GINCANA INTEGRAÇÃO - ENSINO MÉDIO INTEGRADO AO TÉCNICO – MULTIVERSO DA LOUCURA LITERÁRIA

Ricardo Aparecido Dias
ricardo.dias9@etec.sp.gov.br
Etec de Piedade

Célia Andressa Leite Lopes Penteado Fernandes
celia.fernandes2@etec.sp.gov.br
Etec de Piedade

RESUMO

O jovem que chega ao Ensino Médio Técnico se depara com uma carga de 17 a 18 disciplinas distintas anualmente, totalizando aproximadamente quatro mil horas ao final do curso, entre a base técnica e propedêutica. Diante disso, os discentes encontram docentes com diversas práticas pedagógicas, que variam entre o tradicionalismo e o construtivismo. Observa-se que os alunos têm um aproveitamento e absorção de conhecimento mais enriquecedor quando o ambiente proporciona práticas diferenciadas, empreendedoras e inovadoras dentro e fora da sala de aula. Existem diversos estudos sobre as relações das competições e agregações sobre o pensamento, inteligência e desenvolvimento intelectual. A ideologia de implementação da gincana na Etec de Piedade está relacionada à teoria Piagetiana, que considera que as formas de pensamento se constroem na interação da criança/adolescente com os objetos, através da ação. O sujeito conhece o objeto, assimilando-o a seus esquemas. Correlacionando com a teoria, a realização acontece devido à necessidade de construir uma forma de sociedade (interna na sala e entre salas) que passa a reorganizar e reconstruir esses esquemas, diversificando-os, diferenciando-os e combinando-os. Incentivar uma disputa saudável, organizada, promovendo processos de planejamento e controle dentro de temáticas diversas e envolvendo bases pedagógicas e técnicas, evidencia que o desenvolvimento de competências se mostra mais eficaz quando o indivíduo é inserido nesta prática e estímulo de suas conexões humanas.

Palavras-chave: Gincana; Cultura; Transformação.

ISSN 2763-5333

CC BY NC

INTRODUÇÃO

Correlacionando com a teoria, a realização acontece devido à necessidade de construir uma forma de sociedade (interna na sala e entre salas) que passa a reorganizar e reconstruir esses esquemas, diversificando-os, diferenciando-os e combinando-os. Com essa ideia progressiva, desenvolve-se um estado de menos desafios para um estado de desafio superior ou melhor adaptação aos problemas (provas e desafios da gincana) que são inseridos no cotidiano do corpo discente. Cada estágio, as dificuldades são analisadas como um complemento esquecido, derivado da nova realidade cultural, onde o aluno não realiza o brincar, comparado com o brincar de antigamente. Devido a isso, o período de desenvolvimento motor deixa de ser considerado completo e conforme o seu desenvolvimento intrínseco, respeitando suas fases fisiológicas, para algo contínuo e fragmentado, para uma busca de sua estruturação fisiológica por base de influência externa. Este período é importante, pois a criança/adolescente sofre influência externa e compreende, além da linguagem informal, o mundo será apresentado a partir das ações, englobando dificuldades reais, como rolar, se adaptar, pular, apresentando assim os estágios de desenvolvimento motor, cognitivo e de relacionamento humano e a evolução humana.

Segundo Erikson (1998), existem estágios de desenvolvimento em cada faixa etária, e estas contribuem para o total desenvolvimento do indivíduo se devidamente estimuladas, são eles: Confiança vs desconfiança [0 – 1 anos]; Autonomia vs vergonha e dúvida [2-3 anos]; Iniciativa vs culpa [3-5 anos]; Esforço vs inferioridade [5-11 anos], Clarificação de identidade vs confusão de papéis [11-20 anos]; Intimidade vs isolamento [20-35 anos].

Devido a essa análise, observa-se que os adolescentes que chegam em sua vida escolar, especificamente no ensino médio/técnico, estão em partes, atrasados sobre seus estágios evolutivos. Assim, essa proposta múltipla de ações apresenta variedades, com isso, a Etec de Piedade compreende como necessário esse desenvolvimento como formação de aprendizagem dinâmica. Os resultados mostram que o adolescente tem defasagem estrutural física, e a Gincana proporciona diversas atividades, a fim de tentar solucionar tais habilidades e competências solicitadas pelo Centro Paula Souza.

