

# PROJETO “TAÇA DAS CASAS”

## JOGO DE INTEGRAÇÃO, MOTIVAÇÃO E APRENDIZADO

Sérgio Eduardo Raulino<sup>1</sup>

### RESUMO

O presente texto pode ser caracterizado como um relato de experiência, estando sua relevância na pertinência e importância das situações por ele explicitada. Neste artigo, é apresentado o projeto “Taça das Casas” que caracteriza-se por uma união de várias ações educacionais no formato de um jogo, com a função de ampliar a experiência do aluno com os conteúdos, além de promover uma maior integração entre os estudantes. O projeto foi aplicado nas turmas de Aprendizagem Industrial do Núcleo de Eletrônica e Eletrotécnica do SENAI – Unidade Blumenau, de fevereiro a junho de 2013, e contou com o apoio e aval da Coordenação Pedagógica e da Coordenação de Aprendizagem Industrial do Núcleo de Eletrônica e Eletrotécnica. Como resultado, foi observado um aprimoramento na integração entre o grupo de alunos, além do desenvolvimento de competências e habilidades fundamentais para a futura atividade profissional a qual os alunos se propuseram ao se inscreverem no curso de Informática.

\*\*\*

1. Tecnólogo, e-mail: [rhubasic@gmail.com](mailto:rhubasic@gmail.com)

\*\*\*

PALAVRAS-CHAVE: Método. Didática. Ensino. Integração. Jogo.



# 1 INTRODUÇÃO

Todo o educador torna-se educador para passar seu conhecimento para uma nova geração, e não há dúvida da dedicação e comprometimento intrínseco naqueles que se propõem a educar, mas é preciso entender que alunos, principalmente os adolescentes, têm por característica se rebelar contra a autoridade imposta, mas ao mesmo tempo tem uma carência de alguém que os compreenda e que lhes confie responsabilidades neste período de transição entre a infância e a fase adulta. (COOL et al, 1995).

Autores como Paulo Freire (1996), Augusto Cury (2003) e Celso Antunes (2003) – entre outros educadores dedicados ao estudo da prática da docência – asseveram que o professor ao demonstrar que, apesar de sua autoridade, quer estabelecer uma relação de confiança e conquistar o respeito de cada aluno, além de demonstrar que o conteúdo que vem para ensinar é para o bem deles, adquire parceiros. Afirmam ainda que o professor que conhece o mundo dos seus alunos desenvolve uma relação de empatia com estes, já que pela diferença de idade e de visão os alunos os enxergam como “alienígenas”, que não entendem sua cultura e linguajar. Quanto maior for o conhecimento a cerca do mundo deles, maior será o alcance do professor em criar cooperação mútua para um objetivo definido: o aprendizado.

Na preparação para o início das aulas, comecei a pensar em novos jogos ou dinâmicas de grupo que poderiam ser aplicados em aula dentro de um laboratório de TI com espaço muito restrito. A grande maioria das dinâmicas de integração pesquisadas necessita de espaço para movimentação ou de reorganização do ambiente para que todos fossem envolvidos, o que é impraticável em um laboratório com

computadores. Também procurava algo que pudesse aumentar o relacionamento entre os alunos, tornando-os mais interativos e extrovertidos para perguntar sem receios da opinião dos colegas. Este algo deveria trazer uma noção de cooperação e responsabilidade dentro da classe, que evitaria situações potencialmente “problemáticas” em relação à “autoridade” do professor.



A busca era por uma ferramenta que permeasse de forma contínua todas as aulas e servisse de apoio didático e pedagógico. Por isso a inspiração para o jogo veio da literatura que é sucesso no mundo inteiro, em especial entre os adolescentes: Harry Potter (ROWLING, 2001).

Nas aulas de *Web Design* e *Design Gráfico*, sempre utilizei a dinâmica de criação de empresas fictícias para que os alunos recebessem noções do funcionamento do mercado das agências de publicidade. Ao buscar algo que pudesse promover maior interesse no aprendizado e interação entre os alunos, me deparei com o jogo “Taça das Casas” da série de livros de Harry Potter. Então pensei numa forma de

adaptar a ideia das miniagências de publicidade para Casas/Equipes e formatar para aplicar em outras unidades curriculares.

