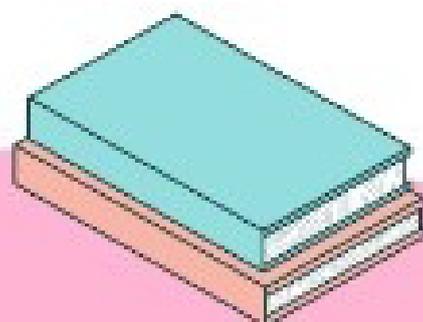




A importância da formação de professores e a afetividade para na inclusão na educação infantil

Organizadores

José Carlos Guimarães Junior
Laurita Christina Bonfim Santos
Jean Carlos Triches
Victor Nathan Fontes Silva



Jose Carlos Guimaraes Junior
Laurita Christina Bonfim Santos
Jean Carlos Triches
Victor Nathan Fontes Silva

A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO DE PROFESSORES E A AFETIVIDADE PARA A INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

1ª Edição

Belém-PA
Home Editora
2023

© 2023 Edição brasileira
by Home Editora
© 2023 Texto
by Autor
Todos os direitos reservados

Home Editora
CNPJ: 39.242.488/0002-80
www.homeeditora.com
contato@homeeditora.com
9198473-5110
Av. Augusto Montenegro, 4120 - Parque Verde, Belém - PA, 66635-110

Editor-Chefe

Prof. Dr. Ednilson Ramalho

Revisão e diagramação

Autor

Capa

Worges Editoração

Produtor editorial

Laiane Borges

**Catálogo na publicação
Home Editora**



I34

A importância da formação de professores e a afetividade para a inclusão na educação infantil/ José Carlos Guimarães Junior *et al.* – Belém: Home, 2023.

Outros autores

Laurita Christina Bonfim Santos

Jean Carlos Triches

Victor Nathan Fontes Silva

Livro em PDF

58p., il.

ISBN: 978-65-84897-88-5

DOI: 10.46898/home.adfd4871-6f4c-4e04-92d3-220b2f7ec21e

1. Educação. I. Guimarães Junior, José Carlos *et al.* II. Título.

CDD 370

Índice para catálogo sistemático

I. Educação.



Todo o conteúdo apresentado neste livro é de responsabilidade do(s) autor(es).

Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-SemDerivações 4.0 Internacional.

Conselho Editorial

Prof. Dr. Ednilson Sergio Ramalho de Souza - UFOPA
(Editor-Chefe)

Prof. Dr. Laecio Nobre de Macedo-UFMA

Prof^a. Ma. Rayssa Feitoza Felix dos Santos-UFPE

Prof. Me. Otávio Augusto de Moraes-UEMA

Prof. Dr. Aldrin Vianna de Santana-UNIFAP

Prof^a. Ma. Luzia Almeida Couto-IFMT

Prof. Me. Luiz Francisco de Paula Ipolito-IFMT

Prof. Me. Fernando Vieira da Cruz-Unicamp

Prof. Dr. Carlos Erick Brito de Sousa-UFMA

Prof^a. Dra. Renata Cristina Lopes Andrade-FURG

Prof. Dr. Clézio dos Santos-UFRRJ

Prof. Dr. Rodrigo Luiz Fabri-UFJF

Prof. Dr. Manoel dos Santos Costa-IEMA

Prof^a. Ma. Adriana Barni Truccolo-UERGS

Prof. Me. Alisson Junior dos Santos-UEMG

Prof. Me. Raphael Almeida Silva Soares-UNIVERSO-SG

Prof. Dr. Rodolfo Maduro Almeida-UFOPA

Prof. Me. Tiago Silvio Dedonê-Faccrei

Prof. Dr. José Morais Souto Filho-FIS

Prof. Me. Fernando Francisco Pereira-UEM

Prof. Dr. Deivid Alex dos Santos-UEL

Prof. Me. Antonio Santana Sobrinho-IFCE

Prof^a. Dra. Maria de Fatima Vilhena da Silva-UFPA

Prof^a. Dra. Dayse Marinho Martins-IEMA

Prof. Me. Darlan Tavares dos Santos-UFRJ

Prof. Dr. Daniel Tarciso Martins Pereira-UFAM

Prof^a. Dra. Elane da Silva Barbosa-UERN

“Acreditamos que um mundo melhor se faz com a difusão do conhecimento científico”.