Uma das tentativas é explorar o que o discente tem de vivência e influência de vida baseada na cultura que lhe é oferecida. Como por exemplo, usar um desenho animado mais conhecido e comum do período e trazê-lo à tona de forma prática. Assim, o jovem em questão se sente seguro a ponto de explorar o que é oferecido, visto que ele já vivenciou de alguma forma esta realidade na infância, porém de forma imaginária. Assim, um desenho como Peppa Pig, que é muito visto na primeira e segunda fase da infância, sugere a diversão de pular na lama, e ao se oferecer algo que envolva

ISSN 2763-5333

CC BY NC

isso para o adolescente, ele passa a se apropriar daquele momento, pois possui uma influência indireta que o desenho proporcionou. Fomentando o resgate de práticas que oferecem construções de memórias.

REFERENCIAL TEÓRICO

O trabalho foi tão bem explorado que a emissora local da Rede Globo (TV TEM SOROCABA) acabou realizando uma reportagem para saber mais o que é oferecido para a comunidade discente.
Segue link da reportagem: [Revista de Sábado | Revista de Sábado visita Piedade - Bloco 1 | Globoplay](https://globoplay.globo.com/v/12345678/)

OBJETIVO (S) DA APRENDIZAGEM E COMPETÊNCIA (S) DESENVOLVIDA (S)

Sabe-se o quanto são profundos os estudos sobre as relações das competições, agregações sobre o pensamento, inteligência e desenvolvimento intelectual. A ideologia de implementação da gincana cultural está relacionada à teoria que considera que as formas de pensamento se constroem na interação da criança com os objetos, através da ação. O sujeito conhece o objeto, assimilando-o a seus esquemas. Constrói-se então, momentos, desafios sociais, práticos do movimento corporal, que possam somar na vida do aluno. Objetiva-se então incluir todos os processos citados na ferramenta pedagógica, conhecida como “Gincana Cultural”, e que possui um subtema desenvolvido a cada ano.

AVALIAÇÃO DA APRENDIZAGEM

A gincana cultural da Etec de Piedade é um processo criado a partir de uma iniciativa na disciplina de educação física, que visava inserir aspectos lúdicos, criativos e de desenvolvimento psicomotor. A partir de então, ela tem ganhado forma, organização e planejamento, pois conquistou toda a comunidade escolar e tomou proporção significativa no desenvolvimento de competências pedagógicas e sociais. Assim, a gincana passou a pertencer à escola como um todo e não apenas nas aulas de educação física, criou-se um cronograma e roteiro de todo seu processo anual e nos últimos anos contou com a definição de temas centrais que são desenvolvidos e trabalhados ao longo do ano por docentes, coordenadores e demais membros da comunidade interna da escola. O tema principal deste ano da Gincana Cultural da Etec de Piedade é o “Multiverso da Loucura Literária – conexões que transformam”. E a partir deste tema central são elaboradas provas e competições de cunho cultural, pedagógico e recreativo-esportivo, podendo ainda ser acrescentadas provas extras a

ISSN 2763-5333

CC BY NC

qualquer momento da mesma, sendo realizado de acordo com o calendário escolar, tendo um regulamento de base e uma comissão organizadora.

Para a execução das atividades previstas ao longo do ano, conta-se com o auxílio de toda a comunidade escolar, e ao longo dos meses, são solicitados materiais às equipes e disponibilizadas as regras e informações básicas, como seguem abaixo:

1. Execução das Atividades: O início se dá em fevereiro com as provas de atletismo no campo de atletismo do município de Piedade, encerrando-se no período de dezembro, com mais de 400 provas diferentes, como descrito acima.

