



Jogando “O Mundo do trabalho”: Experiência Docente no Curso Técnico de Análises Clínicas

Flávia Coelho Ribeiro¹
Daiana Crus Chagas²
Mônica Mendes Caminha Murito³

RESUMO

A Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio atua na educação profissional em saúde. Os alunos são adolescentes, jovens e adultos, em sua maioria trabalhadores inseridos nos serviços de saúde. A Iniciação à Educação Politécnica é um componente curricular dos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio. O Eixo Trabalho faz parte desse componente e aborda reflexões, dentre outros temas, sobre a dimensão histórica e ontológica do trabalho. A fim de dinamizar essas discussões foi desenvolvido o jogo “O Mundo do Trabalho” pelo corpo docente desse eixo, como uma estratégia lúdica de ensino. Com o objetivo de consolidar os conteúdos ministrados, este jogo estimula o trabalho em conjunto e o enfrentamento de situações-problema, com regras complexas, perguntas e respostas, mesclando aprendizado e sorte. Este trabalho descreve a experiência docente de aplicação do jogo “O Mundo do Trabalho” para as turmas de primeiro ano do curso técnico em Análises Clínicas da EPSJV por um período de três anos consecutivos, contabilizando um total de 96 alunos envolvidos nesta atividade. Como resultado, verificou-se que essa metodologia promoveu uma integração entre conceitos e uma maior apreensão dos conteúdos ministrados nas aulas, possibilitando a elaboração de referenciais sobre o universo do trabalho. Além disso, constituiu-se como um exercício de revisão e de avaliação da apreensão e sistematização do conteúdo trabalhado nas aulas. Portanto, esse recurso contribuiu para a construção do conhecimento sobre a temática, proporcionando aos estudantes uma visão crítica e propositiva da estrutura e organização do trabalho no mundo contemporâneo.

Palavras-chave

Jogos didáticos; Educação Profissional; Lúdico; Trabalho; Educação Politécnica.

INTRODUÇÃO

As transformações contemporâneas do mundo do trabalho têm proporcionado desafios para formação de trabalhadores, incluindo os técnicos da área da saúde. A Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio (EPSJV) é a Unidade Técnico-Científica da

¹ Professora-Pesquisadora da EPSJV/ Fiocruz- Doutora pelo Instituto Nacional de Infectologia– INI/ Fiocruz, flavia.ribeiro@fiocruz.br

² Professora-Pesquisadora da EPSJV, Mestrado em História das Ciências e da Saúde no Brasil pelo Programa de Pós-Graduação em História das Ciências e da Saúde na Casa de Oswaldo Cruz, e-mail: daiana.crus@fiocruz.br

³ Professora- Pesquisadora da EPSJV/Fiocruz - Mestre do Curso de Biociências e Saúde do Instituto Oswaldo Cruz – IOC/Fiocruz, [e-mail;monica.murito@fiocruz.br](mailto:monica.murito@fiocruz.br)



Fundação Oswaldo Cruz responsável pela coordenação e execução das atividades de ensino, pesquisa e cooperação técnica na área de Educação Profissional em Saúde. A educação é compreendida por meio de uma concepção politécnica e emancipatória, que compreende que o trabalhador se educa no conflito e na contradição. Expresso como um projeto de sociedade, o ensino profissional é compreendido tanto na dimensão técnica-especializada quanto na dimensão ético-política, tendo como princípio desenvolver o ensino e a pesquisa, visando contrapor-se à formação instrumental dos trabalhadores e ao projeto de dualidade tradicional do ensino técnico (EPSJV, 2005).

A EPSJV atua desenvolvendo cursos de formação inicial e continuada de trabalhadores, cursos técnicos integrados ao ensino médio, cursos de especialização técnica, educação de jovens e adultos e pós-graduação. Os alunos são adolescentes, jovens e adultos, em sua maioria trabalhadores inseridos nos serviços de saúde. Nos Cursos Técnicos Integrados ao Ensino Médio o processo de ensino-aprendizagem se baseia na problematização, contextualização e sistematização dos saberes teóricos, no desenvolvimento de saberes operatórios e na iniciação à cultura do trabalho e da investigação científica, por meio de atividades disciplinares e interdisciplinares (EPSJV, 2005). Nestes cursos são desenvolvidos componentes curriculares referentes à formação geral nas diferentes áreas de conhecimento, à habilitação técnica específica – Biotecnologia, Análises Clínicas ou Gerência em Saúde –, e à Iniciação à Educação Politécnica em Saúde (IEP), componente pedagógico que busca propiciar aos educandos o acesso aos conhecimentos científicos que estão na base técnica de seu trabalho (PONTES e FONSECA, 2007).