Equipe Home Editora

Mais uma obra escrita com varias mãos, publicadas em revista renomada no mercado editorial científico, e , sendo assim, chegou a hora disponibilizarmos para todos, na forma de e-book.

Agradecemos aos editores da revista Research, Society And Development, pela parceria.

Assim, essa leitura é para a mente o que o exercício é para o corpo, esperamos assim que as páginas desse livro sejam como uma maratona pro seu cérebro!

Boa leitura!

Prof José Carlos P.h.D

CAPITULO I

A dinamização das aulas matemáticas com a utilização de jogos para o ensino aprendizagem dos números naturais na educação básica

The dynamics of mathematics classes with the use of games for teaching and learning natural numbers in basic education

La dinámica de las clases de matemáticas con el uso de juegos para la enseñanza y el aprendizaje de los números naturales en la educación básica

Resumo: O artigo em questão traz os resultados de uma pesquisa participante realizada em 2018 com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental em escolas do município de São Luís/MA com a utilização inicial de pesquisa bibliográfica, tendo por objetivos demonstrar que as práticas pedagógicas no ensino da matemática podem ser dinamizadas com a utilização de jogos matemáticos, como o ASMD e Hexmultiplicativo, além disso evidenciar que o jogo pode ser utilizado como estratégia didática dentro do ensino da Matemática de forma a dinamizar as aulas de matemática. Levantou-se questões como: As práticas pedagógicas de matemática podem ser dinamizadas através de jogos pedagógicos tirando-a do patamar de disciplina desagradável? Assim, após a aplicação dos jogos e observação dos alunos, chegou-se a conclusão da importância que essas atividades tiveram no processo de ensino-aprendizagem dos alunos no que diz respeito a atenuar o conteúdo e suas atividades de forma divertida e dinâmica.

Palavras-chave: Jogos matemáticos; Recursos pedagógicos; Ensino aprendizagem; Educação básica .

Abstract: The article in question brings the results of a participatory research conducted in 2018 with students of the 3rd year of elementary education in schools in the city of São Luís/MA with the initial use of bibliographic research, aiming to demonstrate that the pedagogical practices in teaching mathematics can be streamlined with the use of mathematical games, such as ASMD and Hexmultiplicative, in addition to highlight that the game can be used as a teaching strategy within the teaching of mathematics in order to streamline the math classes. Questions such as: Can the pedagogical practices of mathematics be made more dynamic through pedagogical games, taking it away from the level of an unpleasant subject? Thus, after the application of the games and observation of the students, it was concluded that these activities were important in the teaching-learning process of the students, in what concerns the attenuation of the content and its activities in a fun and dynamic way.

Keywords: Mathematical games; Pedagogical resources; Teaching learning; Basic education

Resumen: El artículo en cuestión trae los resultados de una investigación participante realizada en 2018 con alumnos del 3º año de la enseñanza fundamental en escuelas de la ciudad de São Luís/MA con el uso inicial de investigación bibliográfica, con el objetivo de demostrar que las prácticas pedagógicas en la enseñanza de la matemática pueden ser agilizadas con el uso de juegos matemáticos, como ASMD y Hexmultiplicativo, además de destacar que el juego puede ser utilizado como estrategia didáctica dentro de la enseñanza de la matemática con el fin de agilizar las clases de matemática. Preguntas como: ¿Se pueden dinamizar las prácticas pedagógicas de las matemáticas mediante juegos pedagógicos, alejándolas del nivel de disciplina desagradable? Así, tras la aplicación de los juegos y la observación de los alumnos, se concluyó la importancia que estas actividades tenían en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en cuanto a la atenuación de los contenidos y sus actividades de forma divertida y dinámica.

Palabras clave: Juegos matemáticos; Recursos pedagógicos; Enseñanza-aprendizaje; Educación básica .

1. Introdução

Desde os primórdios das civilizações e da vida do ser humano a matemática faz parte das nossas vidas. Todos nós nascemos convivendo com números por todos os lados, assim como espaço e quantidades, as situações numéricas e suas relações com quantidades perpassam nosso cotidiano.

Com seu conhecimento consegue resolver problemas cotidianos como contar bombons, marcar e controlar pontos de um jogo, consegue conferir sua idade nos dedos, manipular dinheiro e operar com ele e etc. Consegue também, atuar no espaço ao seu redor, como descobrir o caminho da escola, o caminho de volta para casa estabelecendo uma relação de posições, comparando distancias, saber se algo é menor ou maior, se está dentro ou fora.

