

Ensino-Aprendizagem e Metodologias

Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)



Solange Aparecida de Souza Monteiro
(Organizadora)

Ensino-Aprendizagem e Metodologias

Atena Editora
2019

2019 by Atena Editora
Copyright © Atena Editora
Copyright do Texto © 2019 Os Autores
Copyright da Edição © 2019 Atena Editora
Editora Executiva: Prof^a Dr^a Antonella Carvalho de Oliveira
Diagramação: Rafael Sandrini Filho
Edição de Arte: Lorena Prestes
Revisão: Os Autores

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores. Permitido o download da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial

Ciências Humanas e Sociais Aplicadas

Prof. Dr. Álvaro Augusto de Borba Barreto – Universidade Federal de Pelotas
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Constantino Ribeiro de Oliveira Junior – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^a Dr^a Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof. Dr. Gilmei Fleck – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof^a Dr^a Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof^a Dr^a Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^a Dr^a Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^a Dr^a Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Ciências Agrárias e Multidisciplinar

Prof. Dr. Alan Mario Zuffo – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Alexandre Igor Azevedo Pereira – Instituto Federal Goiano
Prof^a Dr^a Daiane Garabeli Trojan – Universidade Norte do Paraná
Prof. Dr. Darllan Collins da Cunha e Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof. Dr. Fábio Steiner – Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul
Prof^a Dr^a Girlene Santos de Souza – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Jorge González Aguilera – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Ronilson Freitas de Souza – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Valdemar Antonio Paffaro Junior – Universidade Federal de Alfenas

Ciências Biológicas e da Saúde

Prof. Dr. Benedito Rodrigues da Silva Neto – Universidade Federal de Goiás
Prof.^a Dr.^a Elane Schwinden Prudêncio – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Gianfábio Pimentel Franco – Universidade Federal de Santa Maria
Prof. Dr. José Max Barbosa de Oliveira Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Raissa Rachel Salustriano da Silva Matos – Universidade Federal do Maranhão
Profª Drª Vanessa Lima Gonçalves – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Ciências Exatas e da Terra e Engenharias

Prof. Dr. Adélio Alcino Sampaio Castro Machado – Universidade do Porto
Prof. Dr. Eloi Rufato Junior – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Fabrício Menezes Ramos – Instituto Federal do Pará
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Takeshy Tachizawa – Faculdade de Campo Limpo Paulista

Conselho Técnico Científico

Prof. Msc. Abrãao Carvalho Nogueira – Universidade Federal do Espírito Santo
Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos – Ordem dos Advogados do Brasil/Seccional Paraíba
Prof. Msc. André Flávio Gonçalves Silva – Universidade Federal do Maranhão
Prof.ª Drª Andreza Lopes – Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento Acadêmico
Prof. Msc. Carlos Antônio dos Santos – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Msc. Daniel da Silva Miranda – Universidade Federal do Pará
Prof. Msc. Eliel Constantino da Silva – Universidade Estadual Paulista
Prof.ª Msc. Jaqueline Oliveira Rezende – Universidade Federal de Uberlândia
Prof. Msc. Leonardo Tullio – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof.ª Msc. Renata Luciane Polsaque Young Blood – UniSecal
Prof. Dr. Welleson Feitosa Gazel – Universidade Paulista

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
E59	Ensino-aprendizagem e metodologias [recurso eletrônico] / Organizadora Solange Aparecida de Souza Monteiro. – Ponta Grossa (PR): Atena Editora, 2019. Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-85-7247-427-6 DOI 10.22533/at.ed.276192506 1. Aprendizagem. 2. Educação – Pesquisa – Brasil. 3. Ensino – Metodologia. CDD 371.3
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná - Brasil
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

APRESENTAÇÃO

“Eu quero desaprender para aprender de novo. Raspar as tintas com que me pintaram. Desencaixotar emoções, recuperar sentidos. Há escolas que são gaiolas e há escolas que são asas. Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do voo. Pássaros engaiolados são pássaros sob controle. Engaiolados, o seu dono pode levá-los para onde quiser. Pássaros engaiolados sempre têm um dono. Deixaram de ser pássaros. Porque a essência dos pássaros é o voo. Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados. O que elas amam são pássaros em voo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o voo, isso elas não podem fazer, porque o voo já nasce dentro dos pássaros. O voo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado”. Rubem Alves.