Tendo a politecnia como eixo central e atuando no sentido de colocar em prática uma concepção integral de ensino, que inclui a reflexão sobre cultura, tecnologia, humanismo e ciência, o Eixo Trabalho, de forma teórico-prática busca suscitar reflexões sobre a dimensão histórica e ontológica do trabalho, dialogando com questões contemporâneas relativas ao trabalho e ao trabalho técnico em saúde.

Conteúdos como as formas históricas de trabalho, fundamentos da educação profissional, trabalho e gestão do trabalho em saúde são suscitados pelos docentes da disciplina junto aos alunos, buscando promover discussões desses elementos estruturantes da formação politécnica. Para tanto, são utilizados diversos recursos didáticos que buscam estimular um constante processo de desconstrução e reelaboração de referenciais históricos, culturais, políticos e sociais, até então naturalizados.



Para atender às necessidades deste componente curricular foi desenvolvido pelos docentes do eixo trabalho das três habilitações técnicas da EPSJV o jogo “O Mundo do Trabalho”, com a finalidade de dinamizar as principais temáticas envolvidas na categoria trabalho e analisadas ao longo do Eixo, articulando conceitos e práticas de forma lúdica, dinâmica e participativa. Este jogo de regras complexas, com perguntas e respostas, cartas, tabuleiro e dados, mesclando aprendizado e sorte, permite aos jogadores o compartilhamento de saberes, a divisão de tarefas e o enfrentamento de situações-problema, enquanto se dedicam à tarefa de prosseguir pelo Mundo do Trabalho.

O jogo foi desenvolvido no ano de 2016 com a participação de todos os docentes que atuavam no Eixo Trabalho naquele ano. Desde então, e durante três anos consecutivos, o jogo foi utilizado junto aos alunos do Curso Técnico em Análises Clínicas como o fechamento de um momento do Eixo e marco de passagem para conteúdos específicos do trabalho técnico em saúde. A metodologia de aplicação do jogo foi sendo adaptada até o presente formato e identificou-se, por sua vez, a necessidade de revisão de alguns conteúdos do jogo, a partir da observação docente e da avaliação discente.

Este trabalho buscou apresentar a vivência dos professores do Curso Técnico de Análises Clínicas na implementação deste instrumento didático, contemplando também a experiência dos alunos-jogadores, sobre o mesmo.

REFERENCIAL TEÓRICO

O Lúdico, o Jogo e a Educação Profissional

O emprego de atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem é uma prática bastante reconhecida e estudada no campo da educação no que se refere aos conteúdos da educação básica. Entretanto, segundo Martins (2012) o emprego de jogos na educação profissional é pouco relatado na literatura.

Para a faixa etária de jovens adolescentes, o lúdico tem um importante papel no processo de ensino aprendizagem: é um locus privilegiado para discussões e debates, incluindo tudo que o jogo oferece como estratégia pedagógica. A importância do lúdico, está no fato de possibilitar a apreensão do conhecimento de maneira mais descontraída. Segundo Cabrera (2006), a tranquilidade e alegria geradas pelas atividades lúdicas favorecem o



estabelecimento de um ambiente propício para a aprendizagem, pois mobiliza a atenção e a concentração, fomentadas pelo prazer que a atividade desperta.

Um jogo refere-se a um tipo de atividade lúdica organizada em um contexto de regras e objetivos definidos (MACEDO *et al.*, 2005), e atende a características como atividade voluntária, limites de tempo e espaço, regras consentidas, e um fim em si mesmo, além de um sentimento de tensão e de consciência de ser diferente da “vida cotidiana” capaz de envolver totalmente o jogador (HUIZINGA, 1980). Segundo Caillois (2017) o jogo relaxa e distrai, por gerar uma atmosfera de divertimento.

