

Educação no Brasil: Experiências, Desafios e Perspectivas 2

Willian Douglas Guilherme
(Organizador)



Atena
Editora
Ano 2019

Willian Douglas Guilherme
(Organizador)

Educação no Brasil: Experiências, Desafios e Perspectivas 2

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: Natália Sandrini
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)

E24 Educação no Brasil [recurso eletrônico] : experiências, desafios e perspectivas 2 / Organizador Willian Douglas Guilherme. – Ponta Grossa, PR: Atena Editora, 2019. – (Educação no Brasil. Experiências, Desafios e Perspectivas; v. 2)

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader.

Modo de acesso: World Wide Web.

Inclui bibliografia

ISBN 978-85-7247-665-2

DOI 10.22533/at.ed.652192709

1. Educação – Brasil – Pesquisa. 2. Prática de ensino.
I. Guilherme, Willian Douglas.

CDD 370.981

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

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

Atena
Editora

Ano 2019

APRESENTAÇÃO

O livro “Educação no Brasil: Experiências, desafios e perspectivas” reúne 79 artigos de pesquisadores de diversos estados e instituições brasileiras. O objetivo em organizar este livro é o de contribuir para o campo educacional e das pesquisas voltadas aos desafios educacionais, sobretudo, das práticas educativas e da formação de continuada de professores.

A obra contém um conjunto de resultados de pesquisas e debates teórico-práticas que propõe contribuir com a educação em todos os níveis de ensino, sobretudo, assuntos relativos à interdisciplinaridade, matemática, arte, gênero, formação continuada e prática escolar.

Os 79 artigos que compõem esta obra foram agrupados em 3 Volumes distintos. Neste 2º Volume, são 25 artigos que debatem sobre a prática escolar em diversos níveis e espaços do processo educacional. No 1º Volume, são 14 artigos em torno da temática Gênero e Educação e 15 artigos sobre Interdisciplinaridade. Por fim, no 3º e último Volume, são 20 artigos que debatem a Formação Continuada de Professores, fechando com 6 artigos em torno da temática Educação e Arte.

A obra é um convite a leitura e entregamos ao leitor, em primeira mão, este conjunto de conhecimento.

Boa leitura!

Willian Douglas Guilherme

SUMÁRIO

PRÁTICA ESCOLAR

CAPÍTULO 1	1
A IMPORTÂNCIA DE UMA VIAGEM PEDAGÓGICA INTERNACIONAL: PRIMEIRA SEMANA ACADÊMICA INTERNACIONAL DO BACHARELADO EM ONTOPSICOLOGIA DA FACULDADE ANTONIO MENEGHETTI	
Juliana Fick de Oliveira Ana Carolina Marzzari Délis Stona Annalisa Cangelosi	
DOI 10.22533/at.ed.6521927091	
CAPÍTULO 2	9
A IMPORTÂNCIA E OS PERCURSOS METODOLÓGICOS DA PRÁXIS NO PLANEJAMENTO EDUCATIVO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	
Daniela da Mota Porto	
DOI 10.22533/at.ed.6521927092	
CAPÍTULO 3	21
ABORDAGEM DO CONCEITO ESPAÇO A PARTIR DA UTILIZAÇÃO DE MAPAS NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	
Sthephany Alves dos Santos João Donizete Lima	
DOI 10.22533/at.ed.6521927093	
CAPÍTULO 4	32
ALIENAÇÃO CULTURAL: PARALELOS ENTRE A EDUCAÇÃO E A TECNOLOGIA EM PAULO FREIRE E ÁLVARO VIEIRA PINTO	
Antonio José Müller Marcelo Pasqualin Batschauer	
DOI 10.22533/at.ed.6521927094	
CAPÍTULO 5	46
AULAS ATITUDE EMPREENDEDORA – JOVEM E TECNOLOGIA	
Jean Missio Marzari Giovana Dalmolin Ivandro Felipe Kluge Matias Marzzari Meneghetti Patrick Milano Rodrigues Maiana Grendene Zanon Mariana Bizunin Juciara dos Santos Pires Augusto Miguel Patricia Petterini Helenara Ventura Cunha Mathias Pauletto Baiotto	
DOI 10.22533/at.ed.6521927095	

CAPÍTULO 6 51

BIBLIOTECA LÚDICA ESCOLAR: RELATO DE UM PROJETO DE INTERVENÇÃO COM ALUNOS DO 3º, 4º E 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL – ANOS INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL PADRE DIOGO FEIJÓ (SALTO DO LONTRA/PR)

Edimarcia Virissimo da Rosa
Géssica Aparecida Cordeiro
Mariza Angelo
Silvia Carla Conceição Massagli
Rita de Cássia Lima

DOI 10.22533/at.ed.6521927096

CAPÍTULO 7 62

DESENVOLVENDO AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS A PARTIR DE ATIVIDADES COM JOGOS

Paula Schneider dos Santos
Marjorie Ribeiro Macedo de Oliveira
Viviane Gomes da Silveira
Taís Fim Alberti