A sociedade contemporânea está imersa em uma dinâmica rede de comunicação, o que ocasiona mudanças nos modos de acessos à informação e ao conhecimento. Neste contexto, a informação proporciona diferentes vivências no cotidiano dos sujeitos e, segundo Castells (1999): [...], um novo sistema de comunicação que fala cada vez mais uma língua universal digital tanto está promovendo a integração global da produção e distribuição de palavras, sons, e imagens de nossa cultura como personalizando-os ao gosto das identidades e humores dos indivíduos. As redes interativas de computadores estão crescendo exponencialmente, criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldada por elas (CASTELLS, 1999, p.40).

É consenso entre os estudiosos de Educação que já não bastam informações para que crianças, jovens e adultos possam participar de modo integrado e efetivo da vida em sociedade. Informações repetidas, memorizadas, reproduzidas, geram manutenção do já existente e colocam os aprendizes na condição de espectadores do mundo. O mundo atual exige cada vez mais um profissional que pense, sinta e aja de modo cada vez mais amplo e profundo, comprometido com as questões do seu entorno.

Historicamente, a formação de profissionais está pautada em metodologias conservadoras, fortemente influenciada pelo cartesianismo e, por isso mesmo, fragmentada e reducionista. Nesse sentido, o processo ensino-aprendizagem também está contaminado pela simples reprodução do conhecimento onde ao discente cabe a reprodução e repetição do mesmo e ao docente o papel de transmitir o conhecimento (MITRE et al, 2008). Faz parte das funções da escola contribuir para que haja desenvolvimento de processos interativos que contribuam com mudança desse quadro.

“O educador precisa saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção” (FREIRE, 2008).

A educação, bem como o processo educativo, deve ser orientada por metodologias que permitam atender aos objetivos propostos pelos docentes. Conforme Nérice

(1978, p.284), a metodologia do ensino pode ser compreendida como um “conjunto de procedimentos didáticos, representados por seus métodos e técnicas de ensino”, esse conjunto de métodos são utilizados com o intuito de alcançar objetivos do ensino e de aprendizagem, com a máxima eficácia e, por sua vez, obter o máximo de rendimento.

As mudanças que ocorreram na forma de ensino com o uso das tecnologias, os desafios impostos aos professores e as oportunidades com a inserção de novas formas e meios, exige dos professores novos métodos de ensino. Volta-se a atenção para as transformações da sociedade e a necessidade de modificar as tradicionais formas de ensinar, de aprimorar constantemente as práticas e os saberes docentes (VAILLANT; MARCELO, 2012).

As discussões acerca dos saberes docentes têm se intensificado nas últimas décadas, e tornou-se objeto de pesquisas em todo o mundo. Tais estudos surgiram como consequência à profissionalização do ensino e dos docentes, e remetem ao fato destes saberes não se limitarem à transmissão de conhecimento aos alunos, mas sim a um conjunto de fatores que são construídos e adquiridos com a formação e a experiência, vivências e habilidades específicas adquiridas com o tempo (CUNHA, 2007; TARDIF, LESSARD, LAHAYE, 1991).

Conforme o entendimento de Tardif (2002), os saberes docentes são adquiridos e construídos em um processo contínuo de aprendizagem, em que o professor aprende de forma progressiva e, com isso, se insere e domina seu ambiente de trabalho. Assim, não se pode dizer que os saberes docentes são constituídos por um conjunto de conteúdos definidos e imutáveis.

Na concepção de Tardif (2002, p.18) o saber envolve além do conhecimento, “saber- fazer bastante diverso”, provenientes de diversas fontes e de naturezas diferentes, por esse motivo é considerado “plural, compósito, heterogêneo”. O autor enfatiza ainda que o “saber está a serviço do trabalho”, pois os professores utilizam diferentes saberes em função das condições, situações e recursos ligados a este trabalho, visando enfrentar e solucionar diferentes problemas ou situações em seu cotidiano.

Tardif (2000), considera que os saberes profissionais dos professores são plurais e heterogêneos, e que isso se deve a três fatores. Primeiramente são assim considerados porque provêm de diversas fontes, podem ser oriundos da cultura pessoal do professor, história de vida e experiência escolar anterior, conhecimentos disciplinares adquiridos na universidade, em sua formação profissional. Podem ser também conhecimentos curriculares provenientes de programas, guias e manuais escolares, e principalmente a experiência adquirida com seu trabalho.