Essa convivência faz a criança criar ideias próprias, ouvir as dos outros e formular ou reformular conceitos, descobrindo caminhos para resolução de problemas, aprendendo a argumentar, confrontar e defender seu ponto de vista, aceitando erros e procurando buscar conhecimento. A partir do momento que percebe o equívoco e encontra outro caminho, torna seu conhecimento significativo, logo, interioriza o mesmo.

Tendo em vista essa realidade em que todos temos um contato próximo e diário com matemática, levanta-se a questão do motivo pelo qual essa disciplina é vista de forma preconceituosa, onde a grande maioria dos alunos não possui intimidade com a mesma e não gosta das aulas. Através de uma análise dentro de uma perspectiva histórica, tem-se que o espaço separado para a matemática, é visto como um passar de regras e normas, levando-a para um quadro de disciplina decorativa e repetitiva, com conteúdos distantes do cotidiano fora de sala de aula.

Os Jogos Matemáticos auxiliam o professor nesse trabalho, pois alia a atividade lúdica com a aprendizagem, despertando interesse pelo assunto, visto que o jogo desenvolve a capacidade do aluno de raciocinar buscando formas de solucionar o problema, seja por meio de equações matemáticas ou por deduções próprias.

Outro ponto importante do jogo em sala de aula é a promoção da socialização, existem alunos tímidos, que ficam com dúvidas e não perguntam por ter vergonha. Com isso, a matemática em vez de ser uma disciplina agradável acaba sendo o terror das disciplinas. Além disso, a Matemática exige por si mesma a utilização de materiais concretos e reais, assim como a prática com atividades lúdicas como os jogos didáticos, uma vez que essas metodologias estão ligadas ao desenvolvimento cognitivo do aluno. Percebe-se que a escola e o educador precisam repensar a prática pedagógica, não só dentro da Matemática, mas de forma geral, onde o aluno possa ter vez e voz, além de um espaço em que sinta a disciplina de forma mais didática e menos aterrorizante.

A ideia principal é não deixar o estudante participar da atividade de qualquer jeito, pois o jogo não deve ser visto como uma atividade para “passar o tempo” ou “preencher um horário”, assim, devemos traçar objetivos a serem cumpridos, metas a alcançar, regras gerais que deverão ser cumpridas. O aluno não pode encarar o jogo como uma parte da aula em que não irá fazer uma atividade escrita ou não precisará prestar atenção no professor, promovendo assim uma conduta de indisciplina e desordem, mas precisa ser conscientizado de que aquele momento é importante para sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e suas experiências para participar, argumentar, propor soluções na busca de chegar aos resultados esperados pelo educador, porque o jogo pode não ter um caminho ou uma solução única, mas várias, devemos respeitar as inúmeras respostas, desde que não fujam do propósito.

2. Revisão Bibliográfica

A utilização de atividades lúdicas na Matemática e de materiais concretos é totalmente relacionada ao desenvolvimento cognitivo da criança. Há de se refletir que alguns conteúdos específicos da Matemática não possuem relação com a ideia de serem aplicados utilizando jogos, mas de certa

forma promovem um senso crítico, investigador, que ajuda na compreensão e entendimento de determinados tópicos relacionados ao ensino da Matemática.

Logo, ao construirmos o artigo em questão, trazemos a pesquisa “A dinamização das aulas matemáticas com a utilização de jogos para o ensino aprendizagem dos números naturais nas séries iniciais”, onde pretende-se apontar realidade da matemática em sala de aula, de forma a compreender a necessidade da utilização de atividades com recursos pedagógicos como os jogos matemáticos, de forma a viabilizar estratégias de dinamização das práticas pedagógicas dentro do Ensino Fundamental – Séries Iniciais na Matemática, a fim de refletir que o aluno pode desenvolver o gosto pela disciplina, assimilando e compreendendo de forma mais prazerosa, demonstrando que as práticas pedagógicas no ensino da matemática podem ser dinamizadas com a utilização de jogos matemáticos, como o ASMD e Hexmultiplicativo.

Ao expor a ideia central do artigo, traz-se como problematização a ser analisada: As práticas pedagógicas de matemática podem ser dinamizadas através de jogos pedagógicos tirando-a do patamar de disciplina desagradável ? Os jogos possuem vez dentro da aula de matemática a fim de tornar a sala um ambiente matematizador ? Os jogos são um veículo importante para interação, socialização e desenvolvimento do meu aluno?

