

DIA DE JOGOS PAULO FREIRE: ESTRATÉGIA PARA DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS TÉCNICAS E SOCIOEMOCIONAIS NO CURSO NOVOTEC INTERCOMPLEMENTAR

Data de aceite: 01/07/2024

**Simone Aparecida Torres de Souza
Cunegundes**

Célia do Carmo Leandro

RESUMO: Ao considerar o propósito formativo profissionalizante no desenvolvimento de comportamentos, habilidades e atitudes que correspondam aos anseios contemporâneos, o artigo apresenta a percepção de discentes da primeira, segunda e terceira séries do curso Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Administração – Novotec Intercomplementar - sobre o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais a partir da proposta de um Dia de Jogos inspirado na obra e vida do Educador Paulo Freire. As atividades realizaram-se nas dependências da Escola Estadual Álvaro de Souza Vieira, que oferece o curso técnico em caráter de extensão da Escola Técnica Estadual Professora Maria Cristina Medeiros, decorrente de parceria entre o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza e a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. A pesquisa do tipo descritiva, com enfoque qualitativo, utilizou-

se de pesquisa de campo e estudo de caso. A análise das respostas sugeriu que a composição do evento permitiu uma maior integração entre os alunos do curso Novotec Intercomplementar, fortalecendo vínculos, estimulando a troca de saberes e o reconhecimento de alunos da série final do curso como modelos motivadores para a maioria dos respondentes da pesquisa. Percebeu-se como relevante o estímulo ao senso colaborativo, a interatividade entre as turmas e a execução do trabalho em equipe (72,2%), instigando a resignificação de conteúdos estudados ao longo do curso. O evento mostrou uma estratégia capaz de mobilizar os agentes da Educação Profissional de forma positiva, reforçando o papel discente como integrante central e ativo do processo ensino-aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: Educação Profissional. Competências Socioemocionais. Paulo Freire. Novotec Intercomplementar. Design Thinking. Metodologias Ativas.

INTRODUÇÃO

Proporcionar um ambiente de aprendizagem ativa em que o discente seja centro do processo ensino aprendizagem é um desafio cotidiano para os docentes da Educação Profissional de nível técnico. Inserida em um ambiente híbrido, com mudanças contínuas, e atravessada pelo cenário sociopolítico econômico que a circunda, a Educação Profissional vê-se impelida a revisitar os modelos que a estruturam, no anseio de atender as demandas de seu tempo. O surgimento de novos formatos educacionais que integrem diferentes áreas do conhecimento, estruturas escolares e estratégias docentes almeja fomentar a inovação, a criatividade, as habilidades empreendedoras e outras competências desejáveis para a formação humana. Diante destas necessidades, a Educação Profissional é incitada a incluir no seu itinerário formativo experiências que estimulem o desenvolvimento de competências tecnológicas e socioemocionais, evidenciando as potencialidades de cada pessoa, em um processo formativo contínuo que transcenda o espaço geográfico escolar.

Com o intuito de atender aos objetivos formativos delineados para o curso Novotec Intercomplementar, em observância ao plano de curso do eixo Gestão e Negócios (CEETEPS, 2021), a Escola Técnica Estadual Professora Maria Cristina Medeiros promoveu no dia 12 de maio de 2022 o Dia de Jogos Paulo Freire para alunos do curso Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Administração – Novotec Intercomplementar - matriculados em sua extensão na Escola Estadual Álvaro de Souza Vieira, cidade de Ribeirão Pires, S.P.

A iniciativa, apoiada em conceitos educacionais difundidos pelo educador Paulo Freire, propôs a realização de um dia de atividades lúdicas preparadas por estudantes da terceira série para os (as) estudantes das primeiras e segundas séries do curso Novotec Intercomplementar - Técnico em Administração.

Considerando a urgência em retomar novos sentidos e possibilidades para práticas pedagógicas por meio da utilização de metodologias ativas, o evento dispôs-se a expandir perspectivas sobre o ambiente educacional, promovendo um espaço que proporcione novas conexões e modos de pensar, a expressão de sentimentos, o respeito e a expressão de crenças, a diversidade de linguagens, as relações humanas e novas formas de aprendizado (ALMEIDA, 2018).