Além da turma de Desenvolvimento *Web* – onde manteve as empresas, apenas adequando-as ao formato do jogo – pude aplicar com mais ênfase o projeto em turmas de Editores de Texto e Editores de Apresentação. Como o formato do jogo é muito simples e flexível, dependendo apenas do comprometimento e da criatividade do professor, pude acompanhar a implantação em outras turmas regidas por professores das áreas de humanas e de ciências. Alguns adotaram o jogo como modelo utilizando as casas formadas nas minhas aulas, permitindo uma

interdisciplinaridade; outros apenas criaram pequenos jogos com equipes pontuais, que fatalmente se formavam com os membros das casas já estabelecidas.

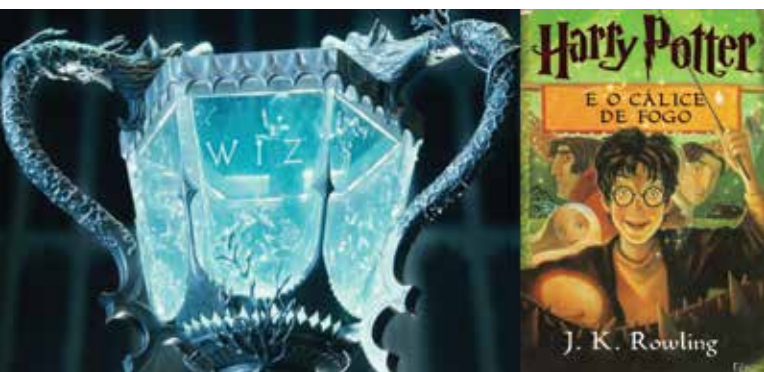
Dessa forma, objetivando construir uma aula capaz de motivar nos alunos o interesse a cerca dos conteúdos ministrados, instigar uma maior participação nas atividades e aumentar a integração e colaboração entre os estudantes; relato neste artigo o processo de adaptação, desenvolvimento, aplicação e avaliação do jogo “Taça das Casas”, a fim de divulgar um método capaz de proporcionar aos alunos o desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes fundamentais para o exercício profissional.

## 2 O JOGO E AS AÇÕES EDUCACIONAIS

O jogo “Taça das Casas” tem sua inspiração na famosa história de Harry Potter. Nesta, o personagem principal, ao ingressar na escola de magia do castelo de *Hogwarts*, é escolhido para uma das quatro casas tradicionais: Grifinória (*Gryffindor*); Sonserina (*Slytherin*); Corvinal (*Ravenclaw*) e Lufa-lufa (*Hufflepuff*). Após a escolha, cada ação do membro da casa – seja boa ou ruim – reflete na pontuação, com ganhos e retiradas, respectivamente. Ao final do ano a “casa” que obtiver maior pontuação recebe como prêmio a “Taça das Casas”.

Transmutando para o contexto escolar, o jogo ocorre da seguinte forma: o aluno faz parte de uma equipe (casa) e cada ação dele, boa ou ruim, afeta o resultado final do grupo. Incluem-se aqui as notas, participação nas tarefas específicas do jogo e o comportamento dentro ou fora da instituição. Assim, em uma turma de mais de trinta alunos solicitei a criação de quatro grandes equipes, com uma média de oito em cada. Queria assegurar a integração de todos os alunos, incluindo os mais introvertidos e aqueles tidos à margem da turma. Com esta decisão rechacei as “panelinhas” que em geral chegam ao máximo de cinco alunos. Ao final de um período predeterminado houve o evento de apresentação dos pontos de cada “casa” e a entrega da “Taça das Casas”.

Vale salientar que em cada turma, já na primeira aula, me preocupei em apresentar a ideia do jogo, explicando que este seria o cerne das aulas. Foi interessante notar a empolgação dos alunos



com a possibilidade de aprender e competir ao mesmo tempo, principalmente quando foi exposto o prêmio da equipe vencedora: um troféu em forma de taça recheado de chocolate.

Figura 1: Troféus utilizados no jogo Taça das Casas



Fonte: Do autor (2013)

Com a quantidade de conteúdos cada vez maior, o tempo se torna um fator preponderante para o educador. Ter uma ferramenta que lhe permita em pouco tempo uma análise completa do perfil da turma e dos perfis individuais de cada aluno é imprescindível.