DOI 10.22533/at.ed.6521927097

CAPÍTULO 8 70

DIFICULDADES DE LEITURA: UMA ANÁLISE RETROSPECTIVA DE ESCOLARES DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Bruna Patrícia Kerpen
Daniela Fernandes Macedo
Vivian Medeiros Bonfim
David Mesquita Costa

DOI 10.22533/at.ed.6521927098

CAPÍTULO 9 83

“DIZ QUE É DE LÁBREA”: GOTAS DE NOSSA HISTÓRIA RESGATADAS ATRAVÉS DO *FACEBOOK*

Antonio Paulino dos Santos
Valdecir Santos Nogueira

DOI 10.22533/at.ed.6521927099

CAPÍTULO 10 95

EMPREENDEDORISMO - UTILIZANDO ABPROJ (APRENDIZAGEM BASEADA EM PROJETOS) NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Shirlei Paques Pereira
Célia Aparecida de Matos Garcia
Rodrigo Lima
Roberto Kanaane

DOI 10.22533/at.ed.65219270910

CAPÍTULO 11 106

ENSINO DE CIÊNCIAS NATURAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA VISÃO DOS PROFESSORES DE UMA ESCOLA PÚBLICA DE MUNDO NOVO/MS

Beatriz Cristina Bencke
Cristiane Beatriz Dahmer Couto
Vilmar Malacarne

DOI 10.22533/at.ed.65219270911

CAPÍTULO 12	119
ENSINO-APRENDIZAGEM DE EXPRESSÕES ALGÉBRICAS APOIADO POR COMPUTADOR	
Alex Junior Avila EneDir Guimarães de Oliveira Junior Wilson Castello Branco Neto Ailton Durigon	
DOI 10.22533/at.ed.65219270912	
CAPÍTULO 13	132
ENTRE FLORES, CHÁS E TRAJETOS: MAPAS QUE MOSTRAM NOSSOS PERCURSOS	
Denise Wildner Theves Deise Ana Marchetti	
DOI 10.22533/at.ed.65219270913	
CAPÍTULO 14	143
EPISTEMOLOGIA DA CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO CIENTÍFICO NO LIVRO DIDÁTICO DOS CURSOS TÉCNICOS INTEGRADOS DE NÍVEL MÉDIO DO IFAM – <i>CAMPUS</i> PARINTINS	
Augusto José Savedra Lima Heliamara Paixão de Souza	
DOI 10.22533/at.ed.65219270914	
CAPÍTULO 15	154
ESTÁGIO E DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS NO AMBIENTE ESCOLAR PÚBLICO MUNICIPAL	
Ubaldo de Jesus Fonseca Daniela dos Santos Cunha Fonseca	
DOI 10.22533/at.ed.65219270915	
CAPÍTULO 16	163
FERRAMENTAS TECNOLÓGICAS EDUCACIONAIS E A EDUCAÇÃO FÍSICA: AVALIAÇÃO DO NÍVEL DE PRONTIDÃO FÍSICA (PAR-Q) E O IMC	
Adrio Acácio Hattori	
DOI 10.22533/at.ed.65219270916	
CAPÍTULO 17	177
INOVAÇÃO OU DEMOCRACIA: APORIA DAS INSTITUIÇÕES	
Marcelo Micke Doti	
DOI 10.22533/at.ed.65219270917	
CAPÍTULO 18	187
KIT EDUCACIONAL PARA MELHORIAS NO ENSINO DOS CIRCUITOS ELÉTRICOS BÁSICOS	
Paulo Ixtânio Leite Ferreira Klarc da Silva Galdino Aldeni Sudário de Sousa	
DOI 10.22533/at.ed.65219270918	
CAPÍTULO 19	193
LABORATÓRIO DIDÁTICO DE REDES DE COMPUTADORES: UM PROJETO INOVADOR	
André Luiz Ferreira de Oliveira	
DOI 10.22533/at.ed.65219270919	