Solange Aparecida de Souza Monteiro

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1	1
“A EDUCAÇÃO SEXUAL E O CUIDADO DE SI” NO ÂMBITO METODOLÓGICO: CONTRIBUIÇÕES DE MICHEL FOUCAULT PARA UMA EDUCAÇÃO EMANCIPATÓRIA	
Solange Aparecida de Souza Monteiro	
Michele Garcia	
João Guilherme de Carvalho Gattás Tannuri	
Gabriella Rossetti Ferreira	
Paulo Rennes Marçal Ribeiro	
DOI 10.22533/at.ed.2761925061	
CAPÍTULO 2	11
ATIVIDADES INVESTIGATIVAS NO ENSINO DE CIÊNCIAS: ABORDAGEM DIDÁTICA SOBRE AS QUESTÕES RELATIVAS À SEXUALIDADE PARA AS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	
Frederico Passini	
Mirley Luciene dos Santos	
Kézia Ribeiro Gonzaga	
Malena Marília Martins Gatinho	
Vanessa Oliveira Gonçalves	
Cleide Sandra Tavares Araújo	
José Divino dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.2761925062	
CAPÍTULO 3	24
“NA TRILHA DA LIMPEZA URBANA”: JOGO EDUCATIVO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA	
Isaias Gomide Monteiro	
Rosana Aparecida Ravaglia Soares	
Ronaldo Figueiró Portella Pereira	
DOI 10.22533/at.ed.2761925063	
CAPÍTULO 4	39
A FORMAÇÃO DE PROFESSORES NA ESCOLA DE ENSINO FUNDAMENTAL: O PAPEL DO DIRETOR ESCOLAR	
Ivana Corrêa de Souza Faour	
Mariangela Camba	
DOI 10.22533/at.ed.2761925064	
CAPÍTULO 5	56
A INFLUÊNCIA DAS FASES DA LUA NA AGRICULTURA FAMILIAR: UM ESTUDO DE CASO NA COMUNIDADE RIO DA PRATA/NOVA LARANJEIRAS/PR	
Ana Paula Nahirne	
Dulce Maria Strieder	
DOI 10.22533/at.ed.2761925065	
CAPÍTULO 6	68
A LEITURA DE ALUNOS NÃO ALFABETIZADOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: O PRIMEIRO PASSO PARA A FORMAÇÃO DE LEITORES	
Rodrigo Leite da Silva	
Jucilea Silva de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.2761925066	

CAPÍTULO 7 79

A SOLIDARIEDADE COLABORATIVA COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA EM UMA ESCOLA DE ENSINO MÉDIO

Alessandra Lisboa da Silva
Elaine Sampaio de Barros
Igor Magri de Queiroz

DOI 10.22533/at.ed.2761925067

CAPÍTULO 8 87

A UTILIZAÇÃO DAS METODOLOGIAS ATIVAS E A PERCEPÇÃO DOS ALUNOS QUANTO A SUA VALIDADE E RELEVÂNCIA

Rita de Cássia Martins de Oliveira Ventura
Reginaldo Adriano de Souza
Lilian Beatriz Ferreira Longo
Andréia Almeida Mendes
José Carlos de Souza

DOI 10.22533/at.ed.2761925068

CAPÍTULO 9 103

APLICAÇÃO DE METODOLOGIAS ATIVAS NO ENSINO DE ÉTICA EM UMA FACULDADE DE TECNOLOGIA

Ana Lúcia Magalhães
Benedita Hirene de França Heringer

DOI 10.22533/at.ed.2761925069

CAPÍTULO 10 113

APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS: DESIGN THINKING – APLICAÇÃO NO CURSO TECNÓLOGO DE GESTÃO COMERCIAL

Andréa Barbosa Delfini Paulo
Fernanda Rodrigues Pucci
Mara Rúbia Muniz Monteiro

DOI 10.22533/at.ed.27619250610

CAPÍTULO 11 122

BINGO NO APRENDIZADO EFETIVO

Carina Scolari Gosch
Iran Roger Alkimin de Oliveira Júnior
Ray Almeida da Silva Rocha
João Ayres do Couto Neto
Priscila Lopes Neri
Leonardo Sousa Mundoco
Inglá Bitarães Pereira
Ianka Thamylla Sousa Silva
Núbia Ferreira da Silva Tavares
Ada Keren Queiroz Aquino
Inácia Neta Brilhante de Sousa
Bruna Silva Resende

DOI 10.22533/at.ed.27619250611

CAPÍTULO 12 130

BRINCADEIRAS E JOGOS EDUCATIVOS: RECURSOS ENRIQUECEDORES À APRENDIZAGEM

Luis Vanderlei Torres

DOI 10.22533/at.ed.27619250612

CAPÍTULO 13 137

CONTRATOS INTERNOS DE GESTÃO NA ATENÇÃO PRIMÁRIA À SAÚDE: JOGO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Katia Ferreira Costa Campos
Vanessa de Almeida Guerra
Rafael Mendonça Ribeiro
Rafaela Leonel de Oliveira Mata
Antônio Rogerio Dias Guimaraes
Marco Antonio Vieira de Sousa