Neste jogo, o papel do professor é o de gerenciar as tarefas que através da observação identifica o perfil de cada aluno (por exemplo: aqueles com uma característica maior de liderança, os mais tímidos, os menos envolvidos com algumas atividades etc.). Com esta análise em mãos o educador tem a possibilidade de montar aulas personalizadas e mais atrativas, incentivando o potencial de cada turma.

O estudo do conteúdo é estimulado através da competitividade do aluno. Em vez de “Prova Surpresa” ou “Avaliação Oral”, cria-se tarefas sobre o conteúdo valendo pontos. Um exemplo disto é a utilização de um *quiz* no meio da aula valendo pontuação. Algo como: “Então sobre o que estávamos conversando, valendo 15 pontos para sua casa quem responde...”. Um incentivo para o aluno estar atento na aula.

O interesse na prática é fundamental para o aprendizado do aluno. Então o professor pode criar tarefas elaboradas que tenham como objetivo um resultado específico em um tempo determinado. A produção de um seminário em equipe, a formatação de um cartaz, respostas de um questionário, pesquisas, enfim tudo o que o professor entender como prática para a sua unidade curricular e que venha a engrandecer o aprendizado pode ser utilizado como tarefa. Para exemplificar: uma das atividades que proponho é uma lista de exercícios que ao serem entregues completas, antes da avaliação, valem 20 pontos.



Importante frisar que tudo o que permeia uma aula pode ser utilizado: o jogo pode ser empregado em 10% numa aula e em outra 65% ou passar um período sem nem ser utilizado. O interessante é tornar flexível o uso da ferramenta, que depende apenas da criatividade do professor.

Para ilustrar a utilização do jogo “Taça das Casas”, relacionei abaixo algumas práticas que fazem parte das aulas.

## 2.1 Dinâmica do Contrato

Após a montagem das equipes com nomes e símbolos, coloquei os alunos para se conhecerem através de uma dinâmica, onde deveriam contribuir na preparação de um contrato de conduta, que seria assinado pelos alunos e pelo professor.

O objetivo desta dinâmica é formular um contrato entre professor e aluno no primeiro dia de aula, tratando de questões como: objetivos do curso, as formas de avaliação, as motivações e interesses, regras a serem seguidas, as dificuldades a serem superadas etc. Com essa estratégia, pretende-se envolver os estudantes e torná-los corresponsáveis pelo andamento das atividades.



Neste contexto, os alunos definem, através de um fórum, como querem que seja a aula para um maior aprendizado (por exemplo, o professor lança a questão: o que é produtivo para o aprendizado e para a convivência em sala de aula?). Após as discussões e a chegada num consenso, tais regras são expostas num papel para que todos tenham conhecimento delas, acompanhadas das consequências caso fossem burladas.

Nessa dinâmica, o papel do professor é de mediar as discussões, colocando-se como parceiro dos alunos e os ajudando a refletir quando há possíveis impasses. O foco está na construção dos direitos e deveres de maneira coletiva, ação

que promove o respeito entre todos e destes com o compromisso firmado. Claro que o educador, como gerenciador do processo, não permitirá que as normas da instituição sejam desrespeitadas (estas, inclusive, são colocadas como “normas maiores” e incontestáveis), mas o principal é o aluno se sentir parte do sistema de ensino, bem como aprender a refletir sobre a construção de regras e limites, tendo em suas mãos a corresponsabilidade sobre seu aprendizado. Esta atividade foi realizada durante uma aula de 2 horas.

## 2.2 Tarefas e Pontos

É importante deixar claro que o professor é a mola-mestra do jogo. É ele quem define os pontos de cada tarefa, de cada evento, de cada atitude. É ele quem primeiramente tem que “entrar” no jogo, motivado e motivador dos alunos. Como um Grande Mestre de um jogo de *Role-Playing Game* (RPG), ele cria as tarefas, com regras claras e justas, que possibilitem a todos competir de igual para igual. As tarefas devem sempre ser relacionadas com o conteúdo e trazer algo implícito ou mesmo explícito de aprendizado. Nas turmas de Editoração de Textos, a dinâmica do contrato, por exemplo, foi transformada numa tarefa, onde o contrato mais bem escrito, formatado e diagramado recebeu pontos determinados pelo professor.