CAPÍTULO 20	203
METODOLOGIA ATIVA – SIMULAÇÃO REALÍSTICA NO CURSO TÉCNICO EM NUTRIÇÃO E DIETÉTICA	
Marcia Cirino dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.65219270920	
CAPÍTULO 21	212
RELATO DE EXPERIÊNCIA: UMA SIMULAÇÃO INESPERADA	
Sayury Silva de Otoni	
DOI 10.22533/at.ed.65219270921	
CAPÍTULO 22	217
SUPLEMENTO PARALELO: UMA EXPERIÊNCIA ACADÊMICA DE CRÍTICA DE MÍDIA	
Luiz Henrique Zart	
Diógenes Manfroi de Barros	
Dionathan Patrick de Sousa Adão	
Gisele Cristiane Urnau dos Prazeres	
Francisco Rogério Ramos	
Maria Gabriela Sassi Pereira	
DOI 10.22533/at.ed.65219270922	
CAPÍTULO 23	229
UM ESTUDO DE CASO DO PLANEJAMENTO ESTRATÉGICO DO IFB	
Pedro Henrique Rodrigues de Camargo Dias	
Jonilto Costa Sousa	
Jabson Cavalcante Dias	
DOI 10.22533/at.ed.65219270923	
CAPÍTULO 24	245
UNIVERSIDADE E MODIFICAÇÃO ORGANIZACIONAL – DO MODELO BUROCRÁTICO À ORGANIZAÇÃO INTENSIVA DE CONHECIMENTO	
Adelcio Machado dos Santos	
DOI 10.22533/at.ed.65219270924	
CAPÍTULO 25	269
VALORAÇÃO DOS COMPORTAMENTOS DOS PROFESSORES EM RELAÇÃO ÀS FINALIDADES EDUCATIVAS EM ALUNOS UNIVERSITÁRIOS DE DIREITO E PSICOLOGIA	
Lila Spadoni	
Fernando Lemes	
Luanna Gomes Silva Pereira	
Mickaele Pabline Siqueira Dutra	
DOI 10.22533/at.ed.65219270925	
SOBRE O ORGANIZADOR	282
ÍNDICE REMISSIVO	283

DESENVOLVENDO AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS A PARTIR DE ATIVIDADES COM JOGOS

Paula Schneider dos Santos

Universidade Federal de Santa Maria
Santa Maria, Rio Grande do Sul

Marjorie Ribeiro Macedo de Oliveira

Universidade Federal de Santa Maria,
Santa Maria, Rio Grande do Sul.

Viviane Gomes da Silveira

Ulbra - Campus Santa Maria
Santa Maria, Rio Grande do Sul

Taís Fim Alberti

Universidade Federal de Santa Maria
Santa Maria, Rio Grande do Sul

RESUMO: Este trabalho é um relato de experiência, do Grupo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Psicologia e Educação (GEPEPE/UFSM), de um projeto realizado em uma escola municipal da cidade de Santa Maria-RS denominado “A Psicologia vai para a escola: articulando saberes e fazeres”. O projeto foi realizado por meio de oficinas quinzenais que se utilizavam de jogos e dinâmicas, em que o principal tema abordado foi “relações interpessoais”. O público alvo do projeto eram crianças e adolescentes do sexto ano do ensino fundamental e tinha como objetivo proporcionar aos alunos momentos de diálogo, discussão, reflexão sobre aspectos relacionados às relações interpessoais como: colaboração/

trabalho em equipe, curiosidade/criatividade e emoções. Este trabalho propiciou um importante espaço de expressão de sentimentos, principalmente através da linguagem dos jogos. Essas ferramentas lúdicas foram disparadoras para discussão de questões que possibilitaram uma melhoria na qualidade das relações entre os alunos, e deles para com todos os que os cercam diariamente, principalmente na relação com os professores, desenvolvendo a coletividade, colaboração e empatia. Os jogos podem ser considerados como importantes recursos para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais.

PALAVRAS-CHAVE: JOGOS; PSICOLOGIA; RELAÇÕES INTERPESSOAIS.

DEVELOPING THE INTERPERSONAL RELATIONSHIPS FROM ACTIVITIES WITH GAMES

ABSTRACT: This paper is an experience report of the Grupo de Ensino, Pesquisa e Extensão em Psicologia e Educação (GEPEPE/UFSM), a project carried out at a municipal school in the city of Santa Maria- RS called “Psychology goes to the school: articulating knowledge and doing”. The project was carried and happened every fifteen days with workshops that used games

and dynamics, in which the main theme addressed was “interpersonal relationships”. The target group was children and adolescents from the sixth year of elementary school and aimed to provide students with moments of dialogue, discussion, reflection on aspects related to interpersonal relationships such as: collaboration / teamwork, curiosity / creativity, and emotions. This work provided an important space for expression of feelings, mainly through the language of games. These playful tools were triggers for discussion of issues that enabled an improvement in the quality of relationships among students, and of them to all those who surround them daily, especially in the relationship with the teachers, developing the collective, collaboration and empathy. Games can be considered as important resources for the development of new practices in the school context, aimed at the transformation of social relations.

KEYWORDS: GAMES; PSYCHOLOGY; INTERPERSONAL RELATIONSHIPS.

INTRODUÇÃO

O projeto “A Psicologia vai para a escola: articulando saberes e fazeres” foi iniciado no primeiro semestre de 2016, em uma escola municipal de Santa Maria-RS, sendo estruturado e aplicado pelo Grupo de Ensino Pesquisa e Extensão em Psicologia e Educação (GEPEPE) da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). As atividades previstas no projeto tinham como objetivo movimentar, em direção à mudança, a ação de todos os que participam do processo de ensino-aprendizagem para a construção de sentidos coletivos.

Em um primeiro momento, o grupo GEPEPE se inseriu na escola, durante os intervalos e atividades extraclasse, em que eram realizadas observações, para que fossem compreendidas as demandas a serem trabalhadas pelo grupo, assim como o contexto em que estava inserida a escola. A partir dessas observações iniciais e dos diálogos estabelecidos com a equipe escolar, no primeiro semestre do ano de 2016, elaborou-se as “Oficinas de Identidade”. Essas oficinas tinham por objetivo propiciar reflexões acerca da identidade, promover o autoconhecimento e a troca de experiências entre os participantes.