DOI 10.22533/at.ed.27619250613

CAPÍTULO 14 145

DA INSTITUIÇÃO DA PROFISSÃO DE PSICÓLOGO AO MODELO DE GESTÃO ANGLO-SAXÔNICO: UM PANORAMA DA CRIAÇÃO DO CURSO DE PSICOLOGIA NO PARANÁ

Eduardo Henrique Ferreira

DOI 10.22533/at.ed.27619250614

CAPÍTULO 15 153

EDUCAÇÃO OLÍMPICA: UMA PROPOSTA METODOLÓGICA POSSÍVEL DE ENSINO APRENDIZAGEM NO ÂMBITO ESCOLAR

André Campos de Lima
Camila Tomicki
José Luis Dalla Costa

DOI 10.22533/at.ed.27619250615

CAPÍTULO 16 165

ENSINO DE BIOLOGIA EM ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL EM TERESINA, PIAUÍ

Nayara Gonçalves de Sousa
Carlos Eduardo Castro Ribeiro
Neylla Roberta Santos da Costa
Andressa de Oliveira da Costa
Marlúcia da Silva Bezerra Lacerda

DOI 10.22533/at.ed.27619250616

CAPÍTULO 17 173

EXPANDINDO HORIZONTES: A TEORIA DAS INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS PARA APRENDIZADO DA LÍNGUA INGLESA NA ESCOLA PÚBLICA

Fátima Aparecida Marinho Coelho
Gerson Tenório dos Santos

DOI 10.22533/at.ed.27619250617

CAPÍTULO 18 180

GAME OVER NA FALTA DE ATENÇÃO

Carina Scolari Gosch
Ada Keren Queiroz Aquino
Ianka Thamylla Sousa Silva
Inglá Bitarães Pereira
Iran Roger Alkimin de Oliveira Júnior
João Ayres do Couto Neto
Leonardo Sousa Mundoco
Núbia Ferreira da Silva Tavares
Priscila Lopes Neri
Ray Almeida da Silva Rocha
Bruna Silva Resende

Inácia Neta Brilhante de Sousa
DOI 10.22533/at.ed.27619250618

CAPÍTULO 19 188

GLICODOMINANDO: MEMORIZANDO A GLICÓLISE BRINCANDO

Gabriella Candian Felix Teixeira
Sílvia Carvalho
Paula Caputo Dutra de Oliveira
Igor Visconde Gonçalves
Andreia Laura Prates Rodrigues

DOI 10.22533/at.ed.27619250619

CAPÍTULO 20 197

GRAMÁTICA, INTERAÇÃO, DISCURSO E TEXTO

Karyn Meyer

DOI 10.22533/at.ed.27619250620

CAPÍTULO 21 206

MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: POSSIBILIDADES DE TRABALHO COM O MATERIAL TORRE ROSA

Amanda Maria Fávaro
Thaís de Sá Gomes Novaes

DOI 10.22533/at.ed.27619250621

CAPÍTULO 22 223

METODOLOGIA ATIVA E INCLUSÃO: DESENVOLVIMENTO DE FERRAMENTAS E ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS VOLTADAS AO ENSINO DE ALUNOS SURDOS

Adriana Paula Fuzeto
Gustavo Dias de Oliveira
Ítalo Ferreira da Silva

DOI 10.22533/at.ed.27619250622

CAPÍTULO 23 234

METODOLOGIAS ATIVAS DE ENSINO: ASSOCIAÇÃO ENTRE APRENDIZADO EFETIVO E SATISFAÇÃO ACADÊMICA

Carina Scolari Gosch
Bruna Silva Resende
Ray Almeida da Silva Rocha
Iran Roger Alkimin de Oliveira Júnior
Priscila Lopes Neri
João Ayres do Couto Neto

DOI 10.22533/at.ed.27619250623

CAPÍTULO 24 244

MICRO ATIVIDADES PARA O CONHECIMENTO

Carina Scolari Gosch
Ada Keren Queiroz Aquino
Ianka Thamylla Sousa Silva
Inglá Bitarães Pereira
Iran Roger Alkimin de Oliveira Júnior
João Ayres do Couto Neto
Leonardo Sousa Mundoco
Núbia Ferreira da Silva Tavares
Priscila Lopes Neri

Ray Almeida da Silva Rocha
Bruna Silva Resende
Inácia Neta Brilhante de Sousa

DOI 10.22533/at.ed.27619250624

CAPÍTULO 25 253

O CICLO DE LEITURA COMO ELEMENTO DE INCLUSÃO E DE AMPLIAÇÃO DA LEITURA E DA ESCRITA: UMA EXPERIÊNCIA NA ESCOLA PÚBLICA NO MUNICÍPIO DE JURUPIRANGA-PB