Jogos de regras podem ser realizados em forma de competição e de colaboração. De forma competitiva é aquele em que os jogadores buscam simultaneamente um mesmo objetivo ou resultado. Jogos de competição podem ser combinadas com dinâmicas de jogos de colaboração, a fim de serem explorados os pontos positivos de ambos os lados, facilitando atingir um objetivo em comum. Nesse caso, o mais importante é a participação de todos os componentes do grupo na construção do conhecimento (MARTINESCHEN *et al.*, 2006). De acordo com Caillois (2017) o jogo permite aumentar a capacidade de superar os obstáculos e enfrentar as dificuldades, sendo um sistema de regras voluntariamente respeitada que define previamente o que é permitido e o que é proibido.

Como forma de promover uma experiência lúdica e reflexiva sobre os elementos teórico-práticos que perpassam o mundo do trabalho, junto a jovens que ingressam na educação profissional ainda com dúvidas e receios sobre sua inserção na sociedade e seu futuro profissional, o corpo docente do Eixo Trabalho/IEP/EPSJV desenvolveu o jogo “O Mundo do Trabalho”. Segundo Menezes *et al.*, (2006) atividades didáticas como jogos podem contribuir para a construção do conhecimento aplicado a Educação Profissional.

Aliando os conteúdos, temas, práticas e eventos profissionais desenvolvidos ao longo do Eixo Trabalho, este jogo demanda uma atividade colaborativa, em equipe, na identificação e caracterização dos conceitos e práticas do universo do trabalho em um jogo de perguntas e respostas, em formato de charadas. Mas também se configura como uma competição: em disputa com as demais equipes, apenas aquelas que acertam a associação entre charada e conceito tem o direito de, jogando os dados, avançar pelo tabuleiro do Mundo do Trabalho.

METODOLOGIA

A pesquisa foi de base qualitativa, a partir das observações dos professores frente ao jogo “O Mundo Trabalho” previamente elaborado pelos docentes do eixo trabalho das habilitações Análises Clínicas, Gerência em Saúde e Biotecnologia em 2016, como parte da disciplina Eixo Trabalho do (IEP)- Iniciação à Educação Politécnica da EPSJV/ Fiocruz. Esse estudo descreve a experiência docente de aplicação desse jogo em sala de aula para as turmas de primeiro ano do curso técnico em Análises Clínicas da EPSJV, por um período de três anos consecutivos, contabilizando um total de 96 alunos envolvidos nesta atividade didática. Esse momento aconteceu no último dia de aula de cada turma em que os alunos já tiveram contato com o conteúdo presente no jogo. ,

A participação dos alunos nesse jogo condensou em uma atividade lúdica discussões sobre o sentido do trabalho, suas formas históricas, a divisão técnica e social, os principais modelos de estruturação produtiva no capitalismo, o trabalho no mundo contemporâneo e no sistema brasileiro e os fundamentos da formação para o trabalho.

Esse estudo sobre essa experiência foi dividido nas seguintes etapas: 1) Separação da turma em cinco equipes para participação no jogo de acordo com as regras previamente estabelecidas; 2) Discussão sobre os conteúdos abordados no jogo; 3) Questionamentos sobre a importância do jogo para apreensão dos conhecimentos abordados na disciplina.

Regras do jogo “O Mundo do Trabalho”

A dinâmica do jogo funcionou da seguinte forma: foram organizadas cinco equipes, cada qual recebeu um envelope contendo cartas embaralhadas, com conceitos (também chamados de personagens) e com charadas (Quadro 1). Cada charada permitiu a identificação de um conceito específico que está dentro do envelope. Após a entrega dos envelopes, as equipes tiveram em média 20 minutos para reunirem as duplas de cartas, formadas pelo personagem/conceito e pela charada.

A primeira apresentou as charadas para as demais equipes da turma, que tiveram um minuto para, também, tentar identificar a qual conceito se referia a charada. Após o tempo, cada uma das equipes apresentou a sua resposta, ou seja, a qual conceito do “Mundo do Trabalho” eles acreditam que a charada se referia. Estas respostas foram confrontadas com a da primeira equipe, e estes foram responsáveis por observar qual resposta poderia ser

considerada como correta dentre as opções que havia em seu envelope. Em caso de dúvida, os professores poderiam intervir mediando para que a discussão alcançasse a resposta correta.