A BNCC nos traz que o Ensino Fundamental tem o compromisso com o desenvolvimento do chamado letramento matemático, com competências e habilidades destacadas, tais como raciocínio, representação, comunicação e argumentação, favorecendo a resolução de situações-problema em quaisquer contextos, de forma a aplicar os conceitos, procedimentos e ferramentas apreendidas na disciplina, reconhecendo assim que tudo o que aprendemos em sala como conteúdo matemáticos, são fundamentais para o entendimento e compreensão do mundo ao nosso redor.

Dessa forma, trazemos como objetivos específicos, comprovar que o jogo pode ser utilizado como estratégia didática dentro do ensino da Matemática e que a dinamização das aulas de matemática pode ocorrer através da aplicabilidade de jogos como o ASMD e Hexmultiplicativo.

Temos como finalidade mostrar que os jogos tem o objetivo do ensino aprendizagem e que na sala de aula é um excelente recurso pedagógico pois propõe situações em que o aluno desenvolva métodos para resolver problemas, estimulando a sua criatividade e participação. Apresentamos os jogos matemáticos como recurso para o ensino com números naturais, porque o jogo exige do aluno o uso de estratégias, estimulando sua criatividade e participação, desenvolvendo e aperfeiçoando suas habilidades que compõem o raciocínio lógico e ao professor a oportunidade de criar um ambiente na sala de aula em que a comunicação seja benéfica, propiciando momentos de interação entre alunos e professor, trocas de experiências e discussões.

Os jogos que escolhemos como foco de estudo e aplicação são o ASMD e o HEXMULTIPLICATIVO, pois acredita-se que são atividades diferentes do que os alunos estão habituados a ver e possuem um caráter dinâmico, desafiam o aluno a buscar soluções e estratégias para ganhar, desenvolvendo assim o raciocínio e a habilidade de trabalhar com as quatro operações.

A pesquisa foi desenvolvida no ano de 2018, utilizou como metodologia a pesquisa bibliográfica sobre a temática central, a utilização de jogos matemáticos nas series iniciais do Ensino Fundamental e a pesquisa participante em escolas do segmento já citado do município de São Luís/MA, de forma a compreender a importância do uso de atividades lúdicas dentro do ensino em sala de aula analisando esse universo, assim como a sua dinamização com os jogos ASMD e o Hexmultiplicativo, de cunho qualitativa. A abordagem sugerida foi a observação, aplicação dos jogos, teste das hipóteses levantadas através de um estudo dedutivo, onde as premissas precisam ser comprovadas.

Ao longo dos anos a Matemática passou por muitas mudanças no seu modo de ensinar, ver o mundo e em seu próprio aspecto conteudista, além de reformas como os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's e agora a Base Nacional Curricular Comum - BNCC; entretanto percebe-se que pouco avançou no que diz respeito ao fracasso escolar na disciplina e ao sentimento que os alunos possuem em relação a ela.

A disciplina ainda é vista por muito como “bicho de sete cabeças” ou um martírio, e esse rótulo foi algo construído através dos anos pelas práticas pedagógicas vivenciadas por professores e alunos, nas quais você precisava decorar fórmulas e algoritmos.

Os PCN's afirmam que necessário se faz o destaque sobre a forma como a disciplina deve ser visualizada: “[...] a matemática deve ser vista pelo aluno como um conhecimento que pode favorecer o desenvolvimento do seu raciocínio, de sua sensibilidade expressiva, [...] estética e de sua imaginação”. (Brasil, 1997, p.26) Assim, percebe-se que apesar dos parâmetros serem datados de 1997, a prática real da disciplina pouco mudou, não se via em sala a aplicabilidade cotidiana dos conhecimentos matemáticos, aprendia-se somente os conteúdos.

Reis (2013) traz à tona que “pesquisas na área da Educação Matemática tem mostrado a inadequação os métodos expositivos e a ideia de que o professor é transmissor do conhecimento e o aluno receptor”, assim analisa-se a necessidade premente da utilização de atividades e recursos diferenciados dos convencionais já trabalhados em sala de aula, com destaque para meios onde o aluno seja capaz de se envolver, raciocinar e produzir.

Nessa mesma linha de pensamento Piaget (apud Kamii, 1991) coloca que para o indivíduo chegar em um nível elevado de “desenvolvimento emocional e cognitivo” a escola, por sua vez, precisa trabalhar nesse foco, tendo em vista que o objetivo é construir o conhecimento e não memorizar equações. Quando a criança tem a oferta de manusear, pensar criticamente, produzir falas, expor suas ideias, ela consegue ressignificar o conteúdo e transformá-lo em conhecimento através das competências e habilidades que desenvolveu durante o processo.