Saulo José Veloso de Andrade
Rosilene Cândido da Silva Lima
Cátia Silene da Silva Araújo
Karla Janaina Barbalho Maciel
Maria Leonilde da Silva

DOI 10.22533/at.ed.27619250625

CAPÍTULO 26 258

O USO DA QUÍMICA FORENSE COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA CONTEXTUAL PARA A ABORDAGEM DA TEMÁTICA DROGAS AOS ALUNOS DO ENSINO MÉDIO

Henry Charles Albert David Naidoo Terroso de Mendonça Brandão
Milene Graciele de Almeida

DOI 10.22533/at.ed.27619250626

CAPÍTULO 27 263

OS TEMAS TRANSVERSAIS NA ESCOLA DE EDUCAÇÃO BÁSICA

Cíntia Cristiane de Andrade
Paulo Cesar Canato Santinelo
Lucila Akiko Nagashima

DOI 10.22533/at.ed.27619250627

CAPÍTULO 28 273

PROJETO INTERDISCIPLINAR INOVADOR PARA APRENDIZAGEM: UM TREINAMENTO DESENVOLVIDO POR ALUNOS PARA A COMUNIDADE ESCOLAR

Ana Maria Chavão Brito Lombardi de Souza
Geraldo José Lombardi de Souza
Michelle Wenter

DOI 10.22533/at.ed.27619250628

CAPÍTULO 29 280

PROMOVER O ENSINO E A APRENDIZAGEM PARA ALÉM DO TECNICISMO

Elines Saraiva da Silva Gomes
Mariangela Camba
Elisete Gomes Natário

DOI 10.22533/at.ed.27619250629

CAPÍTULO 30 292

RELAÇÃO MOTIVAÇÃO / ESTRATÉGIAS DE APRENDIZAGEM PARA DISCENTES DA EDUCAÇÃO SEMIPRESENCIAL

Rafael Ernesto Balen
Ana Flávia Ciríaco de Oliveira
Simone Deperon Eccheli

DOI 10.22533/at.ed.27619250630

CAPÍTULO 31	306
TPACK, UMA DIRETRIZ PARA O USO PEDAGÓGICO DAS TIC NO ENSINO FUNDAMENTAL	
Patricia Rodrigues Carvalho dos Reis	
Elisabeth dos Santos Tavares	
DOI 10.22533/at.ed.27619250631	
CAPÍTULO 32	315
UMA PRÁTICA MUSICAL EM UM PROJETO DE INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS	
Willian Monteiro dos Santos	
Abigail Malavasi	
Elisete Gomes Natário	
DOI 10.22533/at.ed.27619250632	
CAPÍTULO 33	325
DISPLAY HOLOGRÁFICO INFANTIL PARA TABLETS	
Felipe Ferreira Sereno	
DOI 10.22533/at.ed.27619250633	
SOBRE A ORGANIZADORA	340

BRINCADEIRAS E JOGOS EDUCATIVOS: RECURSOS ENRIQUECEDORES À APRENDIZAGEM

Luis Vanderlei Torres

Instituto Federal de Educação, Ciência e
Tecnologia de São Paulo - IFSP
Bragança Paulista - SP

of a teaching process, in which there is social integration, cultural and cognitive in the school context.

KEYWORDS: games, educational games, playful, learning tool.

RESUMO: Este trabalho visa analisar o emprego das brincadeiras e jogos educativos como uma ferramenta de aprendizagem às crianças, tornando-se uma alternativa para a organização de um trabalho pedagógico significativo. As brincadeiras e os jogos são meios de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso e motivador, permitindo à criança o aprimoramento de suas habilidades manuais e motoras, mas principalmente que a ludicidade seja considerada como parte integrante de um processo de ensino, no qual há integração social, cultural e cognitiva no contexto escolar.

PALAVRAS-CHAVES: brincadeiras, jogos educativos, lúdico, ferramenta de aprendizagem.

ABSTRACT: This work aims to analyze the use of games and educational games as a learning tool children, becoming an alternative for the organization of a significant pedagogical work. Play and games are a means of providing children with a pleasurable and motivating learning environment, allowing the child to improve their manual and motor skills, but mainly that playfulness is considered an integral part

1 | INTRODUÇÃO

A escola nos dias atuais ocupa um lugar de extrema importância, pois em tempos passados, a educação era transmitida diretamente de pais para filhos e poucos eram aqueles que tinham acesso às escolas. Atualmente, o mesmo não acontece, pois os pais têm pouco tempo para educar os filhos, confiando essa função às escolas; tendo a escola um papel extremamente importante no desenvolvimento da criança (PEREIRA, 2013). Neste sentido, o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade, ou seja, no brincar e no jogar as crianças vão constituindo-se como agentes de sua experiência social. Durante as brincadeiras e os jogos, as crianças adquirem experiências, interagem com outras pessoas, organizam seus pensamentos, tomam decisões

e desenvolvem o pensamento abstrato (VIEIRA *et al.*, 2010), nessa perspectiva, o processo de aprendizagem torna-se enriquecedor para a criança.

