

TÉCNICAS PEDAGÓGICAS

Prof.Ms. Ana Cecília Togni

O emprego de técnicas pedagógicas no ensino deve embasar-se em alguns princípios, entre os quais:

- O conhecimento é obtido através de fatos e experiências;
- O conhecimento não deve contradizer experiências e fatos comprovados;
- O conhecimento se justifica quando parte de uma experiência é evidenciada por outro conhecimento (Antunes :1990)

É importante salientar também que existem técnicas que podem ser aplicadas para conhecimento, outras para avaliação e outras ainda para a investigação, no entanto pode-se utilizar uma mesma técnica para a aquisição de mais de uma habilidade.

Algumas dessas técnicas são:

1)BINGO: O Bingo é uma técnica que provoca grande entusiasmo, mesmo em alunos do ensino médio, pois exige do adolescente ou adulto uma completa assimilação da matéria e um raciocínio comparativo rápido e estimula a inteligência. O preparo desta técnica é trabalhoso, pois são necessárias a execução das cartelas, bem como das perguntas e respostas. O único inconveniente do Bingo é que, quando indevidamente aplicado permite o progresso de alguns dos participantes (ou equipes) em função do fator sorte. Aplicável em qualquer disciplina dos currículos escolares, requer em média duas aulas para aplicação.

Como seu nome diz, o princípio de aplicação da técnica é o Bingo, ou jogo de cartelas, dos quais se extraiu o fator sorte substituindo-o pela necessidade de conhecimento da matéria .

Para desenvolver a técnica é necessário que o professor (orientador) prepare as cartelas e a lista de questões. As cartelas são folhas de papel divididas de cinco a nove partes. Em cada uma das divisões está escrita a

resposta e apenas a resposta de uma questão. O professor sorteia as questões e os participantes marcam a resposta correta na sua cartela. Vence quem preencher a cartela primeiro e gritar Bingo. Outras regras podem ser combinadas. Além disso o professor deverá ter as questões e suas respostas para o caso de dúvidas entre os participantes.

2)DOBRO OU NADA: Esta é uma técnica que pode ser usada para a avaliação de um conteúdo ministrado ou pesquisado. Pode ser aplicada em qualquer nível e em qualquer disciplina. É uma técnica bastante motivadora.

Todos os participantes, individualmente ou em rodízio, representam a sua equipe durante a técnica. Dessa maneira um participante de cada grupo deverá sentar em outra equipe e responder apenas a uma questão fechada, formulada pelo professor. Anotada a resposta do participante, o professor apresenta a resposta correta e a equipe que acolheu o representante de outra confirma seu acerto ou erro. Em qualquer uma das duas circunstâncias, o participante retorna a sua equipe e um colega vai substituí-lo. Se o primeiro representante acertou a questão, o segundo representante responderá duas questões formuladas pelo professor, acertando-as a equipe receberá o dobro do valor da primeira (valor esse previamente estabelecido pelo professor) caso erre uma ou as duas questões a equipe terá zero pontos. Em qualquer caso, acerto ou erro, um novo representante irá substituir o segundo. Como a técnica é em forma de jogo se encerra quando todos os participantes de cada equipe tiverem respondido as questões e ganhará a equipe com maior número de pontos.

3)COPA: É um tipo de técnica que pode ser aplicado em classes com número grande de alunos. A turma será dividida em grupos e o professor solicitará que cada equipe elabore um determinado número de questões fechadas sobre o assunto em estudo (10 por exemplo). Cada componente do grupo deverá guardar consigo uma cópia dessas questões. As questões devem ser solicitadas com antecedência para que o professor possa lê-las e verificar as

respostas, se achar que algumas devem ser substituídas, orientar o grupo que as elaborou para isso. Após a correção os alunos dividem as questões em duas partes (se forem dez, separar de cinco em cinco) e tirar tantas cópias de cada parte, quantos forem os componentes da equipe.

No dia da aplicação da técnica, o professor solicita de cada coordenador de grupo que recorte tantos pedaços de papel (3x3cm) quantos forem os componentes do grupo e anote em cada pedaço o número de chamada ou o nome do aluno. A seguir coloca esses papéis sobre sua mesa, evitando misturar os de um grupo com os de outro. A seguir sorteia duplas, ou seja um representante de cada grupo para jogar com um representante de outro grupo (se houver número ímpar de alunos, o que sobrar deve aguardar, um novo sorteio) os nomes dos componentes das duplas são anotados no quadro verde. Quando todas as duplas tiverem sido sorteadas, os participantes sentam-se com seus adversários levando caneta, papel e suas questões, ao sinal dado trocam as questões e as resolvem (mais ou menos 10 minutos por rodada) acabando conferem as respostas. Ganha quem mais acertar, o aluno que ganhou dirige-se ao quadro verde e coloca por exemplo um triângulo ao lado do seu nome e um círculo ao lado do nome do colega que perdeu. Repete-se a atividade. Após terminar a segunda rodada, o procedimento é como na primeira rodada, a seguir o participante anota no quadro o seu número de chamada na faixa correspondente aos dois resultados que obteve. Cinco tipos de resultado são possíveis: duas derrotas; uma derrota e um empate; uma vitória ou dois empates, que nesse caso se equivalem; uma vitória e um empate; e duas vitórias.