Todas as equipes que acertaram a resposta ganharam o direito de andar uma casa pelo tabuleiro do “Mundo do Trabalho”. Porém, a primeira equipe que leu a charada para as demais, caso tenha reunido o par charada/conceito corretamente, ganhou o direito de jogar os dados que decidiram quantas casas iriam percorrer no “Mundo do Trabalho”.

Ao longo do percurso do tabuleiro (Fig1.), as equipes se depararam com Obstáculos e Benefícios (Direitos) que dificultam ou impulsionam o desenvolvimento profissional do trabalhador, simulando situações reais do cotidiano da experiência profissional, tanto no setor público, como no setor privado, ou mesmo acerca do tipo de formação/ qualificação demandada para o exercício de determinada atividade profissional. Deparar-se com um Obstáculo pode significar voltar algumas casas do tabuleiro ou mesmo perder a jogada, enquanto um Direito pode significar o avanço por uma ou várias casas do tabuleiro.

O jogo terminou quando as equipes reuniram corretamente todos os seus pares de cartas de conceitos e charadas e caminharam pelo tabuleiro que, curiosamente, não termina... Afinal, em consonância com o sentido ontológico do trabalho, toda atividade humana de intervenção na natureza para produção da sua existência pode ser considerada trabalho e, portanto, só finda, de fato, com o fim da vida. Quando o tabuleiro termina, a indicação é de que o trabalho, mesmo assim, continuará. Nesse jogo não existe ganhador ou perdedor, pois as equipes terminam o jogo em diferentes estágios do Mundo do Trabalho: a vida é longa com muitos obstáculos e avanços para lidar.

Acompanha o jogo, uma encadernação de referência, em forma de verbetes curtos, com uma breve explanação acerca dos conceitos do Mundo do Trabalho mobilizados no jogo, e a respectiva referência bibliográfica utilizada como base para elaboração de cada verbete. Este material complementar foi desenvolvido pela equipe de docentes envolvida no eixo para as diferentes habilitações, como forma de auxílio/consulta durante o desenvolvimento do jogo, mas também pode ser disponibilizado, em formato de PDF, para o apoio ao estudo e revisão dos conteúdos posteriormente.

Os dados obtidos, derivados da discussão em sala de aula, possibilitou a observação dos professores e dos discentes durante as discussões no momento do jogo. As categorias selecionadas para análise do estudo foram: a percepção dos alunos e dos docentes frente a aplicação do jogo em sala de aula.

Quadro 1- Alguns conceitos (personagens) com as suas charadas correspondentes que estão nas cartas do jogo “O Mundo do Trabalho”.

| Conceitos/ Personagens | Charadas |
|------------------------|--|
| EDUCAÇÃO PROFISSIONAL | Fui feita para formar trabalhadores para ocupar uma posição no mercado e sou voltada para atender as necessidades do mundo do trabalho. Quem sou eu? |
| POLITECNIA | Sou sujeito transformador, emancipado e extremamante crítico. Guardo uma íntima ligação com o conceito de omnilateralidade. Quem sou eu? |
| TAYLORISMO/ FORDISMO | Desaproprio o seu conhecimento e coloco cada um no seu quadrado. Terá que acompanhar meu ritmo de produção usando apenas parte do seu corpo, pois quero sugar ao máximo do seu tempo. Quem sou eu? |
| TRABALHO | Sou uma atividade de transformação da natureza. Sou essencial à condição humana. Quem sou eu? |