2. Premiações: São entregues premiações a todas as categorias vencedoras no período em um evento para prestigiar os alunos, com convidados. Além das premiações individuais, são entregues o prêmio máximo que será dado à sala que obtiver maiores conquistas (por meio da maior pontuação obtida com a somatória de pontos ao longo do ano).

3. Atividades Esportivas: Acontecem normalmente em junho/julho, conforme calendário, e terá regulamento distinto exclusivo para partes esportivas/competições, como jogos de vôlei, futebol, basquete, entre outras atividades que envolvem processos coletivos, individuais, de força, resistência e raciocínio lógico.

4. Atividades Culturais – Festa de Inverno, Teatros: Para encerramento do semestre letivo, acontece um evento de integração escola-família, conhecido em todo o município como a festa de inverno, que surgiu para substituir a festa junina na Etec de Piedade, mudança essa que veio como adaptação e inserção de temas novos a cada ano, abrangendo mais a parte pedagógica e lúdica da escola como um todo. Já as atividades culturais acontecem em junho/julho, conforme calendário escolar da unidade. Exclusivamente nas atividades culturais, envolve-se profissionais voluntários da área de Dança e Artes/Teatro, para aumentar a qualidade das apresentações e processos de avaliação. Dentro dessa dinâmica e didática, houve um aumento significativo de participação da população, de tal forma que hoje o evento pertence ao calendário cultural de eventos do município. Como nas atividades esportivas, essas atividades terão regulamento distinto, dando todo suporte necessário a toda a comunidade escolar.

5. Atividades Pedagógicas: As atividades pedagógicas acontecem em junho, julho e dezembro, conforme calendário escolar, e podem ocorrer em outros momentos, dependendo da demanda da unidade. Neste momento, outros docentes são envolvidos e convidados a elaborar provas e desafios dentro de suas respectivas áreas de conhecimento.

ISSN 2763-5333

CC BY NC

6. Regulamento e Anexos: O evento como um todo foi organizado pelos professores e coordenadores de curso, com algumas sugestões dos representantes de sala através de reuniões periódicas.

6.1 Tabela de provas, cronograma (data, hora e local), tabela de pontuação e regra por provas são entregues no período entre fevereiro e março.

6.2 Para sugestões, esclarecimentos, aprovações e informes que por ventura se façam necessários, são feitas através de grupos de comunicações via WhatsApp e mural da gincana.

6.3 Comissão de Ética da Gincana Integração - 2023, é formada por 1 (um) representante de cada classe e professores eleitos pelos representantes das classes e/ou orientadores da sala.

6.4 Essa Comissão de Ética fica responsável por esclarecer e solucionar qualquer atitude que não venha a contribuir com o bom andamento do evento.

6.5 As solicitações para a Comissão de Ética devem seguir as seguintes normas específicas que também constam no regulamento previamente apresentado, prevendo todo contexto de punição e desclassificação de equipes quando necessário.

6.6 Os ensaios para as atividades culturais são permitidos na escola com prévia permissão da coordenação e desde que não interfiram nos andamentos das aulas.

7. Provas da Gincana: As provas são elaboradas incluindo diversos processos criativos e pedagógicos, como já mencionado neste artigo, e são divididas seguindo os tópicos abaixo:

7.1 Danças: Danças Típicas, Dança temática, Vídeo, Brasão, Mascote, entre outros modelos.

7.2 Recreativo-Esportivas: Voleibol misto, Futsal masculino, Futsal feminino, Queimada mista, Rouba Bandeira, basquete 3 masc., Basquete 3 fem., futebol de campo misto, atletismo (geral) e outros.

7.3 Provas Extras: (pré-definidas) Brincadeiras Antigas, Provas Sociais, Cosplays, Torcida mais animada e outros.

7.4 Provas Pedagógicas: Saresp – Somente para os Terceiros anos, e atividade compensatória ao SARESP para primeiros e segundos anos, como a Olimpíada de Matemática.

7.5 Arrecadações e Promoção de Eventos: Provas que envolvem parceria com a APM da escola e auxílio de entidades filantrópicas da cidade.

7.5.1 Arrecadações: Solicitação geral de arrecadações conforme demanda das necessidades solicitadas, dividindo as provas por dia e por equipes de professores, e buscando atender necessidades reais da comunidade externa.