Já nas turmas de Editoração de Apresentações, com o objetivo dos alunos perderem o medo de falar em público, foram criadas duas tarefas em momentos distintos, onde os alunos montaram pequenas peças de teatro. Na primeira, dentro de uma sala de aula, os alunos interpretaram uma entrevista de emprego e discorreram sobre as técnicas para se fazer uma boa impressão neste tipo de entrevista.

No segundo teatro – agora dentro de um auditório com palco, computador e projetor – os alunos interpretaram uma aula, utilizando *slides* e baseando-se em algum professor. Era regra desta tarefa que durante a “aula- teatro” fosse abordada alguma questão polêmica, como as manifestações populares contra a corrupção, homofobia, *bullying* ou preconceito, por exemplo. Nesse dia, duas turmas fizeram as apresentações, totalizando nove casas. O auditório estava lotado, com a presença de alunos e outros professores convidados, que auxiliaram na avaliação. Esta tarefa foi concebida para, além da organização, montagem, figurino, e liderança, próprios de gincanas, mostrar a imagem dos professores pela ótica dos alunos e para entendermos como eles lidam com assuntos polêmicos.

Figura 2: Equipe Atakama, teatro com discussão sobre os protestos no Brasil



Fonte: Do autor (2013)

### 2.3 Gerenciamento do Tempo

Em cada turma, foram aplicadas tarefas de articulação e gerenciamento de tempo. Uma das atividades que desenvolviam esta competência foi a preparação de pequenos trabalhos acadêmicos sobre um determinado assunto, sendo que os alunos deveriam finalizar a atividade até o final da aula e aqueles que entregavam no prazo estavam na disputa para saber qual tinha feito o melhor trabalho.



Em outro momento a tarefa era individual e cada membro da equipe entregava o trabalho feito em casa com o prazo de uma semana. Se um membro da casa não entregasse o trabalho até o horário estabelecido, a casa perderia o direito aos pontos. Essa tarefa tinha como objetivo verificar a articulação do representante da casa e o comprometimento dos demais membros.

Importante frisar que as regras devem ser bem claras, sem margem para dupla interpretação ou contestação. A coerência e imparcialidade do professor são testadas, pois ao menor sinal de facilitação ou de má organização, os alunos perdem o interesse e o jogo perde seu objetivo.

### 2.4 Notas

As notas e pontos são contabilizados separados. Algumas atividades podem ter notas e pontos, como a produção de um cartaz, onde será atribuída uma nota individual e pontos para a casa que apresentar o melhor. As notas são sempre individuais, e tem a função de aprovação ou reprovação no curso, já os pontos são utilizados no jogo e são dados para a casa. Mas em algumas atividades as notas podem se transformar em pontos para a casa. Para tanto, utilizo a seguinte equação de metas:

$$SNA / (10 * NMC) * 100$$

SNA -> soma das notas alcançadas pelos membros da casa

NMC -> Números de membros da casa

Essa equação possibilita que as casas possam competir em pé de igualdade nas notas, recebendo pontos independentemente da quantidade dos competidores.

## 2.5 Atitudes

Este é o tópico que mais lembra os livros de Harry Potter. O aluno além de se responsabilizar por sua parte nas tarefas e pelas suas notas, no auxílio da sua equipe (casa), também tem a preocupação com suas ações. Chegadas tardias, brincadeiras fora de hora, conversas paralelas em meio à explicação de conteúdo, atos de rebeldia, a não participação nas atividades, o *bullying*; todas essas atitudes podem tirar pontos da casa a critério do professor. Assim como o interesse no conteúdo, respostas corretas às questões levantadas pelo professor, atitudes de nobreza junto aos outros colegas etc, devem ser recompensadas. Essa parte do projeto demonstra ao aluno sua importância na comunidade, onde cada atitude pode trazer benefícios ou malefícios para a mesma. A escolha pela utilização desta prática sinaliza a importância de nos responsabilizarmos pelos nossos atos, grandes e pequenos, sabendo que estes podem salvar ou prejudicar outros. Temos o exemplo recorrente do “lixinho” jogado na rua, o papel ou saco plástico, que nos parece insignificante a princípio, mas que unido a outros “lixinhos” vem a entupir a rede fluvial em dias de chuva causando inundações.