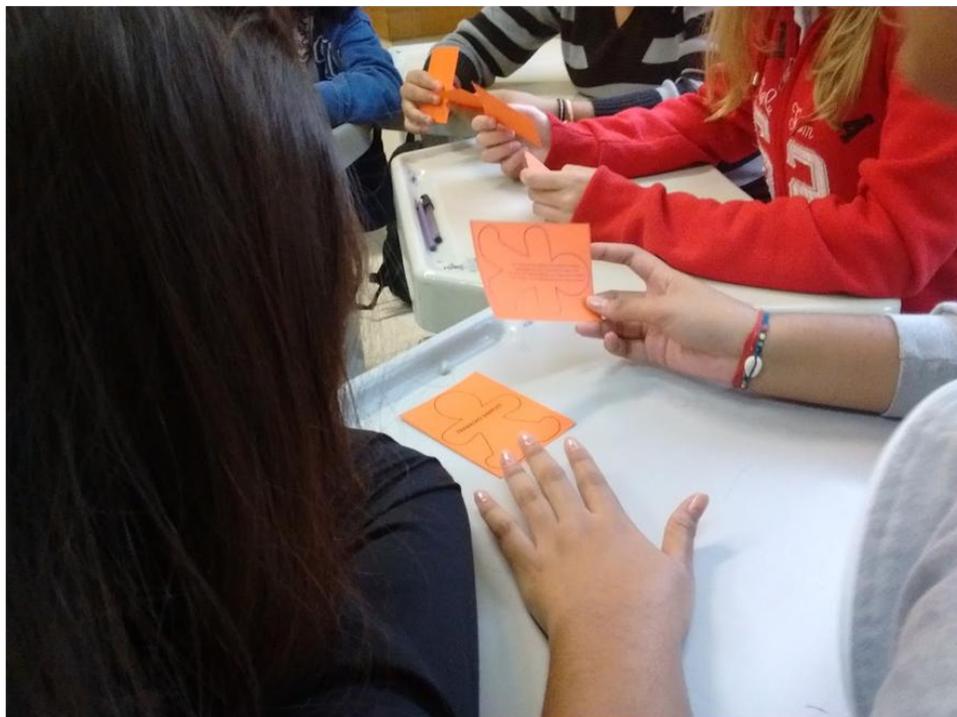
FONTE: Texto nas cartas do jogo “O Mundo do Trabalho” previamente elaborado.

Fig. 1- Tabuleiro do jogo “O Mundo do Trabalho”.



FONTE: Foto obtida pelos próprios autores

Fig 2. Momento de discussão entre alunos para a escolha das cartas correspondentes (personagens e chradas)



FONTE: Foto obtida pelos próprios autores

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Percepções dos alunos frente à experiência com o jogo

Como resultado dessa atividade, durante esse momento de discussão foi percebida uma interação entre os alunos. Entre as percepções dos alunos sobre a atividade, no momento pós discussão foi relatado durante o jogo que essa foi uma nova linguagem para terem acesso ao conteúdo de forma divertida, sendo demonstrada muita satisfação com essa nova forma de abordagem aliada à mediação docente.

O jogo, como instrumento didático, foi bem aceito pelos alunos e facilitou o processo de aprendizagem servindo de revisão de seus próprios conhecimentos, algo que eles reconheceram após a aplicação do jogo. De fato, também se surpreenderam, ao perceber o quanto tinham aprendido e foram capazes de conseguir referenciar, argumentar e associar conceitos, mesmo os mais complexos como “Mais Valia” e “Modo de Produção”. Sendo um componente curricular de conteúdo mais teóricos, com o emprego do jogo, os alunos

demonstraram maior interesse pelos temas abordados quando comparado à forma tradicional de ensino.

Percepções dos docentes frente à experiência com o jogo

Durante as discussões sobre os conceitos abordados pelas charadas foi percebido um importante momento de aprendizado, o que incluiu a mediação docente. Jogar possibilitou arguir, questionar, validar e trocar com os colegas em um nível interessante, e permitiu aos professores observar e perceber como e se o conteúdo foi apreendido pelos alunos. Jogos e brincadeiras são um processo de relações interindividuais, que pressupõe uma aprendizagem social (BROUGÈRE, 1995), possibilitando o desenvolvimento do respeito mútuo e da reciprocidade, além de ensinar a compartilhar uma tarefa ou enfrentar um desafio em um contexto de regras e objetivos (MACEDO, 2005). Todos esses elementos foram observados no desenrolar do jogo.

Avaliou-se que a atividade lúdica – em consonância com Cabrera (2006) – levou a um ambiente propício para a aprendizagem. Além disso, O emprego de jogos didáticos contribui para o equilíbrio emocional dos alunos.

Como recurso didático o jogo “O Mundo do Trabalho” promoveu o diálogo entre conceitos e práticas, evidenciando aprendizados que possibilitaram um processo de elaboração de referenciais sobre o universo do trabalho.

A disputa entre as equipes favoreceu a busca pelo conhecimento e, igualmente, a socialização do aprendizado. Por outro lado, não haver perdedor ou vencedor permitiu que as equipes, ao se deslocarem pelo mundo do trabalho, se solidarizassem, apoiassem e torcessem pelos colegas que passaram por dificuldades nesta simulação da vida laboral. Neste jogo, teoria e prática se unem de forma a reforçar a importância do aprendizado sobre os conceitos e questões que permeiam o universo laboral, ao mesmo tempo em que promove o exercício da experiência coletiva neste mesmo universo.