A construção desse dia de atividades despontou com o intuito de instigar o autoconhecimento discente, transformando a aprendizagem em uma experiência viva, significativa e disruptiva. Ademais, fez-se relevante ao impulsionar o senso de autonomia, a descoberta de novas trajetórias, experiências e potencialidades, a investigação, a pesquisa, o engajamento e ao estimular a utilização do repertório educativo nas diversas oportunidades que a realidade nos impõe (ALMEIDA, 2018).

A escolha de Paulo Freire como patrono do evento fundamenta-se na expressividade de suas ideias sobre o campo educativo, seja em sua concepção da práxis educativa como “(...) a reflexão dos homens sobre o mundo para transformá-lo”, seja na defesa de uma educação fundamentada no coletivo, pois “não há um sem os outros, mas ambos em permanente integração”, e na ênfase quanto ao compartilhar de saberes e a inovação, pois “só existe saber na invenção, na reinvenção, na busca inquieta, impaciente, permanente que os homens fazem no mundo, com o mundo e com os outros (FREIRE, 1987, p.24, 38).

OBJETIVO GERAL

Apresentar a percepção de discentes da primeira, segunda e terceira séries do curso Ensino Médio - Habilitação Profissional de Técnico em Administração – Novotec Intercomplementar - sobre o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais a partir da realização de um Dia de Jogos inspirado na obra e vida do Educador Paulo Freire.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compartilhar vivências tipicamente experienciadas no ambiente de ensino técnico para a comunidade escolar, integrando-as às atividades cotidianas da unidade escolar.

Promover a integração entre a cultura disseminada na Escola Técnica Estadual Professora Maria Cristina Medeiros e os modelos culturais predominantes no ambiente da unidade escolar.

Proporcionar um ambiente colaborativo, encorajando os discentes no desenvolvimento de competências socioemocionais, definidas por Casel (2022) como o processo de aquisição e aplicação de conhecimentos, habilidades e atitudes para desenvolver identidades saudáveis, gerenciar emoções e alcançar objetivos pessoais e coletivos tais como autonomia, tomada de decisão, planejamento, colaboração, organização, senso de responsabilidade, respeito.

MATERIAIS E MÉTODOS

Quanto aos fins, a pesquisa realizada referiu-se ao tipo descritivo, com enfoque qualitativo, de acordo com Vergara (2015), levantando pontos de vista dos participantes sobre o objeto de estudo da pesquisa (SAMPIERI; COLLADO; LÚCIO, 2013).

Enquanto pesquisa de campo e estudo de caso, se dedicou à investigação empírica por meio da aplicação de questões encaminhadas eletronicamente via *Google Forms* aos estudantes participantes da pesquisa, com o intuito de verificar a percepção discente sobre o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais a partir do Dia de Jogos Paulo Freire.

A amostra não probabilística, por acessibilidade dos pesquisadores junto ao público investigado, conforme Vergara (2015), foi composta por 36 respondentes, de um total de 58 participantes do evento (62%), sendo 15 da primeira série, 9 da segunda e 12 da terceira série do curso Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Administração - Novotec Intercomplementar - matriculados em unidade escolar extensão da Escola Técnica Estadual Professora Maria Cristina Medeiros, localizada em Ribeirão Pires, SP.

Quanto à realização da atividade, observou-se a data proposta pelo calendário escolar homologado para o ano letivo de 2022 (12.05.2022), promovendo o evento na Escola Estadual Álvaro de Souza Vieira, extensão da Escola Técnica Estadual Professora Maria Cristina Medeiros decorrente de parceria entre o Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza e a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo.