Após as duas rodadas, somam-se o total de pontos obtidos pelas equipes e divide-se pelo número de componentes, calculando-se a média de pontos obtidos por equipe. Essa média serve de critério para determinar o primeiro colocado, o segundo colocado e os demais. Ao final anuncia-se o total de pontos a receber conforme a classificação da equipe.

4) GARRAFAS I: A técnica utiliza-se de “disparos relâmpagos” de idéias, inicialmente sem um método, porém ao longo da aplicação vai disciplinando o pensamento intuitivo.

Material Necessário: quatro garrafas vazias de refrigerante, quatro facas de mesa de pontas arredondadas; uma garrafa plástica de álcool ou água, cortada ao meio, que servirá como recipiente para água.

O Problema: A) Coloque três garrafas de pé, sobre o chão, de maneira a formar um triângulo equilátero. A distância entre as bases das garrafas deve ser ligeiramente maior que o tamanho de uma faca. B) Usando somente as quatro facas, construa uma plataforma sobre as bocas das garrafas, sem que as facas toquem no solo. Essa plataforma deve sustentar um recipiente com água.

A Técnica: Formar grupos de três participantes que deverão:

- Durante dois minutos fazer uma reflexão individual e em silêncio sobre como resolver o problema.
- Debater durante dois minutos as estratégias de que se utilizarão;
- Durante três minutos fazer a tentativa inicial com as facas e garrafas;
- Juntar dois grupos de três, ou eventualmente quatro com doze elementos para relato de suas experiências;
- Analisar a participação individual no grupo e discutir sobre o espírito de concentração, solidariedade ou egocentrismo de cada um dos membros do grupo;
- Fazer nova tentativa, caso não tenham obtido êxito.

A Solução: em primeiro lugar descartar uma faca, pois em nenhum momento foi indicado que deveriam utilizar-se de todas; mostrar-se depois a ilustração com a solução caso o grupo não tenha alcançado.

Discussão do professor com o grupo:

- Revisão dos processos mentais utilizados.
- Uma listagem do que foi aprendido e sua aplicabilidade não especificadamente para a solução de problemas propostos, mas em condições cotidianas de vida.

- É importante não conceber a idéia de possibilidade ou de impossibilidade antes de se pesquisar uma solução por todos os ângulos possíveis.
- Destacar que a solução ideal pode ser difícil se não existirem experiências anteriores.

5)O XADREZ DAS PALAVRAS: Os objetivos desta técnica são: desenvolver a expressão oral, a percepção visual, a capacidade de observação bem como localizar palavras relacionadas com determinado assunto na cartela dada.

Funcionamento: em uma cartolina ou no quadro, o professor monta uma tabela e nele coloca várias palavras. Por exemplo:

	Semelhante		
Ângulo		Opostos	Reta
	Isósceles		

A seguir o professor mostra a tabela aos alunos e pede que, após observarem, montem no caderno a mesma tabela, colocando as palavras nos lugares exatos. A seguir deverão entregar a folha ao professor que fará a correção.

Regras: a) Não podem olhar para a folha antes do professor determinar.
b)deverão prestar atenção à cartela para localizar as palavras.

Avaliação: o professor observa e registra o desempenho de cada um e registra o desempenho de cada um numa tabela do tipo:

Jogadores	Desempenho	Tempo	Critérios

6)JOGO PROGRAMADO: Entre os objetivos desta técnica estão:

- Desenvolver o raciocínio e o senso de responsabilidade, resolver exercícios com respostas objetivas e imediatas.

Formação: Os alunos ficam em círculos ou fileiras.

Funcionamento: Cada aluno recebe num papel um exercício. Em baixo do seu exercício está a resposta da questão do colega da esquerda (a resposta pode estar também no verso).

Por exemplo:

QUESTÃO Nº 10 $3 \times 7 - 6 =$ Resposta da Questão Nº9 11
--

Dado o sinal pelo professor, abrem o papel e resolvem o exercício, colocando a resposta numa folha de respostas do tipo:

Folha de Respostas	
1-	
2-	
3-	
4-	
5-	
6-	
7-	
8-	
9-	
10- 15	
Nome:	Nº Acertos :

Depois de um tempo (mais ou menos 5 minutos) o professor dá o sinal e cada aluno deve passar sua questão para o colega da esquerda. Desta forma cada um encontrará a resposta do exercício que realizou anteriormente. Deverá então corrigir, colocando certo ou errado. Após a correção passa a resolver o 2º exercício e assim sucessivamente até que todos tenham resolvido todas as questões. Ao final cada um conta o número de erros e de acertos.