Grando (2004 apud Gomes, Silva, 2018, p.6) destaca que “o gosto pela matemática deve ser uma rica fonte de motivação, interesse e atenção”. Mas para muitos de nós ela não nos foi ensinada dessa forma; na verdade foi repassada enquanto seres passivos e receptores de informações e regras pelos professores, onde predominava a visão da disciplina mais temida pela grande maioria com memorização de várias fórmulas, logo sem motivação. Nessa perspectiva Lorenzato (2006, p.25, *grifo nosso*) coloca que por esses motivos,

“não conseguimos admirar a beleza e harmonia dela (*a matemática*), nem ver nela um essencial instrumento para cotidianamente ser colocado a nosso serviço”.

Cotidianamente vivenciamos a aplicabilidade dos conhecimentos matemáticos, ao acordar com o despertador/relógio, tomando café com as quantidades dos alimentos que consumimos, em uma ida ao comércio para comprar algo com o sistema monetário, as quatro operações e muitos mais, durante todo o nosso dia. Toda essa vivência balizada em habilidades construídas de forma empírica, pode e deve ser utilizada em sala de aula, pois aproxima o aluno daquilo que já vive e que ele imagina ser distante da sua realidade.

Corroborando com esse pensamento, os PCN's (Brasil, 1997, p.29) dizem que

É importante, que a Matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho e no apoio à construção de conhecimentos em outras áreas curriculares.

Ao utilizarmos atividades lúdicas e diferenciadas como os jogos em sala de aula durante a prática pedagógica, os alunos têm o seu saber valorizado através dos questionamentos e da autocorreção de seus pensamentos com a comparação de ideias; além disso, sentem-se envolvidos no processo de construção do conhecimento, sendo autores, seres ativos.

Segundo Santin (1996) a brincadeira assim como o jogar são formas de vivenciar o prazer, visto que se utiliza a capacidade de criação e imaginação, onde o aluno será a figura central da história e apto para desenvolver e aplicar seus conhecimentos, como também podemos ver dentro dos PCN's (1997, p.47) quando afirmam que “o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos. É uma atividade na qual não há obrigação e por ser representado por um desafio, desperta interesse e prazer”, de forma que a criança/aluno se sente livre para pensar e

desafiado por querer ganhar. Nesse sentido, Vygotsky (1998) expressa que o brincar desenvolve na criança formas de desejo, visto que se necessita ampliar o foco da apropriação e internalização, dentro da abordagem interacionista vê-se o jogo como um instrumento utilizado para desenvolver o aspecto cognitivo.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica - DCNEB (Brasil, 2013) nos trazem a informações que o ensino da Matemática tem como desafio apresentar os conteúdos da disciplina de maneira diversificada onde o aluno poderá utilizá-los em outros momentos e situações problema. Tópico que também é abordado dos PCN's (BRASIL, 1997), onde estabelece a importância da interrelação entre conteúdo e cotidiano.

Dessa forma, o educador tem o papel pensar e desenvolver condições para que o aluno possa despertar o interesse e os conhecimentos já adquiridos ou não no decorrer do jogo, como Barriga (2012) nos traz. No mesmo sentido, Souza (1996) expõe também que é necessário trazer às crianças instrumentos diferenciados e novos que possam servir de apoio para analisar as informações que lhe são ofertadas, raciocinar e ver a melhor forma de ir em busca do resultado. Logo, percebe-se que ao professor de matemática ficou o papel de auxiliador e ajudador, assim como de alentador.

Os PCN's (Brasil, 1997, p.47) afirmam que

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações.

Muitos autores e estudiosos da área como Grandó, Kishimoto, Gardner, Piaget, Vygotsky, entre outros defendem em seus trabalhos o uso de jogos dentro da matemática como meio de favorecimento da aprendizagem.

O jogo, dentro da perspectiva do pensamento pedagógico e trabalho didático dentro de sala de aula, é visto como um facilitador, desenvolve a percepção do raciocínio lógico e criatividade, estimulando a resolução de problemas e questionamentos, considerando que o mesmo contribui de forma

significativa para o desenvolvimento cognitivo do alunato. Tendo isso em vista, Grandó (2004, p.26, *grifo nosso*) afirma que:

O jogo em seu *aspecto pedagógico* apresenta-se *produtivo ao professor* que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação, e também *produtivo ao aluno*, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las (investigação matemática), com autonomia e cooperação.