7.6 Vídeo Divulgação do Curso: Processos de contemplação dos vestibulinhos ao longo do ano e apresentação dos cursos oferecidos pela unidade.

ISSN 2763-5333

CC BY NC

7.7 Participação dos Docentes: Em comunicado enviado aos professores, solicita-se Atividades Lúdicas – jogos e brincadeiras e/ou específicas da sua disciplina ou testes, raciocínio lógico, porém sejam de responsabilidade do mesmo para serem aplicadas na Gincana entre junho e dezembro.

8. Do Espaço: É realizada uma solicitação externa, mediante o comunicado enviado para a direção para formalizar e solicitar junto à Prefeitura Municipal e/ou Associação Comercial de Piedade, para requerer tendas e equipamentos diversos de som para realização da gincana e espaços, como quadra poliesportiva municipal e parque ecológico municipal.

9. Materiais Requeridos na Escola: Microfone, Kit de Primeiros Socorros, limpeza do local da escola, solicitação dos professores no dia (Gestão). Parceria com o projeto Biblioteca Ativa, onde solicita-se a proposta para desenvolvimento das atividades.

10. Regulamento Específico: Para melhor acompanhamento dos procedimentos da gincana em questão, existe um regulamento de base, este detalhado abaixo:

- Capítulo 1 – Das Finalidades: Artigo 1° - Incentivar a prática de atividades físicas como elemento fundamental para a qualidade de vida dos alunos. Artigo 2° - Estimular a integração, a confraternização e a cooperação entre os alunos.

- Capítulo 2 – Da Organização: Artigo 3° - A organização e realização dos jogos serão de responsabilidade da coordenação de atividades e do professor de educação física. Artigo 4° - O regulamento geral dos JOGOS será elaborado pela Direção Pedagógica, Orientação Educacional, Coordenação do Ensino Médio Integrado e pelo professor de Educação Física.

- Capítulo 3 – Da Participação: Artigo 5° - O interclasse é destinado aos alunos regularmente matriculados na Etec de Piedade (Ensino Médio e Integrado) no ano vigente. Artigo 6° - As modalidades e as categorias serão definidas pelo professor de Educação Física e comissão de Ética para o respectivo ano. Artigo 7° - A participação nas modalidades e categorias é facultativa. Artigo 8° - As equipes serão organizadas por classes, conforme regulamento específico de cada modalidade. Artigo 9° - Será permitida a formação de equipes com alunos de salas diferentes, bem como a junção de salas do mesmo ano, para este período da Gincana Integrado ao Técnico, desde que o coordenador e a comissão aceitem e entendam que o aluno tem direito de participar e sua equipe não esteja ou não consiga formar número suficiente para adequação para competição.

- Capítulo 4 – Das Disposições Gerais: Artigo 10° - A Comissão Disciplinar/Ética, juntamente com o professor de Educação Física, Coordenadores de Curso, Orientação Educacional, Coordenação Pedagógica do Ensino Médio Integrado ao Técnico decidirão sobre punições em casos de atitudes agressivas e antidesportivas (agressões verbais, físicas ou ofensas). Artigo 11° - As punições disciplinares serão baseadas nos princípios e valores da Etec de Piedade, podendo ser penalizado

ISSN 2763-5333

CC BY NC

por pontos; desclassificação da equipe, sala ou jogador; advertência, ofensas a árbitros, professores e funcionários que auxiliem na Gincana, dentre outros procedimentos administrativos, também estabelecidos no regimento comum das escolas técnicas. Artigo 12º - O atleta expulso de uma partida ou atividade estará automaticamente suspenso da próxima partida ou atividade, podendo ainda sofrer punições da comissão disciplinar.

Parágrafo 1º: Atletas que estiverem inscritos e faltarem para a próxima só poderão ser substituídos mediante comunicado à arbitragem, ocorrendo este, antes da partida.