Regras: a) Os alunos não podem abrir as questões antes do professor determinar.

b) Não podem comunicar-se com os companheiros.

c) Dado o sinal, deverão passar imediatamente o cartãozinho com a pergunta.

d) Todos deverão efetuar a troca ao mesmo tempo.

Avaliação: Os alunos mesmo realizam sua auto-avaliação, anotando o número de erros e acertos que cometeram. O professor pode ter uma folha para seus registros onde fará as anotações sobre o que ocorreu durante a aplicação da técnica e o número de acertos de cada aluno.

7) JOGO DAS APOSTAS: Entre os objetivos desta técnica pode-se salientar:

a) Desenvolver o pensamento lógico, o espírito de cooperação e socialização, bem como resolver em grupos exercícios com respostas objetivas.

Formação: Em pequenos grupos.

funcionamento : As equipes se formam e estudam um assunto determinado pelo professor. Após esse estudo, ele distribui 100 pontos para cada grupo e elabora no quadro a seguinte cartela :

Equipes	Valor Inicial	Apostas	30	50	100	Total
A	100					
B	100					
C	100					
D	100					
E	100					

A seguir o professor entrega para cada grupo um exercício, com resposta objetiva, em um cartão. Os alunos lêem e dizem quanto querem apostar no valor de 0 a 30 pontos. O professor anota na coluna de apostas o número de pontos que cada grupo apostou. Feito isto, dá um tempo para resolverem em grupo a questão proposta. Passado o tempo, pedirá que cada grupo leia a questão toda e diga a resposta certa. Se acertar, ganhará os pontos que serão adicionados aos 100 iniciais; se errar, serão subtraídos dos 100 iniciais. Após a primeira rodada, entregará a cada grupo a segunda questão no valor de 50 pontos. Prossegue o jogo sempre aumentando a dificuldade da questão e o número de pontos.

Regras: a) Todos os grupos recebem um número igual de pontos no início.
b) Podem apostar até o valor estipulado pelo professor.
c) A resposta não pode ser dada por um aluno, mas sempre pelo grupo.

Avaliação: Através da observação, o professor vai registrando o desempenho dos alunos e a socialização decorrente deste jogo.

8) O PULO INTELIGENTE: Entre os objetivos: a) desenvolver a agilidade motora, o raciocínio e a memorização. b) responder corretamente a questão sobre determinado assunto.

Formação: fileiras de três, quatro ou cinco alunos conforme o número de alunos da turma. Os alunos deverão estar em pé segurando-se pela cintura.

Funcionamento: O professor fará uma pergunta (do assunto PROGRAMADO) ao 1º aluno de cada fileira, só ele poderá responder. Se responder certo, todos os elementos da fileira segurando-se pela cintura, dão um pulo à frente. Se a corrente se romper ou se o pulo for dado com a resposta errada, a equipe voltará ao ponto de partida. A seguir o número 1 de cada equipe passa para o último lugar e o número seguinte se prepara para responder. Vencerá a equipe que em primeiro lugar alcançar a linha de chegada.

Regras: a) Só o primeiro aluno deverá responder; os demais não poderão comunicar-se entre si.

b) A resposta tem de ser dada em voz bem alta para que todos possam ouvi-la.

c) A pergunta deve ser feita para cada fileira.

Avaliação: O professor observa e registra o desempenho dos alunos durante o decorrer do jogo.

9) OS ALAVANCADORES: Os objetivos desta técnica são:

a) desenvolver a atenção, a memorização a comunicação oral, o espírito de cooperação, a socialização.

b) resolver exercícios, enumerar idéias e estabelecer conclusões.

Formação: círculo ou filas normais.

Funcionamento: Inicialmente o professor fará a explicação de um exercício ou um tema. Essa explicação não deve ser muito detalhada para forçar os alunos a assimilarem, deve ser feita uma só vez. A seguir o professor verifica quais alunos compreenderam sua explicação. Os que assimilaram deverão interagir sobre os que não assimilaram. Cada vez que um alavancador (aquele que ensina) fizer um alavancado (aquele que aprende) resolver o exercício receberá um ponto.

Ao final, o professor fará a correção, verificando se os alavancados assimilaram de fato o exercício.

Regras: a) A explicação deve ser dada uma só vez.

b) Os alavancadores deverão ter certeza de que assimilaram a mensagem. Podem consultar o professor.

Avaliação: O professor observa e registra o desempenho de cada participante.

FICHA DE CONTROLE			
Alavancados	Desempenho	Alavancados	Desempenho

Deve-se levar em conta na elaboração e execução de técnicas e/ou jogos pedagógicos que algumas precauções devem ser tomadas tais como adaptar o grau de dificuldade ao nível da turma a ser aplicada, pois uma mesma técnica pode ser aplicada a níveis diferentes de ensino. De outra forma as técnicas pedagógicas devem alternar-se com aulas expositivas e dialogadas e devem ser aplicadas conforme a necessidade de fixar ou introduzir conteúdos.