Os alunos da terceira série do curso Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Administração - Novotec Intercomplementar tiveram contato inicial com o tema a partir de uma aula introdutória com a docente coordenadora do Curso. Foram utilizadas questões norteadoras com a finalidade de promover diálogo sobre a contribuição de Paulo Freire na análise crítica das conjunturas sociais nas quais a Educação Profissional é introduzida, e sobre como estes princípios poderiam ser aplicados, a partir de suas vivências pessoais, no campo de atuação profissional.

Propôs-se a construção de um dia de atividades que integrasse alunos das primeiras, segundas e terceiras séries do curso. Os alunos da terceira série ficariam responsáveis pela realização de uma série de atividades lúdicas que, apoiadas em concepções presentes na vida e na obra de Paulo Freire, teriam como foco promover o desenvolvimento de competências socioemocionais e a apropriação dos conhecimentos técnicos adquiridos durante o curso técnico em Administração - Novotec Intercomplementar.

Assim, de acordo com a temática proposta, os estudantes elaboraram uma série de jogos coletivos. Utilizando-se da metodologia *Design Thinking*, elaboraram as etapas de cada uma das fases da competição, conforme descrição a seguir: na etapa de imersão, realizou-se mapeamento dos recursos disponíveis, alinhando-se expectativas em relação aos objetivos previstos para o evento; na etapa de análise e planejamento, os estudantes dispuseram-se a organizar as informações, identificando ameaças e oportunidades no desenvolvimento dos trabalhos; na etapa de ideação, o caráter inovativo fez-se presente, tendo em vista a produção de provas que engajassem a participação discente em provas fundamentadas nos conteúdos estudados durante o curso; nesta etapa também organizou-se o cronograma, as regras e as atividades que compuseram o Dia de Jogos; na etapa de prototipagem, os estudantes da terceira série tinham por objetivo viabilizar a execução dos jogos, testando a capacidade de concretização das provas por meio da experimentação das tarefas que seriam propostas para a turma de primeira e segunda série. Por fim, na etapa de implementação, os estudantes conduziram os jogos obedecendo a seguinte ordem: apresentação das equipes (estudantes da primeira série versus estudantes da segunda

série), identificação dos padrinhos (alunos do terceiro ano responsáveis por conduzir os estudantes de cada série durante a execução das atividades), explanação sobre os objetivos do evento apresentação do patrono do evento, execução das atividades lúdicas, e, por fim, anúncio e premiação da equipe vencedora.

A série de atividades incluiu os seguintes jogos:

Grito de Guerra: as equipes criaram um grito de guerra a partir de frases inspiradas nos princípios educacionais difundidos por Paulo Freire. A execução deveria ser realizada coletivamente, e foi avaliada por professores do curso técnico e da base comum curricular nos critérios: coerência, animação e criatividade.

Detetive Paulo Freire: Este jogo inspirou-se na brincadeira popular “Detetive, assassino e vítima”. Antes do jogo começar, a equipe organizadora elencou fatos sobre Paulo Freire, suas ideias e seu impacto para a área educacional. Formou-se um círculo e cada jogador sorteou um papel que deveria ser assumido durante a realização do jogo: “assassino” – simbolizando obstáculos que atrapalham a construção de conhecimento”; “detetive – caracterizando Paulo Freire”; “vítima” – reproduzindo o cotidiano de pessoas sem acesso à educação. Na realização do jogo, o objetivo do “assassino” seria “eliminar” todas as “vítimas” por meio de uma piscada, de forma que o detetive não percebesse. A função do detetive (Paulo Freire) era a de descobrir quem representava o papel de “assassino” (condições que impedem o desenvolvimento educacional humano). Se o detetive identificasse quem era o “assassino”, deveria denunciá-lo por meio da frase “preso(a) em nome da lei”. A brincadeira encerrava-se quando todas as vítimas “morriam”, ou quando o assassino era “preso”. Após as rodadas, abriu-se uma roda de conversa entre os participantes, nomeando condições e estruturas que, em sua visão, tornavam-se excludentes e interferiam negativamente na relação indivíduo-escola-sociedade.