Parágrafo 2º: Equipes que estiverem com atletas inscritos em mais de uma modalidade, ocorrendo o choque de atividades, terão de ser substituídos por outro atleta do mesmo gênero, não sendo permitido o acúmulo nas modalidades esportivas no mesmo dia.

Parágrafo 3º: Poderá ocorrer a substituição do atleta ou participante da Gincana Integração Ensino Médio Integrado ao Técnico nos casos de lesão física, problemas de saúde, ou outras observações dos responsáveis, avisando a comissão e arbitragem.

Parágrafo 4º: Os árbitros principais não serão obrigados a esperar o término de uma modalidade esportiva, caso o atleta esteja competindo na mesma, para início de outra, mesmo este sendo reserva na modalidade. Os jogos poderão ser cancelados conforme regulamento geral, havendo necessidade, e comunicado aos alunos.

Parágrafo 5º: Nas modalidades esportivas, será vetada a presença de alunos e/ou visitantes que não façam parte do quadro de alunos e funcionários da Etec de Piedade (Ensino Médio e Ensino Médio Integrado). Aplica-se a exceção aos pais e/ou responsáveis de alunos da Etec Piedade.

Artigo 13º: Os recursos deverão ser entregues à coordenação de Esportes via Glaucia, para encaminhamento à comissão de ética, ao final de cada período respectivo dia.

10.1 **Das Pontuações:**

Artigo 14º: Abaixo seguem pontuações fixas.

Provas Culturais: Dança – Festa de Inverno – 1º lugar em conjunto: 1.500 pontos; 2º lugar em conjunto: 750 pontos; 3º lugar em conjunto: 500 pontos. Lembrando que será limitada a pontuação até o 3º lugar, uma vez que realizamos sorteio das equipes, juntando 3 salas para a realização do evento.

Barracas: 1º lugar em conjunto: 1.500 pontos; 2º lugar em conjunto: 750 pontos; 3º lugar em conjunto: 500 pontos e 250 conclusões.

Esportivas: 1º lugar em conjunto: 1.000 pontos; 2º lugar em conjunto: 500 pontos; 3º lugar em conjunto: 350 pontos e 250 conclusões.

ISSN 2763-5333

CC BY NC

Culturais/Teatrais: 1° lugar em conjunto: 1.000 pontos; 2° lugar em conjunto: 500 pontos; 3° lugar em conjunto: 350 pontos e 250 conclusões.

Provas Sociais: 1° lugar em conjunto: 1.500 pontos; 2° lugar em conjunto: 750 pontos; 3° lugar em conjunto: 500 pontos e 250 conclusões.

Provas Rápidas: 1° lugar em conjunto: 500 pontos; 2° lugar em conjunto: 350 pontos; 3° lugar em conjunto: 200 pontos e 100 conclusões.

Orientações para Montagem e Desmontagem dos Ambientes na Semana da Gincana: O regulamento prevê todos os ambientes utilizados para a gincana, bem como os responsáveis pelas devidas montagens e desmontagens dos locais e equipamentos diversos. No processo ainda, envolve-se os discentes para que participem ativamente da organização e percebam os trabalhos envolvidos nos bastidores da referida atividade.

RESULTADOS OBTIDOS

O Ensino Médio é uma fase de grandes transformações e decisões na vida do jovem. A escola surge no meio desta turbulência, muitas vezes vista como vilã, aumentando o caos e a pressão exercida sob aqueles que estão entre vestibulares, exames, busca pelo primeiro emprego e tantos outros dilemas da idade. Neste contexto, o Ensino Médio prega apenas um aprender por aprender, voltado ainda à educação bancária citada por inúmeras vezes por Paulo Freire, depositando saberes e cobrando os resultados num exame, sem considerar o contexto de vida e o meio em que os estudantes estão inseridos.

Diante disso, com as mudanças na grade de ensino médio e profissionalizante, considerando o ensino integrado ao técnico, observa-se o quão relevante é o processo de apresentação do lúdico e de processos criativos em relação ao processo de melhoria no aprendizado e desenvolvimento de competências pessoais e profissionais na faixa etária em questão.