Também, buscou-se discutir sobre as relações dos estudantes com a escola e a comunidade. Desse modo, através da construção de cartazes, e criação de situações e posterior encenação, discutiu-se sobre as questões “Como os outros me veem?” e “Como eu vejo os outros?” tendo como foco os grupos familiar, escolar e de amigos. Ademais, discutiu-se sobre “Quem eu sou?” através de uma dinâmica em que os estudantes deveriam realizar o desenho de um boneco e responder algumas questões como “Diga três características suas”, “Diga três paixões que você tenha”. Com isso, os estudantes demonstraram e discutiram, principalmente, acerca da relação com os professores que era, na maioria das vezes, conflituosa.

No decorrer das oficinas realizadas, no primeiro semestre, percebeu-se que os alunos tinham dificuldade em se expressar por meio das dinâmicas e do diálogo, o

que se tornava um empecilho para o desenvolvimento das atividades propostas pelo grupo. Diante desta resistência em expor sentimentos e pensamentos, no último encontro o grupo propôs aos estudantes uma atividade envolvendo jogos de diversos tipos, como por exemplo, os pedagógicos, com objetivo de promover o diálogo e colaboração entre os participantes da oficina. Neste encontro, pôde-se observar que os alunos se sentiram mais à vontade, e participaram ativamente das atividades propostas pelo grupo. Pode-se dizer que os estudantes foram protagonistas durante todo o processo, conseguiram dialogar sobre as regras dos jogos e auxiliaram os colegas que apresentavam dificuldade.

Tendo em vista o interesse dos alunos pelos jogos, resolveu-se realizar mais atividades em que estes pudessem ser protagonistas, para que se sentissem à vontade e motivados a participar. Assim, para a construção desta segunda etapa do projeto, foram desenvolvidas atividades que envolviam jogos e brincadeiras, tendo o lúdico como base para trabalhar as demandas observadas e perceber o entendimento dos alunos sobre as questões relativas às relações interpessoais, como se relacionavam, de que maneira se comunicavam, como entendiam e ouviam as histórias de vida dos colegas.

Foi utilizado, então, como disparador para questionar alguns pensamentos e modos de agir enraizados. É importante também destacar que por meio do lúdico é possível que as crianças e adolescentes vivenciem e expressem situações do cotidiano, que em outras ocasiões não teriam oportunidade ou não se sentiriam à vontade, tornando os jogos como uma excelente oportunidade para que se expressem de maneira prazerosa, divertida e colaborativa.

É possível dizer, além do que já foi exposto, que os jogos, as dinâmicas e as brincadeiras podem contribuir para o estabelecimento de importantes relações, especialmente aquelas em que as crianças e os adolescentes vivenciam em seu dia a dia, por exemplo: divisão de poder, ordens hierárquicas, trabalho em equipe dentre outras. Dessa forma, o jogo pode ser visto como uma série de ações e interações sociais que, além de expressar o social, também são produtoras de sentido para o mundo social e contribuem para a construção das dinâmicas da vida em sociedade (GRIGOROWITSCHS, 2007, p.23).

Ainda neste sentido, podemos trazer o pensamento de Nascimento *et al.* (2011) quando afirma que o jogo tem um papel importante no desenvolvimento social humano das crianças e adolescentes, visto que estabelece as suas relações com o mundo e se apropria das produções culturais historicamente elaboradas. Uma vez que, ao jogar, a criança pode trazer para o contexto escolar outras questões relacionadas com a sua vida, casa, bairro, seus sentimentos e emoções, suas relações em sociedade e seus desejos.

Por meio do jogo é possível que a criança compartilhe diversas habilidades que contribuem para o seu desenvolvimento social e para a construção de novos conhecimentos, proporcionando-lhe motivações para a realização de novas

descobertas que à instigue a aprender cada vez mais e a colaborar com o aprendizado das demais pessoas, tornando a escola um ambiente mais agradável e motivador.

Cabe destacar que, tratando-se de uma intervenção psicológica/pedagógica, é importante considerar a importância do recurso didático-pedagógico, neste caso, os jogos e demais atividades lúdicas, no desenvolvimento do sujeito. Isso porque, caso os seus objetivos não estejam claros, o jogo poderá ser visto apenas como um divertimento, sendo desprezado e perde-se a sua valiosa contribuição na área de psicologia. É preciso, então, trabalhar para que o jogo seja compreendido no contexto educativo para, assim, aliar suas potencialidades e desafios, integrando-os às temáticas da psicologia escolar.