O professor é soberano em dar e tirar os pontos. Não há uma tabela prefixada, mas é bom

salientar que este deve ser para o aluno, a imagem da justiça e imparcialidade.

## 2.6 Amplitude do Projeto

O jogo se torna mais interessante e dinâmico quando aplicado interdisciplinarmente, com o envolvimento de outros professores. O projeto pode ser formatado com a possibilidade de professores se tornarem mentores de equipes (casas), a exemplo dos diretores das quatro “Casas de Hogwarts”, presentes no livro do Harry Potter, conforme mencionado no início deste texto.



O ponto máximo é alcançado com o envolvimento de várias turmas onde cada turma teria membros de grandes casas diferentes, criando uma maior interação. As rivalidades entre as casas devem ser administradas pelo professor em sala e pelo coordenador fora dela. Cabe salientar que a forma como o professor media o conflito também é uma forma de ensinar o aluno a lidar com os problemas de equipe.



Assim, é fundamental que o professor intervenha com sabedoria e respeito, estando atento às palavras utilizadas e ao tom de voz empregado

na mediação. As possibilidades de aplicação e ampliação se mostram muito flexíveis e exigem mais estudos e testes.

### 3 RESULTADOS

Adaptado para constituir-se como uma estratégia de ensino, foi fundamental que o projeto “Taça das Casas” passasse por avaliações constantes e diárias, através de uma observação atenta e apurada sobre a forma como os alunos estavam recebendo essa “novidade” em sala de aula. Nesse percurso, preocupe-me em observar as possíveis resistências com relação ao jogo, prestando atenção tanto na linguagem verbal quanto na não verbalizada.

Nesse sentido, o depoimento dos alunos foi essencial para dar continuidade ao trabalho proposto. Abaixo, apresentam-se algumas narrativas de alunos que se dispuseram a relatar o que pensaram e sentiram sobre as atividades realizadas.

Como metodologia para colher as narrativas, solicitei que todos os alunos me enviassem um *e-mail* respondendo a três questões: O que MAIS gostou do jogo “Taça das Casas”? O que NÃO gostou? O que podemos fazer para melhorar o *game*? Destaco, portanto, algumas respostas:

Olá, Professor!

Algo interessante no Taça das Casa é aquele clima de jogo, que torna as aulas um pouco mais divertidas, e também nos estimula a querer fazer o melhor. Até porque esse é o clima no mercado: de disputa. Claro que tudo isso dentro de seu devido equilíbrio.

O que eu não gostei, tenho que ser sincero em dizer, foi de uma das

últimas provas. Aquela, depois da última prova teórica, onde o senhor fazia as perguntas, e o autor da resposta certa ganharia alguns pontos para sua casa. Não tanto pela competição, mas porque foi algo um tanto injusto.

Um aluno tirou nota abaixo da média, porém, a casa foi beneficiada, e não o aluno. O problema que outras casas foram prejudicadas pelo motivo de os integrantes terem tirado notas boas.

Uma sugestão: prêmio para 1º a 3º lugar. (Aluno 1).

Eu gostei bastante, pois foi tudo muito justo e dinâmico, fez com que a turma se enturmasse um pouco mais com cada um, e um jeito divertido de conseguir as notas.

A única coisa mesmo que eu não gostei, foi alguns integrantes das casas não darem a mínima bola, e consequentemente não ajudarem nas provas e trabalhos, também porque quando escolhemos os integrantes para a nossa casa, foi muito no começo, quase ninguém conhecia ninguém da sala.

Infelizmente passou muito rápido, acho que para ficar melhor ainda, teria que ter mais provas e mais recompensas haha.

Obrigada Sérgio!! (Aluno 2).

1 O que Mais gostei foi a interação dos alunos com os outros.



2 Não gostei por que tinha gente que não fazia as coisas.

3 O *game* esta bom assim (Aluno 3).

- O que MAIS gostou do Taça das Casas?

Da proposta de fazermos um trabalho em um determinado tempo, com o objetivo não só adquirirmos boas notas, mas de ganharmos pontos para nossa CASA .

