

## ANÁLISE DO USO DE JOGOS NA FORMAÇÃO INTEGRAL DO TÉCNICO EM AGROPECUÁRIA

Marcelo da Silva Santos <sup>1</sup>, Márcio Palácios de Carvalho <sup>1</sup>, Grazieli Suszek <sup>2</sup>

<sup>1</sup> Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul – IFMS, Nova Andradina - MS

[marcelo.santos5@estudante.ifms.edu.br](mailto:marcelo.santos5@estudante.ifms.edu.br) <sup>1</sup>, [marcio.carvalho@ifms.edu.br](mailto:marcio.carvalho@ifms.edu.br) <sup>1</sup>, [grazieli.suszek@ifms.edu.br](mailto:grazieli.suszek@ifms.edu.br) <sup>2</sup>

### Resumo

Esta pesquisa apresenta as contribuições do jogo didático na formação integral do profissional Técnico em Agropecuária, de nível médio integrado. Para tanto, o estudo acompanhou, observou e analisou a atitude de 4 estudantes do curso Técnico em Agropecuária, integrado ao Ensino Médio do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - IFMS *campus* Nova Andradina, durante a aplicação de um Jogo denominado Dominó das Ciências Agrárias em uma oficina de extensão realizada em uma escola no município mencionado e por meio da aplicação de um questionário com 3 questões abertas sobre a atuação deles na condução dessa atividade extensionista. O processo de elaboração do material foi realizado a partir de atividades realizadas nas áreas de Culturas Anuais, Engenharia Agrícola e Zootécnica. A análise qualitativa dessa ação, revelou que os aprendizes sentiram-se motivados e valorizados por conduzir uma oficina, tomam decisões e aplicam os saberes teórico-científicos adquiridos no curso para um grupo leigo.

**Palavras-chave:** Atividade prática, Ludicidade, Protagonismo.

### Introdução

Este estudo compõe parte das ações realizadas em um projeto de Iniciação Científica denominado Jogos didáticos aplicados ao ensino de línguas para fins específicos: contribuições para a formação profissional, desenvolvido entre o período de agosto de 2019 a agosto de 2020.

Para Garcia e Macedo (2009) a utilização de jogos auxiliam na compreensão das ações, de procedimentos e estratégias, de procedimentos e interação dos alunos em uma determinada área do conhecimento.

Sob essa mesma perspectiva, Silva (2019) ao pesquisar sobre o protagonismo do aprendiz por meio de jogos na área das Ciências Biológicas destacou o desenvolvimento de práticas próximas a seu contexto e a abordagem de assuntos com mais autonomia.

A respeito desse tema, o Projeto Pedagógico do Curso em questão destaca que o aprendiz precisa participar de práticas educativas articuladoras entre a formação técnica e a geral

com a finalidade de perceber as mudanças sociais e tecnológicas que ocorrem na sociedade e, assim, ser capaz de executar ações transformadoras por meio de sua atuação de forma crítica, criativa e participativa (IFMS, 2019).

Nessa perspectiva, o uso jogos elaborados pelos próprios estudantes pode ser uma das práticas de ensino, à disposição dos docentes, capaz de contribuir para a sua própria formação profissional integral.

### Metodologia

O procedimento metodológico consistiu na elaboração de três jogos de dominó a partir das áreas de Culturas Anuais, Engenharia Agrícola e Zootécnica.

Como critério de seleção do estilo do jogo foi considerado a praticidade no processo produção, a possibilidade de contemplar mais de uma área de atuação das Ciências Agrárias e a sua popularidade (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2010). A Figura 1, a seguir ilustra os materiais produzidos.



**Figura 1.** Jogos de Dominó

**Fonte:** Elaboração própria (2019)

No processo de confecção, utilizou-se MDF com 10 cm de altura por 4 cm de comprimento e 0,7 de espessura. No total foram confeccionadas 28 peças para cada versão. Além disso, foram elaboradas as seguintes perguntas aos alunos participantes da oficina:

- Qual é a importância das práticas profissionais na formação de um Técnico em Agropecuária?
- Para você qual é a importância de um jogo para a aprendizagem de conteúdos relacionados às áreas das Ciências Agrárias?

- c) Como é possível aprender conteúdos de disciplina Técnica a construção de um jogo? Como acontece esse aprendizagem? Em quais momentos?