Quando a matemática é associada aos jogos educativos, a mesma possibilita o desenvolvimento do pensamento lógico e do raciocínio, além de capacitar para a resolução de problemas de ordem prática, com eficiência e rapidez. É uma ciência exata que estuda números, operações, espaço, formas e medidas e que pode desenvolver conhecimento e a capacidade de raciocínio (RUIZ *et al.*, 2001).

Vigotski (2000) relata sobre a importância que as brincadeiras e os jogos proporcionam para o desenvolvimento da criança através de regras que os mesmos possuem. As brincadeiras e os jogos são a essência da criança e utilizá-los como ferramentas no cotidiano escolar possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento (RODRIGUES, 2013). Os jogos educativos (pedagógicos ou didáticos) são alternativas para melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem, nesta perspectiva, o jogo não é o fim, mas o eixo que conduz a um conteúdo didático específico, resultando de um conjunto de ações lúdicas para a aquisição de informações (PEREIRA, 2013).

Piaget *apud* Antunes (2014) descreve a relação entre os jogos e a aprendizagem significativa afirmando que não há a necessidade de ter brinquedos eletrônicos caríssimos, mas sim ter uma equipe de profissionais que saibam utilizar a reflexão que os jogos despertam e explorar a imaginação da criança. Portanto, este trabalho tem como objetivo analisar o emprego de brincadeiras e jogos educativos como estratégias mediadoras aos conteúdos escolares, estimulando a sensibilidade, a percepção, à análise crítica, o desenvolvimento do raciocínio lógico, a criação de regras de convivência social e de participação.

2 | DESENVOLVIMENTO

A alfabetização é um processo que além da decodificação de palavras e memorização de símbolos requer um conjunto de estruturas de pensamentos e habilidades psicomotoras, fazendo com que a criança desenvolva sua coordenação motora ampla, esquema corporal, discriminação visual-auditiva e sua orientação de tempo-espaço. Através de brincadeiras e jogos a criança tem oportunidade de desenvolver essas habilidades de forma criativa e divertida, tornando o “aprender” mais prazeroso, conforme visto na Figura 1. Para tanto, o professor é o principal agente na construção de um relacionamento prazeroso dentro da sala de aula, sendo necessário que o mesmo tenha consciência de que não basta apenas exercitar o intelectual da criança, mas interferir de forma significativa no emocional dos alunos, através do entusiasmo e alegria provocando mudanças em si mesmo e nos alunos (RODRIGUES, 2013).



Figura 1 - Brincadeiras e jogos educativos utilizados no processo de ensino aprendizagem (FOTOSFOTOS, 2019).

Piaget (1970) relata que os jogos educativos estimulam as crianças, fazendo com que as mesmas desenvolvam seu aspecto moral e social, considerando que o jogo tem a função de equilibrar o sujeito frente à agressão do meio, ou seja, constitui um mecanismo de autoconstrução. A partir do pressuposto de que o aluno é uma parte importante no processo de ensino aprendizagem, encontramos no jogo uma valiosa ferramenta no processo de aprendizagem, uma vez que permite que o próprio aluno através da manipulação e do ato de jogar, crie estratégias e busque respostas para superar os obstáculos encontrados (DE SOUZA, 2011). Ramos *et al.* (2011) destaca algumas contribuições das brincadeiras e jogos às crianças:

- As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, tanto afetivamente como socialmente;
- O jogo é produto de cultura e seu uso permite a inserção da criança na sociedade;
- O jogo é essencial para a saúde física e mental;
- Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade e constroem seu próprio conhecimento.

Os jogos se mostram muito eficazes no processo educativo, fazendo com que a criança entra em contato com situações diversas, desenvolvendo e estimulando sua linguagem, favorecendo o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, social e moral. De Souza (2012) relata que as brincadeiras e os jogos educativos são tão importantes para o desenvolvimento das crianças, que tornaram um direito garantido em diversas leis, a saber:

- Declaração Universal dos Direitos das Crianças: aprovada durante a Assembleia Geral das Nações Unidas em 20 de novembro de 1959, adaptada da Declaração Universal dos Direitos Humanos; princípio 7: toda criança têm direito de receber educação primária gratuita e de qualidade, para que possa ter oportunidades iguais para desenvolver suas habilidades; a criança também deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deve-

rão estar dirigidos para educação (ONU, 1959).