Para Vygotsky, Luria e Leontiev (2005), a atividade do jogo já traz em si o motivo para os estudantes se envolverem com a proposta: que centra-se no brincar. Para estes autores, a atividade do jogo é caracterizada por uma “(...) estrutura em que o motivo está no próprio processo que é a “brincadeira” (p.119). Para, Elkonin (2009), o jogo é uma reconstrução de fenômenos da vida, que trazem o conteúdo social e as normas das relações sociais, sem fins utilitários diretos. Entende, portanto, que embora seja um recurso humano para interpretação de aspectos da vida, não é uma mera reprodução, mas sim uma reconstrução, porque modifica a partir de uma concepção particular da vida daquele que está realizando-o.

Assim, menciona-se, especialmente, os jogos cooperativos como importantes recursos para o desenvolvimento de novas práticas no contexto escolar, voltadas à transformação das relações sociais, colaborando também para o desenvolvimento de relações educativas solidárias, promovendo o estreitamento das barreiras emocionais e das distâncias existentes entre os alunos e os grupos.

Tendo em vista as questões acerca das relações interpessoais que podem ser trabalhadas através dos jogos e atividades lúdicas, já mencionados anteriormente, foram adaptados e elaborados jogos e dinâmicas que possibilitaram a integração da psicologia na escola, mais precisamente com duas turmas do sexto ano do ensino fundamental.

METODOLOGIA

Trata-se de um relato de experiência de uma intervenção realizada pelo grupo GEPEPE na escola, englobando oficinas de identidade e posteriormente oficinas com jogos e dinâmicas com a temática “relações interpessoais” com duração de 1h e 30 min cada, que foram realizadas quinzenalmente, nos dias da semana combinados com a escola de acordo com o cronograma disponibilizado pelo grupo.

Nestas oficinas foram utilizados jogos, construídos ou adaptados pelo grupo GEPEPE, que abordaram os seguintes assuntos: violência, colaboração, integração, socialização, *bullying* e emoções. Optou-se por atividades englobando estes temas, uma vez que, nas atividades realizadas em um momento anterior, percebeu-se que

essas questões precisavam ser discutidas com os alunos, visto que os mesmos enfrentavam dificuldades em se relacionar tanto entre os colegas como com os professores e toda comunidade escolar, em entender as suas próprias emoções e sentimentos e daqueles que os cercavam.

OBJETIVOS

Este relato de experiência tem por objetivo apresentar as ações que foram realizadas com os alunos do sexto ano do ensino fundamental de uma Escola Municipal de Santa Maria. Este momento do projeto compreendeu cinco oficinas temáticas, elencadas de acordo com a demanda local - com jogos e dinâmicas - que proporcionou aos alunos momentos de diálogo, discussão, reflexão sobre aspectos relacionados às relações interpessoais.

RESULTADOS

Por meio desse trabalho pôde-se propiciar aos estudantes um ambiente acolhedor, em que se sentiram à vontade para expressar sentimentos, conversar, refletir, e ao mesmo tempo brincar. A desconstrução de algumas concepções relacionadas ao trabalho do psicólogo escolar foi de grande valia como um dos resultados das oficinas, pois redirecionou-se o olhar individual que se tem dos “problemas de aprendizagem” (de acordo com a psicologia clínica) levando para o campo coletivo de corresponsabilização. Pode-se perceber que houve uma desmistificação da premissa construída socialmente de que “a psicologia é para loucos”, de modo que, nessa escola, começou a ser percebida como passível de ser trabalhada coletiva e dialogicamente, tanto pelos estudantes como pelos professores e equipe diretiva.

Esta proposta fortaleceu o vínculo já criado com os alunos do sexto ano do ensino fundamental, bem como aprofundou o trabalho em temas mais específicos e que exigem mais reflexão por parte deles. Este trabalho também propiciou um importante espaço de expressão de sentimentos, principalmente através da linguagem dos jogos e das brincadeiras. Essas ferramentas lúdicas possibilitaram uma melhoria na qualidade das relações entre os alunos, e deles para com todos os que os cercam diariamente, principalmente na relação com os professores, pelo desenvolvimento dos sentimentos de coletividade, colaboração e empatia.

Embora não seja possível descrever todas as oficinas realizadas neste trabalho, será apresentado um panorama geral de algumas atividades com jogos e dinâmicas desenvolvidas pelo grupo. Com o intuito de demonstrar alguns movimentos proporcionados pelo trabalho dentro da escola, espera-se que este também instigue psicólogos e outros profissionais da educação a pensar sobre essas temáticas em

suas áreas de atuação.

Uma das oficinas com jogos realizadas foi pensada a partir da “Dinâmica dos Rótulos”, que tinha como objetivo trazer à tona sensações e reações características de práticas de *bullying* em contraste com reações positivas, fazendo com que os participantes se colocassem no lugar daqueles que já passaram por situações semelhantes, favorecendo o desenvolvimento do sentimento de empatia dos sujeitos envolvidos. Outro objetivo desta era suscitar a reflexão sobre práticas do cotidiano dos estudantes, tendo como disparador as questões de violência verbal. Este jogo consistia em colocar um “rótulo”, que são papéis contendo adjetivos e determinadas ações que os colegas devem realizar, colado com fita na testa de cada aluno, por exemplo, SOU BURRO: Zoe de mim, SOU FEIO: Não me olhe, SOU NOJENTO: Vire a cara para mim, SOU EXCLUÍDO: Vire de costas, SOU BONITO: Me admire, etc.

