

RECONHECER OS ELEMENTOS ATRAVÉS DE JOGOS - TURMA DE APRENDIZAGEM INDUSTRIAL – MECÂNICO INDUSTRIAL

FERNANDO AUGUSTO DE CASTRO PINTO ARAUJO - SENAI Jaraguá do Sul

f.araujo@edu.sc.senai.br

CELIA PEREIRA DA SILVA LIMA - SENAI Jaraguá do Sul

celia.p.silva@edu.sc.senai.br

Fernanda Vitkoski - Orientadora - Jaraguá do Sul

fer@sc.senai.br

INTRODUÇÃO

A intervenção ocorreu na turma de Aprendizagem Industrial – Mecânico Industrial, com foco na inclusão de um estudante não alfabetizado dentro do processo formativo. O objetivo central foi favorecer sua familiarização com nomes, ferramentas e elementos básicos utilizados nos processos de soldagem, garantindo sua participação ativa no curso. A proposta baseou-se em princípios da educação inclusiva e da aprendizagem significativa, contando com apoio direto da especialista de inclusão para orientar adaptações, acompanhar o desenvolvimento do estudante e assegurar que as estratégias fossem adequadas às suas necessidades.

Metodologia

As ações foram realizadas em sala e no laboratório do curso, envolvendo o professor, aproximadamente 19 estudantes, o aluno não alfabetizado e a especialista de inclusão. A intervenção ocorreu em duas aulas do mês de novembro, na unidade curricular de Fabricação Mecânica Aplicada à Manutenção (turma AIMI 2025/1 MI).

O principal recurso utilizado foi um jogo da memória adaptado, contendo pares de imagem e nome de ferramentas como chave de boca, alicate, porca, rolamento e outros componentes típicos da área. A prática incluiu apresentação guiada do material, associações visuais, identificação da funcionalidade das ferramentas, atividades em duplas e apoio contínuo da especialista para ajustes pedagógicos. Durante as etapas, foram registrados relatos, percepções e observações do envolvimento do estudante. Após o jogo, realizou-se um bingo utilizando as mesmas imagens, reforçando o reconhecimento visual.

Resultados

Houve avanço expressivo na capacidade do estudante de identificar ferramentas e relacioná-las aos respectivos nomes, evidenciado por falas espontâneas como “Eu lembro desse EPI” e “Essa é o eletrodo do laboratório”. O apoio da especialista ampliou a

compreensão do aluno, facilitou adaptações e garantiu que a atividade se mantivesse acessível.

A turma mostrou postura colaborativa e acolhedora, fortalecendo o ambiente inclusivo e contribuindo para que o estudante participasse ativamente sem constrangimentos. Além de favorecer o aluno foco da intervenção, a proposta também serviu como revisão de conteúdos para o restante da turma, tornando a prática proveitosa para todos.

Conclusões

A utilização do jogo da memória, associada ao acompanhamento especializado, demonstrou-se uma estratégia eficiente para apoiar o estudante não alfabetizado no reconhecimento de ferramentas e no desenvolvimento de vocabulário técnico básico. O caráter lúdico, o engajamento coletivo e o suporte da especialista aparecem como principais pontos fortes.

Como aspecto a ser aprimorado, destaca-se a necessidade de continuidade das adaptações e ampliação dos recursos visuais ao longo do curso. Recomenda-se desenvolver novos materiais acessíveis, manter o acompanhamento sistemático pela equipe de inclusão e ampliar oportunidades de aprendizagem prática, garantindo a permanência e evolução do estudante no ambiente formativo.

Palavras-chave: Inclusão; Ensino Profissional; Adaptação Pedagógica; Jogo da Memória.