- O que NÃO gostou?

De certos integrantes que não ajudavam o grupo, fazendo algumas vezes o grupo não conseguir mais pontos.

- O que podemos fazer para melhorar o *game*?

Poderia-se fazer uma punição somente aos integrantes que não contribuem, com o objetivo de não prejudicar o grupo. (Aluno 4).

O que Mais gostou na Taça das Casas?

R: A possibilidade de competição com os outros grupos, com as outras casas.

Também do fato que em alguns dias existiu prêmios, e isso incentiva bastante para a competição.

O que NÃO gostou?

R: Do fato de ter pessoas que não colaboravam na casa.

O que podermos fazer para melhorar o *game*?

Para ter mais casas e também para fazer trabalhos bem dinâmicos. (Aluno 5)

O que MAIS gostou da Taça das Casas?

R: Gostei porque é um jogo em que faz com que alguns integrantes da turma desenvolva uma certa responsabilidade para cumprir com horários e datas para entregarem trabalhos, e exige da gente uma liderança com o nosso grupo.

O que NÃO gostou?

R: O que não gostei foi de várias hipóteses de falta de respeito que alguns colegas de outras equipes não tiveram com suas casas, um exemplo: Faltas excessivas sem justificativa que comprometeram a performance de algumas equipes no jogo. Isso é mais por uma questão ética, pois se fosse pra faltar tanto nas aulas não precisaria participar do jogo.

O que podemos fazer para melhorar o *game*?

R: Não tenho uma crítica para o jogo, pois foi algo muito legal que levou a gente ter mais responsabilidades com as nossas coisas, só fazer algo punitivo para quem não está nem aí com o jogo. Sem querer ser alguém que luta pelos direitos de mudar o mundo, mas como eu havia citado, aquele que falta sem justificativa várias vezes deveria ser punido, ou até mesmo não participar do jogo. (Aluno 6)

O projeto “Taça das Casas” foi construído de modo a entrelaçar os quatro pilares necessários para a educação do século XXI que, conforme Delors (1999), devem basear-se em aprender a conhecer, que indica o interesse, a abertura para o conhecimento; o aprender a fazer, que mostra a coragem de executar, de correr riscos, de errar mesmo na busca de acertar; o aprender a conviver, que traz o desafio da convivência que apresenta o respeito a todos e o exercício de solidariedade e da cooperação como caminho

do entendimento; e o aprender a ser, que visa a desenvolver a sensibilidade, o sentido ético, a responsabilidade pessoal, o pensamento autônomo e crítico, a imaginação, a criatividade, a iniciativa e o crescimento integral da pessoa em relação à inteligência.

De acordo com os depoimentos dos alunos e a avaliação do desempenho individual e grupal dos estudantes, posso afirmar que este jogo cumpriu seus objetivos como uma atividade capaz de alinhar os quatro pilares mencionados anteriormente, ensinando os alunos a pensar, a comunicar-se e pesquisar, ter raciocínio lógico, fazer sínteses e elaborações teóricas, ser independente e autônomo; cooperar, enfim, ser socialmente competente.

## 4 CONCLUINDO

Este projeto foi colocando em prática no período de fevereiro a junho de 2013 e os resultados gerais se mostraram muito promissores. Contudo, mesmo com o sucesso da atividade, confesso que o fato de eu ter anos de experiência em docência e já ter trabalhado em outras ocasiões com jogos e dinâmicas de grupos, não me garantiu a certeza e segurança sobre o êxito do projeto, visto que cada grupo tem uma característica diferente, o que faz com que estejamos sempre numa “corda bamba”, necessitando de atenção e cuidado para que o objetivo seja alcançado.

Ressalto, contudo, que o projeto “Taça das Casas” não abarcou apenas os alunos. Ele teve uma incidência positiva entre outros professores da instituição, os quais alguns se aliaram para testá-lo em suas aulas. Foram experimentações colocadas à prova diariamente, já que o que funcionava na minha turma poderia não surtir o efeito desejado no grupo de outro professor,

É importante destacar, contudo, que dificuldades ao longo do percurso ocorreram, como conflitos entre os alunos dentro e fora das equipes (casas) e alunos inertes que acabaram prejudicando suas equipes, todavia, em meio a alguns desafios, os estudantes tornaram-se interessados a cerca dos conteúdos ministrados, mais participativos e cooperativos uns com os outros. Desta forma, o projeto “Taça das Casas” foi fundamentado como uma ferramenta de didática, que se mostrou ampla e flexível para os mais diversos conteúdos. Todos os fatos estão sendo pesados para aplicações futuras em outras turmas.

indicando uma característica fundamental para o exercício da docência: flexibilidade.