Foram feitos dois círculos (um dentro e outro fora). Ambos com o mesmo número de participantes (para que depois a pessoa que está no círculo de fora pudesse ficar de frente para quem estava no círculo de dentro e vice-versa). Os participantes locomoviam-se no círculo e, ao sinal do mediador, todos paravam, e um círculo virava-se de frente para o outro. Primeiramente, quem estava no círculo de fora deveria fazer a ação descrita na testa do colega que estava no círculo de dentro. Posteriormente, quem está no círculo de dentro, deveria realizar a ação descrita na testa de quem estava no círculo de fora.

Após algumas rodadas, a ação é encerrada e chega o momento das revelações (o que está na testa de cada um) e das reflexões. Um por vez, os estudantes deveriam dizer o que acham que está escrito no papel da sua testa. Depois, o papel era retirado para confirmar o que realmente estava escrito. Após esse momento, utilizou-se algumas perguntas disparadoras como: “Como vocês se sentiram nas duas posições? Vocês já pararam para pensar que muitos colegas passam por situações parecidas com as simuladas durante essa atividade? Alguém já passou por alguma situação parecida?”

A elaboração e a aplicação deste jogo mostrou-se uma importante ferramenta para discussões relacionadas a violência verbal, discriminação, *bullying*, preconceito, entre outras temáticas e perpassam as relações sociais dos estudantes, além de se fazer presentes nesse contexto em específico. É importante ressaltar que os rótulos escolhidos para compor o jogo descrito precisam estar de acordo com a realidade de cada instituição em que se insere, portanto, escolhemos alguns estereótipos presentes nessa turma em específico.

Percebemos a importância de trabalharmos de maneira dinâmica e lúdica com os estudantes, utilizando-se da expressão corporal e os movimentos para que se permitissem desfrutar do espaço de um modo menos convencional, visto que passavam grande parte do tempo em sala de aula sentados. Desta forma, elaboramos um jogo que denominamos de “Decifra”, um jogo de mímica e desenho. O jogo Decifra tem como objetivo principal, contribuir para a integração dos participantes,

possibilitando, através do diálogo, a expressão de sentimentos e emoções, especialmente em relação a situações do cotidiano. De modo que estes fossem representados de forma lúdica, através de habilidades como desenho ou mímica.

Nesse primeiro momento o jogo foi confeccionado manualmente, em tamanho grande, para que toda a turma pudesse jogar ao mesmo tempo, dividida em equipes. Posteriormente, foi reconstruído de modo digital e disponibilizado para download gratuito. O jogo proporcionou um momento de descontração, bem como de reflexão acerca das temáticas do cotidiano, como as relações na escola, família e com os amigos. A partir desse recurso foi possível conhecer um pouco mais sobre a vida dos estudantes fora da escola e de que maneira isso influenciava nas decisões e comportamentos no âmbito educacional, conseguindo compartilhar suas vivências e expressar sentimentos.

Outra oficina planejada e executada pelo grupo trabalhou situações do cotidiano através de um jogo que chamamos de “Concordo- Discordo- Não sei”. Teve como objetivo proporcionar um momento de movimento, tanto físico quanto de ideias, levando os estudantes até o pátio e permitindo que expressassem opiniões e sentimentos, repensassem algumas situações difíceis do cotidiano e trabalhassem em grupo, de forma colaborativa.

Foram lançadas a eles frases diversas, sobre a família, os amigos, a escola, entre outros temas. Eles então demonstravam suas opiniões, uma vez que, dita a frase, deveriam correr para um círculo desenhado no chão - haviam três - onde estava escrito “concordo”, “discordo” ou “não sei”. Após decidirem para que círculo correr, deveriam justificar seus posicionamentos, abrindo suas reflexões ao grupo e aos coordenadores da oficina. Por fim, cada círculo receberá um “desafio” sorteado por eles em uma caixa, que todos os integrantes do círculo deveriam cumprir se quisessem sair dele e continuar na brincadeira.

Algumas situações colocadas para os alunos foram: “Devo sempre cuidar dos meus irmãos e limpar a casa”; “Acho que posso realizar os meus sonhos”; “Meus professores me tratam bem”; “Eu trato bem os meus professores”; “Me sinto seguro na escola”. E como desafios propôs-se aos alunos, por exemplo, que cantassem o refrão de uma música todos juntos, falassem um trava-língua, caminhassem até o ponto de partida amarrados uns aos outros, dessem um abraço coletivo nos colegas do círculo, entre outros.

