, 2018)

Nesse caso, o processo híbrido foi realizado entre os funcionários do Senac envolvidos no LabEduc. Portanto, nesse processo – virtual e presencial – de dois meses que os grupos tiveram para a elaborarem e sistematizarem os jogos, a cultura colaborativa, a investigação, a pesquisa e a criatividade fizeram-se presentes:

Essa leitura nos permite perceber que, seja no ambiente virtual ou no presencial, o trabalho colaborativo é muito mais do que separar conteúdos entre alunos, trabalhar individualmente e simplesmente juntar as partes em uma apresentação em sala, por exemplo. Trata-se de criar organicidade, que possibilite a todos os integrantes de um grupo aprender sobre todos os conteúdos de uma maneira articulada, repleta de sentidos e significados que resultem numa aprendizagem com qualidade. (SILVA; SANADA, p. 82, 2018)

Nossos objetivos eram maiores do que criar jogos. Tínhamos dentre os anseios: (i) trabalhar em processo cocriativo, (ii) aprender como elaborar jogos educativos, (iii) investigar as possibilidades inovadoras por meio dos jogos e (iv) estimular a criatividade em interface às tecnologias.

O encontro pedagógico – vamos jogar?

Dois meses após o início do trabalho no LabEduc, todos os participantes reuniram-se para uma espécie de piloto, a execução do jogo como um teste. Durante esse encontro todos os participantes puderam participar dos três jogos que foram desenvolvidos.

A título de conhecimento, seguem algumas das características de dois jogos criados pelos funcionários da escola:

Fair Play - consiste em uma simulação em que duas empresas disputam clientes e contratos valiosos. O Fair Play aborda de forma lúdica e prazerosa, temas relacionados à legislação, diversidade, gestão contábil, gestão financeira, estrutura organizacional e gestão de Competências. O jogo tem como materiais um tabuleiro em formato de um campo de futebol, fazendo alusão à uma partida de futebol, cartas e notas de dinheiro sem valor.

Show da Prevenção – o jogo tem por objetivo gerar conhecimentos sobre a Comissão Interna de Prevenção de Acidentes (CIPA), através de um quiz interativo e virtual. Esse jogo foi criado por intermédio do aplicativo *kahoot* e foi iniciado com uma contextualização dos temas usando jogos físicos (palavras cruzadas, ligando os pontos e jogo dos 7 erros) com questões relacionados à CIPA. Em um segundo momento, realiza-se o quiz digital. Os jogadores têm 30 segundos para clicar na resposta certa. Durante o período de resposta, o Kahoot faz um som de contagem regressiva divertido. Um gongo soa quando o tempo acaba e a tela mostra imediatamente o número de respostas certas e erradas dos alunos. Em seguida, surge um ranking listando os cinco melhores jogadores e os pontos obtidos.

Seguem abaixo imagens do primeiro dia de aplicação do projeto LabEduc:

Imagem n. 2 – participantes do LabEduc jogando *Fair Play*.



Fonte: Registro fotográfico do próprio autor desse trabalho em maio de 2018.

Imagem n. 3 – participantes do LabEduc jogando *Caminhos*.



Fonte: Registro fotográfico do próprio autor desse trabalho em maio de 2018.

Imagem n. 4 – participantes do LabEduc jogando *Show da Prevenção*.



Fonte: Registro fotográfico do próprio autor desse trabalho em maio de 2018.

Imagem n. 6 – alunos jogando *Fair Play*.



Fonte: Registro fotográfico do próprio autor desse trabalho em junho de 2018.

Foram diversos conteúdos, conhecimentos e saberes desenvolvidos durante o processo e a aplicação dos jogos do projeto LadEduc, resultando em uma manhã formativa com troca de experiências e de memórias afetivas envolvendo ação e o ato de jogar. O foco era o de possibilitar vivências criativas no processo de elaboração de jogos educativos, que posteriormente, pudessem ser utilizados com os alunos.

Após o encontro (o piloto dos jogos) foi disponibilizado um formulário online para que os participantes pudessem sugerir alterações com intuito de melhorar os jogos.

Atualmente, os jogos estão disponíveis e são utilizados. Todos os educadores do Senac Francisco Matarazzo e do Núcleo 24 de Maio podem utilizar com as turmas, visando a educação para o trabalho de maneira lúdica, significativa, ativa e pedagógica.

REFERÊNCIAS

Moran, José (2017). Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Bacich, Lilian e Moran, José (2017). Porto Alegre: Penso.

Moran, José (2017). Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Bacich, Lilian e Moran, José (2017). Porto Alegre: Penso. 2-25.

Gonçalves, Marta de Oliveira; Silva, Valdir. Sala de aula compartilhada na licenciatura em matemática: relato e práticas. In: Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Bacich, Lilian e Moran, José (2017). Porto Alegre: Penso. 59-76.

Silva, Ivaneide Dantas da; Sanada, Elisabeth dos Reis. Procedimentos metodológicos nas salas de aulas do curso de pedagogia: experiências de ensino híbrido. In: Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Bacich, Lilian e Moran, José (2017). Porto Alegre: Penso. 77-90.