Estamos avaliando os resultados que se mostram muito prósperos, com a adequação de pequenos detalhes, mas o que percebemos é que, ao adequarmos o método de ensino ao modo de ver o mundo do aluno, ou seja, ao entendermos o nosso público (sua fase do desenvolvimento, potencialidades e necessidades), criando uma parceria com este, abriremos o caminho para finalmente alcançamos o objetivo de ser professor: o aprendizado do aluno.



# PROJECT “CUP OF HOUSES”

GAME OF INTEGRATION,  
MOTIVATION AND LEARNING.

## ABSTRACT

*This text can be characterized as a report about experience, and its relevance is based upon the pertinence and the importance of the situations it explains. This paper presents the project “House Cup”. This is characterized by a union of several educational activities in the form of a game, with the function of extending the student’s experience with the content, and promote greater integration among students. It was applied to the classes of the Industrial Training Center for Electronics and Electrical Engineering of Senai – Unit Blumenau, from February to June 2013 and received the support and endorsement of the Pedagogical Coordination and Coordination of Industrial Education at the Center for Electronics and Electrical Engineering. As a result, we observed an improvement in the integration between the group of students, and the development of fundamental skills and abilities for future professional activity which is proposed to students enrolling in the course of Computing.*

\*\*\*

*Keywords: method. Didactic.  
Education. Integration. Game.*

\*\*\*

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **Relações Interpessoais e Autoestima**: a sala de aula como um espaço de crescimento integral. Petrópolis: Vozes, 2003.
- COOL, César, MARCHESI, Álvaro, PALÁCIOS, Jesús e col. **Desenvolvimento Psicológico e Educação** – Psicologia Evolutiva, vol.1 Porto Alegre: Artmed, 1995.
- CURY, A. **Pais Brilhantes, Professores Fascinantes**. Rio de Janeiro: Sextantes, 2003.
- DELORS, Jacques (Coord.). **Educação: um tesouro a descobrir**. São Paulo: Cortez, 1999.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: Saberes Necessários a Prática Educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- ROWLING, J.K.: tradução de Lia Wyler. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Rio de Janeiro: Rocco, 2001.

Data de recebimento: 20/09/13

Data de aprovação: 18/11/13

## SOBRE O AUTOR



### Sérgio Eduardo Raulino

Técnico em Informática pelo SENAI SC – Unidade Florianópolis.

Iniciou em 1995 a carreira de professor de informática em

curso livres, passando pelas principais escolas de Florianópolis como Bit Company, Study Data, SOS Computadores entre outras. Em 2000, como designer gráfico *freelancer*, prestou atendimento a diversas instituições, incluído o LVA, Laboratório de Virologia Aplicada da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC). Em 2003, iniciou a atividade de desenvolvedor *web*. Foi docente do curso técnico de programação no SENAC TI de Florianópolis/SC. Atualmente representa a Elemental Soluções – Web – Designer, como gerente de projetos e consultor de *marketing* Digital e atua como professor da aprendizagem industrial do SENAI SC – Unidade Blumenau, além disso é estudante no curso superior em Tecnólogo em Sistemas para Internet da Universidade do Sul de Santa Catarina (UNISUL).



# VOÇÊ SABIA!

que a revista  
**E-TECH®**  
Tecnologias atingiu  
o nível **B3\***  
na classificação do  
**QUALIS CAPES?**



\* PONTUAÇÃO DO QUALIS NO PERÍODO 2013/2014. VEJA AS DEMAIS PONTUAÇÕES EM [WWW.SC.SENAI.BR/E-TECH](http://WWW.SC.SENAI.BR/E-TECH).  
REVISTA **E-TECH**. MAIS TECNOLOGIA PARA A COMPETITIVIDADE DA INDÚSTRIA.