Com essa atividade conseguimos pensar sobre a maneira que os estudantes entendiam as regras dentro da escola, e também dentro da família, como se sentiam em relação aos espaços que se inserem, bem como questionar esses pensamentos e percepções. Refletimos sobre seus pensamentos enraizados, suas condutas, suas percepções acerca dos outros e de si mesmos. Este jogo foi um momento de diversão, em que os alunos colocaram-se em movimento, no que se refere ao corpo mas também à suas posições enquanto sujeitos, protagonistas de suas vidas, com opiniões que precisam ser valorizadas, mas também refletidas e questionadas. Foi

possível, assim, falar de questões importantes de maneira leve e descontraída, mas sem que se perdesse o valor e a relevância das temáticas.

Enfim, esse projeto, que levou a psicologia à escola, proporcionou um espaço de trocas que fizeram circular ideias, podendo-se perceber o potencial de mudança dentro dos grupos. O projeto com as oficinas continua sendo realizado, discutindo questões como emoções e sentimentos, violência, sexualidade, drogas, entre outras temáticas de extrema relevância.

Foi observado pelo grupo GEPEPE, no decorrer dos encontros com os alunos, que são poucos os jogos e atividades disponíveis para o trabalho da psicologia na escola, e aqueles que já existem muitas vezes não têm um preço acessível ou não podem ser adaptados ao contexto no qual serão trabalhados. Com isso a maioria dos jogos e dinâmicas utilizados nesse projeto, foram construídos pelos próprios acadêmicos e disponibilizados de forma gratuita como Recurso Educacional Aberto (REA) para que outras pessoas e/ou instituições possam usar, adaptar e compartilhar os melhoramentos efetuados.

Um guia-prático com estas atividades criadas e aplicadas nos mais diversos contextos foi elaborado pelo grupo e encontra-se disponível no endereço eletrônico, (<https://drive.google.com/drive/folders/1a5zgt0OvB1fw28l0VjmzyQiJqWhXe69D?usp=sharing>) assim como o jogo “Decifra”, que trabalha as relações interpessoais no meio escolar. O jogo também está disponível para download gratuito e pode ser impresso para utilização em sala de aula por profissionais da psicologia e professores (<https://drive.google.com/drive/folders/18BrnlkXKohpaVwQ04MPkiv7qmiLDdHn4?usp=sharing>). Uma possibilidade para trabalhos futuros é que se possa falar e produzir mais relatos atividades com jogos e dinâmicas produzidos para trabalhar com temáticas da psicologia e educação em contextos educacionais, tendo em vista que são raras as publicações que trazem essas experiências.

REFERÊNCIAS

ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**. Tradução de Álvaro Cabral- 2ª ed.- São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009. – (coleção textos de psicologia).

GRIGOROWITSCHS, T. **Jogo, processo de socialização e mimese**: Uma análise sociológica do jogar infantil coletivo no recreio escolar e suas relações de gênero.2007, 167f. Dissertação (Mestrado em Educação). São Paulo, SP, 2007.

NASCIMENTO, L.M.F. ET AL. **A importância do jogo na educação infantil**. 2011, 59f. Monografia (Graduação em Pedagogia). Serra, ES, 2011.

LURIA, A.; LEONTIEV, A. N.; VYGOTSKY, L., et al. **Psicologia e pedagogia: Bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento**. São Paulo: Centauro, 2005.

VYGOTSKY, L. S. Aprendizagem e desenvolvimento Intelectual na Idade Escolar. *In*: LURIA, A.; LEONTIEV, A. N.; VYGOTSKY, L., et al. **Psicologia e pedagogia: Bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento**. São Paulo: Centauro, 2005.

Teoria_do_Desenvolvimento_Econ%C3%B4mico_-_Uma_Investiga%C3%A7%C3%A3o_sobre_Lucros_Capital_Cr%C3%A9dito_Juro_e_Ciclo_Econ%C3%B4mico.pdf - Acesso em: 03/2017.

VERGARA, S. C. *Projetos e relatórios de pesquisa em administração*. São Paulo: Atlas, 2009.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente*. 6 ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2003. 191p.

SOBRE O ORGANIZADOR

WILLIAN DOUGLAS GUILHERME: Pós-Doutor em Educação, Historiador e Pedagogo. Professor Adjunto da Universidade Federal do Tocantins e líder do Grupo de Pesquisa CNPq “Educação e História da Educação Brasileira: Práticas, Fontes e Historiografia”. E-mail: williandouglas@uft.edu.br

ÍNDICE REMISSIVO

A

Aprendizagem baseada em projetos 100, 215

Atitude empreendedora 6, 46, 47

Autonomia discente 212, 214

B

Burocracia 245, 246, 247, 253, 264, 268

C

Cartografia 21, 22, 23, 30, 31, 132, 141

Circuitos elétricos 187, 188, 192

Compilador 119, 122, 125, 126, 127, 129

Compreensão 5, 13, 18, 22, 23, 33, 34, 35, 37, 38, 41, 43, 45, 58, 60, 70, 71, 72, 73, 74, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 108, 109, 113, 116, 122, 131, 132, 133, 147, 148, 150, 158, 160, 195, 199, 220, 221, 256, 261, 262, 269, 271, 281