Desafio quebra-cabeça: caixas com partes de um quebra-cabeça foram distribuídas na quadra esportiva da escola e um participante vendado deveria encontrá-las, por meio de instruções fornecidas por um outro estudante que guiava suas ações por comando de voz. Ao encontrar as caixas, estas deveriam ser entregues a um terceiro participante, encarregado da montagem do quebra-cabeça. No final da montagem, o desenho revelava o símbolo do curso técnico em Administração. Foi considerada vencedora a equipe que concluiu a montagem do quebra-cabeça em menor tempo.

Jogo das cadeiras: participantes deveriam responder a questões do tipo verdadeiro ou falso sobre assuntos estudados nas aulas do curso técnico em Administração. Os participantes que que respondiam incorretamente disputavam sua continuidade no jogo por meio da “dança das cadeiras”: durante a execução de uma música, os participantes circulavam em volta de um conjunto de cadeiras que, a cada rodada, tinha um acento a menos; quando a música parava, quem não conseguisse sentar-se, era eliminado. A equipe vencedora foi aquela que, ao final das rodadas obteve maior pontuação devido ao acerto das respostas para as questões realizadas.

Jogo da velha: os participantes indicavam qual a alternativa correta para questões sobre conteúdos estudados no curso técnico em Administração e sobre fatos acerca da obra de Paulo Freire. Desenhou-se um diagrama com duas linhas verticais paralelas cruzadas por duas linhas horizontais também paralelas, de maneira a formar nove espaços vazios. Três participantes do primeiro ano competiram contra três do segundo ano, jogando alternadamente, preenchendo cada um dos espaços vazios. Cada participante utilizava um símbolo da cor de sua equipe para preencher as lacunas. A vitória foi alcançada pela equipe que primeiro conseguiu formar uma linha com três símbolos iguais, seja na horizontal, vertical ou diagonal.

Caça ao tesouro: As equipes deveriam resolver as enigmas sobre a vida e obra de Paulo Freire, escondidos nas dependências da escola. Cada mistério revelado indicava o lugar em que a próxima pista estava escondida. A última pista revelava um aluno caracterizado como Paulo Freire e além dos pontos, conferia a equipe uma recompensa diferenciada (doces).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Para verificar a percepção dos discentes da primeira, segunda e terceira séries do curso Ensino Médio com Habilitação Profissional de Técnico em Administração – Novotec Intercomplementar sobre a contribuição do Dia de Jogos Paulo Freire para o desenvolvimento de competências técnicas e socioemocionais os estudantes das três séries do curso foram convidados a responder um questionário encaminhado via Google Forms com perguntas sobre o evento.

Na primeira série do curso, 24 alunos participaram do Dia de Jogos e 15 retornaram a pesquisa, perfazendo uma devolutiva de 62% dos questionários encaminhados; a segunda série, com 17 alunos participantes obteve 9 respondentes (53%); a terceira série teve 17 estudantes conduzindo as atividades e 12 respondentes (70% de retorno).

Em análise das respostas, verificou-se que 94,4% dos estudantes consideraram que o Dia de Jogos contribuiu positivamente para sua formação educacional, sendo que 75% destes, consideraram como principal contribuição a formação pessoal e profissional. Solicitou-se que os participantes classificassem dentre opções ofertadas pela pesquisa as competências socioemocionais que, na percepção dos discentes, haviam sido desenvolvidas durante a realização do evento. A competência com maior destaque foi trabalho em equipe (94,4%), seguida por colaboração (83,3%), criatividade (63,9%), tomada de decisões e ética (58,3%), liderança (44,4%), resiliência (30,6%), inovação e autonomia (27,8%), curiosidade (25%) e autoestima (19,4%). Nenhum estudante assinalou a opção que descrevia que as atividades não haviam contribuído no desenvolvimento de competências socioemocionais. Em análise sobre a identificação dos estudantes com o curso escolhido para sua formação técnica profissional, observou-se que 97,2% consideraram que o Dia de Jogos corroborou positivamente em sua percepção sobre o curso técnico em Administração - Novotec Intercomplementar.