- Constituição Federal do Brasil: o artigo 227 elenca os direitos fundamentais da criança como o direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito, à vida, liberdade e à convivência familiar e comunitária (BRASIL, 1988).
- Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA): o artigo 16 estabelece que o direito à liberdade das crianças e adolescentes compreende os aspectos: de brincar, de praticar esportes e divertir-se (BRASIL, 2019).
- Referencial Curricular Nacional para a Educação: tem-se que nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuem em conceitos gerais com os quais brincam (BRASIL, 1998).

Percebe-se que o brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade, ou seja, no brincar e no jogar as crianças se constituem como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações.

Os jogos consistem em uma assimilação funcional, no exercício das ações individuais já aprendidas, um sentimento de prazer pela ação lúdica e domínio sobre as ações. Assim, a importância do jogo está na satisfação da necessidade da criança quanto à assimilação da realidade à sua própria vontade e essas necessidades são geradas porque as crianças não compreendem o mundo dos adultos, as regras, como por exemplo: hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos, etc (PIAGET, 1978).

São vários os fatores que devem ser considerados quando inserimos os jogos como uma ferramenta de aprendizagem, iniciando pela identidade pessoal, pois, através dos jogos as crianças aprendem a aceitar os demais com suas virtudes e seus defeitos; há também o desenvolvimento de valores, tais como a tolerância, a sinceridade e o respeito por si e pelos demais, enfim, pode-se observar que os jogos são fundamentais para o desenvolvimento de habilidades que proporcionam o crescimento integral à criança (RODRIGUES, 2013). Sendo assim, a aprendizagem lúdica deve fazer parte da proposta pedagógica da escola, pois proporciona a valorização da criatividade, a afetividade e a sensibilidade em prol do processo ensino aprendizagem.

Leal *et al.* (2005) analisaram os diversos tipos de jogos com suas respectivas características:

- Jogos de estratégia: focados no desenvolvimento e na utilização da sabedoria e da habilidade da criança, como exemplo, cubo mágico;
- Jogos de ação: auxiliam no desenvolvimento psicomotor da criança, desenvolvendo reflexos, coordenação motora e estimulando o processo de pensamento rápido, frente a uma situação inesperada;
- Jogos lógicos: desafiam muito mais a mente do que o reflexo, normalmente é temporizado, determinando um limite de tempo para o jogador finalizar a tarefa, como exemplo, palavras-cruzadas;

- Jogos de aventura: caracterizam-se pelo controle, por parte da criança, do ambiente a ser descoberto;
- Jogos de treino e prática: usados para revisar o material visto em aula, normalmente conteúdos que exigem memorização e repetição, como exemplo, aritmética e vocabulário;
- Jogos de simulação: envolvem a criação de modelos dinâmicos e simplificados do mundo real; estes modelos permitem a exploração de situações fictícias ou de situações com risco, como exemplo, um desastre ecológico;
- Jogos de adivinhar: formados por charadas em seus vários níveis, como exemplo, o jogo da forca;
- Jogos de passar tempo: também chamados de jogos de fazer e desfazer, como exemplo, os jogos de colorir imagens;
- Jogos de aprender: são jogos de aplicação de conhecimentos também denominados de atividades didáticas; são jogos com questionários do tipo “o que é o que é”, de associação de uma palavra à imagem, de cálculo para avançar posições. Neste tipo de atividade a criança faz um esforço por acertar, por indução, por conhecimentos já adquiridos ou por sugestão de um colega, em um trabalho cooperativo.

Os jogos educativos levam a criança ao aprendizado a partir do lazer e diversão, sendo um recurso enriquecedor por meio dos quais se busca o aumento de possibilidades de aquisição de aprendizagem, construção de autoconfiança e motivação em relação o conteúdo formal a ser apreendido. Um exemplo de jogo muito utilizado para o processo de aprendizagem lúdica na alfabetização é o quebra-cabeça que vai muito além de um simples brinquedo. De modo geral, as crianças sentem fascínio por esse tipo de brinquedo, são atraídas pela beleza das cores, pela variedade das peças, pelo desafio de conseguir montar o que os quebra-cabeças propõem e pela dinâmica inerente à manipulação das peças. No processo de formação educacional e cognitiva de uma criança, percebe-se a importância desse brinquedo para o desenvolvimento físico, neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual, etc. Os quebra-cabeças podem e devem ser utilizados com objetivo educativo, voltado ao ensino de informações básicas como, por exemplo, cores, letras do alfabeto, meios de transporte, animais, etc. Além, das questões educativas e cognitivas o quebra-cabeça também funciona como instrumento de união entre pais e filhos, melhorando a intimidade e a relação interpessoal dos familiares. Abaixo, têm-se algumas características do uso dos quebra-cabeças na educação infantil (QCBRASIL, 2016):