A vivência mostrou que a experiência do jogo se prolonga, ainda, durante alguns dias, nos quais é comentado, lembrado e debatido. Alguns alunos chegaram a solicitar as fichas de referência dos professores com os verbetes explicitando os conceitos, como forma de consolidar o aprendizado do jogo.

Este recurso didático permite tanto fixar como revisar os conteúdos trabalhados, além de contribuir com a sistematização dos conceitos e práticas sociais apreendidas, configurando-se como uma importante ferramenta de avaliação para esse componente



curricular da educação profissional. Este recurso também pode ser apropriado por outros modelos curriculares que busquem facilitar ao aluno em formação para o trabalho a apresentação de conceitos e práticas do Mundo do Trabalho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo “O Mundo do Trabalho” proporcionou aos estudantes uma visão crítica e propositiva sobre a estrutura e organização do trabalho no mundo contemporâneo. Como recurso didático contribuiu para a construção do conhecimento, se mostrando importante tanto para a revisão, quanto para a obtenção de novos aprendizados e a experimentação de vivências, além de ter sido um bom instrumento para o processo avaliativo do Eixo Trabalho.

Consideramos que, dado os seus efeitos positivos, este jogo pode ser inserido em atividades pedagógicas de forma a tornar-se uma experiência significativa para os alunos, podendo ser trabalhado junto a estudantes da educação profissional em outros modelos e formatos de currículo, inclusive em outros níveis de escolaridade, ou mesmo junto a estudantes do ensino médio regular, seja como atividade de outras disciplinas, ou mesmo como atividade complementar ao currículo escolar.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos professores do eixo trabalho das outras habilitações, André Feitosa, Carla Cabral Gomes Carneiro, Gilberto Estrela Santiago e Raquel Barbosa Moratori, também autores do jogo “O Mundo do trabalho”.

Estendemos o nosso agradecimento ao profissional do setor de comunicação da EPSJV Marcelo Silva da Paixão pela elaboração da arte do tabuleiro do jogo.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, G. (1995) *Brinquedo e Cultura*. Revisão técnica e versão brasileira adaptada por Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez (Coleção Questões da nossa época; v. 43), 1995.



CAILLOIS, R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petrópolis, RJ: Vozes (Coleção Clássico dos jogos).

CABRERA, W. B. *A Ludicidade para o Ensino Médio na disciplina de Biologia: Contribuições ao Processo de Aprendizagem em conformidade com os pressupostos teóricos da Aprendizagem Significativa*. Dissertação de Mestrado em Ensino em Ciências e Educação Matemática. Universidade Estadual de Londrina, 2006.

ESCOLA POLITÉCNICA DE SAÚDE JOAQUIM VENÂNCIO (org.). *Projeto político pedagógico*. Rio de Janeiro: FIOCRUZ, 2005.

HUIZINGA, J. *Homo ludens; o jogo como elemento da cultura*. 2 ed. São Paulo: perspectiva, 1980.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *Os Jogos e o Lúdico na aprendizagem escolar*. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MACEDO, L. Os jogos e sua importância na escola. *Cad. Pesq.*, São Paulo, n. 93, p. 5-10, maio, 1995.

MARTINESCHEN, D.; DIRENE, A. I.; DE BONA, L. C.; SILVA, F.; CASTILHO, M.; GUEDES, A.; SUNYE, M. “Alternância entre competição e colaboração para promover o aprendizado por meio de heurísticas de jogos”. *Anais do XXVI Congresso da SBC*, Campo Grande, MS, 14 a 20 de julho, 2006.

MARTINS, R. T. M. Jogos educativos em Educação Profissional. VII CONNEPI. Congresso Norte e Nordeste de Pesquisa e Inovação. Palmas. Tocantins, 2012.

PONTES, A. L. M; FONSECA, A. F. Iniciação à Educação Politécnica em Saúde: Uma proposta de formação de técnicos em Saúde. *Trab. Educ. Saúde*, v. 5 n. 3, p. 559-569, nov.2007/fev,2008