Assim, a observação da atuação do estudantes em uma oficina de extensão para divulgar a área de Ciências Agrárias e a aplicação do questionário serviram de instrumentos de coleta de dados para esta pesquisa.

## Resultados e Discussão

Desde o início da oficina, constatou-se a atitude participativa dos estudantes. Cada um ficou responsável por um grupo de extensionista. A primeira ação executada por eles foi explicar a mecânica do jogo que, apesar de ser muito popular (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2010), o significado de alguns imagens gerou dúvida nos alunos da escola.

Essa etapa do jogo evidenciou a atuação dos bolsistas como protagonistas (SILVA, 2019), que explicaram as imagens, com base em conhecimentos teórico-científicos adquiridos no curso, usando uma linguagem mais objetiva, clara e simples, de modo que o público alvo participante pudesse compreender.

Mencionaram ainda que as imagens representavam algumas áreas de atuação das Ciências Agrárias e a importância que elas têm no desenvolvimento socioeconômico da região e do estado do Mato Grosso do Sul - MS. Além da transposição da informação teórico-científica para uma linguagem mais próxima à dos extensionistas. Assim, a atividade com jogos proporcionou o contato com o público local e uma atividade prática (IFMS, 2019).

Os jogos despertaram a curiosidade dos participantes. Algumas figuras não eram conhecidas pelo público como, por exemplo, o teodolito, usado para calcular a área de um local e o aspersor por impulso utilizado na irrigação. Diante disso, os bolsistas explicaram a funcionalidade dos equipamentos, com base no conhecimento teórico.

O mesmo aconteceu com as imagens do Jogo de Dominó da área Zootécnica, os participantes praticamente desconheciam o seu objetivo e importância no melhoramento na produção animal e aumento da produtividade em uma propriedade.

Em relação às respostas obtidas por meio da aplicação do questionário, o estudo obteve a seguinte resposta: em a) as práticas profissionais ajudam no conhecimento técnico, a executar uma atividade, a tomar decisões e não é cansativa. Para a questão sobre b) sobre a importância de uso de jogos na área de formação? Os bolsistas responderam que facilitam a compreensão de assuntos complexos, a aprendizagem ocorre ao mesmo tempo que se joga, de forma mais divertida e estimula a aprendizagem.

E na última pergunta quando questionados c) como é possível aprender conteúdos das disciplinas Técnicas por meio da construção de um jogo? Eles responderam que por meio do estímulo à pesquisa, uma vez que as informações precisam ser verdadeiras, do uso de imagens com boas qualidades - auto explicativas.

Um dado importante relatado pelos participantes do projeto foi que as imagens usadas em um momento mais descontraído servem para ativar o conhecimento sobre determinados procedimentos da área técnica. Tal posicionamento está em consonância com as orientações pedagógicas do curso quando destaque que o processo educacional deve estimular a criatividade do aluno (IFMS, 2019).

## Considerações Finais

O estudo teve como objetivo apresentar as contribuições do jogo didático na formação integral do profissional Técnico em Agropecuária. Durante a realização da oficina atuaram como protagonistas, usaram o conhecimento técnico para explicar conteúdos com uma linguagem mais próxima a dos participantes e conheceram a realidade local.

Nas respostas, destacaram que o jogo permite a tomada de decisões em conjunto, estimula a pesquisa para obtenção de informações mais relevantes. No uso do material, a aprendizagem acontece ao mesmo tempo que se joga e as imagens auxiliam na ativação de conhecimentos.

## Agradecimentos

Agradecemos ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso do Sul - IFMS, em especial, à Pró-Reitoria de Pesquisa, Inovação e Pós Graduação (Propi)

## Referências

GARCIA, H, H, G, O: MACEDO L In: \_\_\_\_\_.  
**Jogos, psicologia e educação: teoria e pesquisa.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.

MACEDO, L; PETTY, A, L, S; PASSOS, N, C. **Quatro cores, senha e dominó: oficina de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica.** 6 ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2010.

SILVA, M, L. O protagonismo discente na construção de jogos didáticos sustentáveis sobre os vertebrados. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v. 5, n. 6, p. 6926 - 6935, jun. 2019. Disponível em: <https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/1969/1975>. Acesso em 20 Ago. 2020.