Diante da discussão, os resultados são inúmeros, porém integração e socialização são um dos conceitos mais abrangentes no projeto. Bem elaborada através do planejamento correto, ofertam possibilidades onde o mercado de trabalho tão competitivo como o cenário atual faz com que essa organização seja capaz de se diferenciar dentro do mercado que atua, destacando-se pelos seus integrantes. Quando esse fator é bem executado, a escola não somente se beneficia com a interatividade, mas também passa a ter credibilidade e confiança para o seu desenvolvimento, sendo mais uma ferramenta pelo corpo docente. Esses fatos podem ser bem direcionados ou encontrados nas redes sociais, verificados abertamente quando egressos de vários anos externam o que os traziam lembranças da escola, e o resultado gerado foi de quase 96% dos alunos egressos interagindo e

ISSN 2763-5333

CC BY NC

informando que o momento mais marcante na escola foi a gincana e que a saudade deste processo é imensa.

Portanto, o presente trabalho vem de encontro a diversas necessidades, entre elas, o evitar determinados transtornos dentro da organização escolar e, através de métodos lúdicos e criativos, fazer o aluno se ajustar à escola e à sua turma através da facilidade e eficiência a partir das atividades propostas, despertando os mais diversos potenciais de cada turma, seja artístico, cultural, esportivo ou em áreas específicas de conhecimento propedêuticos ou técnicos.

DIFICULDADES ENCONTRADAS

As principais dificuldades ainda são realizar 100% do trabalho interdisciplinar. A falta de confiança e, muitas vezes, a falta de tempo do professor, por exercer o trabalho em várias unidades, acaba dificultando esse tipo de ação. Se, de forma direta, o professor cumprisse suas horas em uma única unidade, teríamos uma realidade diferente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto em questão atinge toda a comunidade escolar, visando integração, interdisciplinaridade, além de desenvolver competências pessoais e profissionais de forma lúdica e criativa. Assim, atende uma demanda da unidade e cumpre com seu papel sócio educador dentro das perspectivas da escola e do Centro Paula Souza.

A educação também deve ser um processo inovador e extraclasse, vindo de encontro com toda evolução da escola e dos processos educacionais, auxiliando em todo trajeto de ensino-aprendizagem e quebrando as barreiras de uma educação mecânica e tradicional. Vem trazendo a construção coletiva, a aprendizagem significativa, o desenvolvimento humano antes de qualquer profissão. A prática da gincana cultural na Etec de Piedade sempre pautou a valorização do indivíduo e dos mais diversos contextos em que eles se encontram, desenvolvendo potenciais sociais e de relações interpessoais de suma importância para a vida futura de cada discente participante de todo o processo, construindo assim momentos eternos.

Assim, a gincana cultural passa a ser uma proposta de integração que, além de desenvolver competências pessoais e técnicas, também cria memórias, vínculos e conexões que transformam os indivíduos envolvidos.

REFERÊNCIAS

ISSN 2763-5333

CC BY NC

ERIKSON, E. **O ciclo de vida completo.** [tradução Maria Adriana Veríssimo Veronese]. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BOCK, A. M. B.; FURTADO, O.; TEIXEIRA, M. L. T. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia.** 13ª ed. São Paulo: Saraiva, 1999. Disponível em: https://www.academia.edu/16331344/BOCK_FURTADO_TEIXEIRA_1999_-_Psicologias. Acesso em: 20 jul. 2019.

LA TAILLE, Y.; OLIVEIRA, M. K.; DANTAS, E. **Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão.** São Paulo: Summus, 1992.

PERRENOUD, P. **Dez Novas Competências para Ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2015. https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=lang_pt&id=mBlqCAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT7&dq=ensino+de+competC3%AAncias+tC3%A9cnicas&ots=0B5Bytu9rg&sig=Ujw1AOVHi6kHSxrVLYmcH9g1ckw#v=onepage&q=ensino%20de%20competC3%AAncias%20tC3%A9cnicas&f=false . Acesso em: 15 mar. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6ª ed. Tradução: José Cipolla Neto. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ISSN 2763-5333