Referente a proposta que mais chamou a atenção dos estudantes durante a realização do evento, 72,2% identificaram a sua participação nos jogos, 58,3% a realização de atividades diferenciadas no cotidiano escolar e 55,6% destacaram a atuação dos padrinhos e madrinhas na condução das atividades. Em relação à autoavaliação de sua participação no evento, 72,2% atribuíram-se à menção MB (muito boa), 25% B (boa) e 2,8% R (regular). Nenhum participante assinalou a opção I (Insuficiente). A análise das respostas sugere que a composição do evento permitiu uma maior integração entre os alunos do curso Novotec Intercomplementar, fortalecendo vínculos, estimulando a troca de saberes e permitindo o reconhecimento de alunos da série final do curso como modelos motivadores para 55,6% dos participantes.

Destacou-se também a relevância do senso colaborativo (83,3%), da interatividade entre as turmas (44,4%) e do trabalho em equipe (94,4%) durante a execução das atividades (72,2%), ressignificando conteúdos estudados ao longo do curso (58,3%).

O Dia de Jogos também se mostrou uma ferramenta capaz de contribuir para a disseminação de novos temas e conteúdos educacionais: 55,6% dos estudantes afirmaram que não tinham conhecimento sobre Paulo Freire e sua produção literária antes do evento, passando a ter acesso a estas informações nas ações realizadas no Dia de Jogos.

Ademais, a participação nas atividades possibilitou a aplicação prática de conceitos explanados anteriormente de modo expositivo. As atividades aconteceram no decorrer do horário das aulas, acompanhadas por professores do curso técnico, com momentos de interação com professores da base comum curricular. Percebeu-se que a presença dos docentes foi corroborativa para o desempenho dos discentes, fornecendo-lhes apoio e incentivo, além de promover um clima amistoso e integrado na comunidade escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nos objetivos propostos, percebeu-se que a realização do Dia de Jogos Paulo Freire atuou como uma estratégia significativa para a promoção da práxis educativa, em uma perspectiva inovadora da relação entre o espaço escolar e seus atores. Ao proporcionar a troca de conhecimentos e o compartilhamento de vivências entre estudantes da primeira, segunda e terceira séries da Educação Profissional, estimulou-se a partilha de saberes, a construção coletiva de conhecimentos e a valorização de aspectos culturais próprios do modelo educacional intercomplementar, integrando artefatos presentes na educação técnica profissionalizante aos demais componentes da base nacional comum curricular.

A estratégia educacional evidenciou o papel de centralidade discente, sua autonomia, a valorização do senso crítico, da inovação e da utilização de recursos locais, sob a perspectiva daqueles para os quais o processo educativo formal se desenvolve, tornando-se possível ressignificar o ambiente educativo. Enfim, mostrou-se viável para

potencializar conhecimentos, habilidades e atitudes delineadas no itinerário formativo da Educação Técnica Profissional, ao mesmo tempo em que estimulou a identificação de talentos e de inteligências socioemocionais, em um processo educativo consonante com as demandas de seu tempo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B in. BACICH, L. MORAN, J. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CASEL. **Fundamentals of SEL**. Disponível em: <https://casel.org/fundamentals-of-sel/> Acesso em: 25 ago. 2022.

CEETEPS. **Plano de Curso** – Ensino médio com habilitação profissional de Técnico em Administração – Transição para PEI – Parceria com a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo. CEETEPS. São Paulo. 2021 (668 – Gestão e Negócios).

DOCUSIGN. **Quais são as etapas do *design thinking* e suas principais abordagens?** Disponível em: <https://www.docuSign.com/pt-br/blog/design-thinking-o-que-e-como-funciona-e-quais-sao-vantagens>. Acesso em: 27 mai. 2022.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. 17ed. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1987.

SAMPIERI, R. H.; COLLADO, C. F.; LUCIO, M. D. P. B. **Metodologia de Pesquisa**. 5ª. ed. Porto Alegre: Penso, 2013.

VERGARA, S. C. **Projetos e Relatórios de Pesquisa em Administração**. 15ª. ed. São Paulo: Atlas, 2015.