- Desenvolvimento das habilidades cognitivas: melhora a capacidade da criança em resolver problemas, aumenta o raciocínio e eleva suas habilidades;
- Desenvolvimento das habilidades motoras refinadas: melhora as habilidades motoras mais delicadas que exijam mais firmeza nas mãos;
- Desenvolvimento de coordenação motora e visual: enquanto a criança tenta encaixar uma peça no quebra-cabeça, ela está manipulando este pedaço

do brinquedo para ver onde ele se encaixa. A ação conjunta de sua mão com o olho, ambos trabalhando de maneira coordenada, são extremamente benéficas;

- Desenvolvimento de habilidades sociais: é um ótimo instrumento de socialização e cooperação com o próximo na hora de brincar, estimulando o trabalho em equipe.

3 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de brincadeiras e jogos educativos como sendo uma ferramenta no processo de ensino aprendizagem faz com que a criança além de brincar, desenvolva de forma significativa suas habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais, despertando a curiosidade e a vontade de aprender de forma motivadora, ou seja, conferindo à criança um papel ativo na construção de novos conhecimentos.

4 | AGRADECIMENTOS

O autor agradece ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de São Paulo - IFSP, campus Bragança Paulista.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2014.

BRASIL. **Constituição Federal**. Diário Oficial da União, Brasília, 1988.

BRASIL. Estatuto da criança e do Adolescente. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L8069.htm>. Acesso em 02 fevereiro de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

DE SOUZA, L. A. **O uso dos jogos educativos como auxiliar na aquisição da escrita**. Trabalho de Conclusão de Curso - Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2011.

DE SOUZA, E. F. **Alfabetização e o lúdico: a importância dos jogos na educação fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso - Centro Universitário Católico Salesiano *Auxilium*, Lins, 2012.

FOTOSFOTOS. **Llegar a la escuela descargar vectores premium**. Disponível em: <<https://fotosfotos.eu/ilustraci%C3%B3n-de-ni%C3%B1os-yendo-a-la-escuela-descargar-vectores-premium.html#gallery-26>>. Acesso em 25 fevereiro de 2019.

LEAL, T., ALBUQUERQUE, E., LEITE, T. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. Recife: Autêntica, 2005.

ONU. **Declaração Universal dos Direitos das Crianças**. Disponível em: <http://www.dhnet.org.br/direitos/sip/onu/c_a/lex41.htm>. Acesso em 15 maio de 2016.

PEREIRA, A. L. L. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Letras, Universidade do Porto, 2013.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1970.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

QCBRASIL. **Benefícios do quebra-cabeça**. Disponível em: <<http://www.qcbrasil.com.br/beneficios>>. Acesso em 18 outubro de 2016.

RAMOS, D. C., RIBEIRO, S. M., SANTOS, Z. A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. Curitiba: Juruá, 2011.

RODRIGUES, L.S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação (Mestrado) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

RUIZ, A. R., BELLINI, L. M. **Matemática: epistemologia genética e escola**. Londrina: UEL, 2001.

VIEIRA, L. S., OLIVEIRA, V. X. **A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento**. Encontro de Produção Científica e Tecnológica, 2010.

VIGOTSKI, L. S. **A Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

SOBRE A ORGANIZADORA

SOLANGE APARECIDA DE SOUZA MONTEIRO Mestra em Processos de Ensino, Gestão e Inovação pela Universidade de Araraquara - UNIARA (2018). Possui graduação em Pedagogia pela Faculdade de Educação, Ciências e Letras Urubupunga (1989). Possui Especialização em Metodologia do Ensino pela Faculdade de Educação, Ciências e Letras Urubupunga (1992). Trabalha como pedagoga do Instituto Federal de São Paulo campus São Carlos (IFSP/ Câmpus Araraquara-SP). Participa dos núcleos: -Núcleo de Gêneros e Sexualidade do IFSP (NUGS); -Núcleo de Apoio às Pessoas com Necessidades Educacionais Específicas (NAPNE). Desenvolve sua pesquisa acadêmica na área de Educação, Sexualidade e em História e Cultura Africana, Afro-brasileira e Indígena.

Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/5670805010201977>

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-427-6



9 788572 474276