Crianças 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 23, 24, 25, 27, 29, 30, 60, 62, 64, 71, 72, 74, 76, 78, 79, 80, 84, 87, 107, 112, 114, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 139, 140, 141, 157, 158, 173, 174

Crítica 4, 6, 9, 11, 16, 19, 45, 58, 60, 112, 113, 177, 180, 184, 186, 205, 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 228, 236, 251, 271

D

Democracia 8, 177, 178, 180, 182, 183, 185, 221

Didático 22, 45, 65, 80, 115, 143, 144, 149, 150, 151, 152, 193, 194, 198, 199, 221, 232

Disciplina 21, 22, 99, 106, 107, 108, 111, 113, 116, 117, 120, 122, 143, 144, 212, 217, 222, 223, 224, 246, 256, 266, 276, 277, 278

E

Educação física 164, 165

Educação infantil 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 69, 156, 157, 161

Educação profissional 99, 101, 102, 103, 155, 231

Empreendedorismo 95, 96, 97, 101, 102, 103, 104

Ensino-aprendizagem 58, 63, 83, 119, 120, 130, 131, 133, 150, 163, 169, 174, 270, 279, 280

Ensino de ciências 109, 112, 114, 117

Ensino fundamental 31, 53, 62, 65, 66, 81, 102, 111, 118, 119, 128, 155, 165, 174

Equações 119, 128, 130, 131

Escola pública 7, 73, 106, 107, 157, 281

Espaço 13, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 66, 67, 69, 71, 92, 97, 114, 115, 132, 133, 135, 136, 137, 140, 141, 145, 157, 158, 179, 194, 203, 205, 219, 220, 223, 226, 255, 258, 259, 263, 271, 281

Espaço vivido 21, 132, 133, 140, 141

F

Facebook 83, 84, 85, 86, 90, 92, 93, 94

Fluência 70, 71, 72, 73, 74, 76, 78, 79, 80, 81

Formação integral 46, 47, 102, 109

H

Habilidades de leitura 70, 78

História 1, 2, 3, 4, 6, 7, 11, 12, 25, 26, 34, 42, 44, 59, 83, 84, 86, 92, 93, 94, 99, 107, 108, 111, 117, 120, 134, 141, 143, 144, 145, 178, 179, 180, 181, 182, 246, 267, 271, 282

I

IMC 8, 163, 164, 165, 166, 168, 169, 172, 173, 174, 175

Inovação 8, 97, 177, 178, 180, 181, 182, 183, 185, 186, 215, 236, 254, 256

Instituições 5, 8, 11, 69, 84, 85, 92, 98, 99, 115, 155, 157, 159, 177, 178, 180, 181, 183, 184, 185, 187, 192, 218, 230, 235, 239, 241, 243, 249, 250, 251, 254, 255, 258, 260, 261, 262, 264, 266, 275

Interatividade 193, 200

J

Jogos 25, 62, 64, 65, 66, 67, 69, 224

jornalismo 217, 218, 219, 220, 221, 222, 223, 224, 226, 227

Jornalismo 217, 222, 223, 224, 228

K

Kit educacional 187, 188, 189, 192

L

Laboratório 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 203, 206, 207, 210

M

Mapa 21, 22, 23, 24, 25, 27, 28, 31, 134, 135, 136, 137, 138, 186, 234, 241

Mapas vivenciais 132, 135, 141

Mercado de trabalho 49, 94, 98, 99, 103, 155, 159, 202, 259, 271, 280

Metodologia ativa 95, 96, 101

Mudança organizacional 245, 249, 265

N

Narrativas 83, 85, 86, 93

P

Peças 37, 180, 187, 188, 189, 192

Planejamento na educação infantil 9, 10, 11, 19, 20

Política 10, 20, 35, 36, 40, 41, 45, 60, 61, 93, 97, 115, 177, 181, 183, 186, 260, 263

Prática docente 95

Práxis no planejamento da educação infantil 9, 10, 11

Produção acadêmica independente 217

Psicologia 36, 62, 63, 65, 66, 69, 81, 142, 161, 269, 270, 271, 272, 273, 274, 275, 277, 278, 279, 281

R

Redes 58, 83, 84, 93, 94, 100, 103, 124, 193, 194, 195, 196, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 221

Relações interpessoais 62, 64, 65, 66, 69

S

Simulação realística 210

Sistema especialista 119, 120, 124, 126, 129, 130

Subjetividade 158, 177, 184

T

Tecnologia 6, 5, 16, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 83, 93, 94, 109, 112, 116, 119, 120, 130, 131, 143, 163, 175, 176, 177, 179, 181, 192, 193, 202, 228, 237, 243, 248, 251, 254, 255, 262

U

Universidade 8, 9, 21, 32, 45, 51, 62, 63, 73, 84, 94, 104, 106, 115, 131, 215, 217, 218, 222, 223, 224, 226, 227, 228, 229, 243, 245, 247, 249, 250, 251, 255, 257, 258, 259, 260, 261, 262, 263, 265, 266, 269, 271, 282

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-7247-665-2



9 788572 476652