Nessa visão, o professor torna-se muito mais que um agente ativo que repassa informações, mas sim um sujeito mediador do conhecimento, e o aluno traz para si a responsabilidade não mais de passivo, e sim ativo dentro do processo pedagógico, um construtor e não mais receptor, pois sua capacidade de assimilação foi potencializada auxiliando-o na compreensão da matemática.

Grandó (2004) ainda afirma que o jogo pode sim ser utilizado de forma a facilitar a apreensão de determinados conteúdos e estruturas da matemática que até então seriam difíceis de serem assimiladas, uma vez que se envolve aspectos de exploração sob um tema. O autor ainda cita Gardner quando o mesmo defende que os jogos “são matemáticas carregadas de ludicidade”. (Gardner, 1961 apud Grandó, 2004, p.9).

Dessa forma percebe-se o quão importante é a dinamização das aulas, não só de matemática, com a aplicabilidade de jogos como recurso pedagógico para a melhoria do processo de ensino aprendizagem.

3. Metodologia

A pesquisa em questão foi pautada na observação das aulas de matemáticas de algumas escolas de Ensino Fundamental da Rede Municipal de São Luís-MA, na aplicação de jogos matemáticos, com especificidade o

ASMD e o Hexmultiplicativo nas mesmas turmas para percepção do nível de envolvimento, participação e desenvolvimento dos alunos.

Além disso, fez-se necessário promover a revisão bibliográfica sobre o tema objetivo desse estudo, considerando, na visão de Gomes (2005), “a revisão bibliográfica sistemática é um método científico para busca e análise de uma determinada área da ciência. Esse método de pesquisa é muito utilizado na área de educação, medicina, psicologia, ciências sociais entre outros.

Ainda citando Gomes (2005 et all), que buscam analisar o contexto, o método de interpretação, as razões e a lógica dos discursos e das ações. Pretende abordar os conteúdos de forma ampla, em um movimento de síntese, objetivando criar novos significados. Para isso prospectamos no Portal CAPES de divulgação científica, trabalhos que enfoquem experiências com o uso da gamificação nas séries iniciais, principalmente em oportunidades de ensino de escolas em diferentes regiões do Brasil.

Utilizamos como descritores os termos: “gamificação e séries iniciais”, restringindo as busca aos trabalhos publicados nos últimos cinco anos, tendo em vista a atualidade dessas referências bibliográficas; assim forma selecionados (8) trabalhos que se adequaram ao critério estabelecido.

Quadro 1

Sistematização dos estudos que enfocam gamificação e educação básica

Título	Autoria/ ano	Periódico
Integrando educomunicação e gamificação como estratégia para ensinar sustentabilidade e alimentação saudável no 5º ano do Ensino Fundamental	Kaminski, Silva e Boscarioli (2018)	Revista Prática Docente
Jogos matemáticos como ferramenta de aprendizagem no 5º ano do Ensino Fundamental	Dos Santos e Rodrigues (2018)	Revista Thema
Revisão exploratória de literatura em jogos digitais voltados para estimulação do controle inibitório em crianças do Ensino Fundamental	Cerqueira, Barbosa e Mossmann (2018)	Revista Conhecimento Online
O jogo San San como recurso didático de apoio nas discussões sobre nutrientes reguladores no ensino fundamental	Antonia, Fujiwara e Marques (2017)	Temas em Educação e Saúde
Jogos de linguagem na Educação Matemática Inclusiva	Barroso Moreira e Lima da Costa (2019)	Revista de Matemática, Ensino e Cultura
Avaliação do uso de realidade aumentada e gamificação para o treinamento de habilidades em laparoscopia.	Silva, I. F. M. Et al.(2015)	Simpósio Brasileiro de informática na Educação-Sbie
Proposta de modelo de referência para aplicação de gamification em ambientes de aprendizagem social. Challenges.	Simões, j. Et al.(2013)	Learning anytime anywhere
Gamification.. IGI Global, 2015	Wood, I. C.; reiners, t(2015)	Encyclopedia of Information Science and Technology

Fonte: autores,2022

Além da revisão bibliográfica citada acima, também consideramos no momento da composição do jogo, as experiências do pesquisador com as séries iniciais, uma vez que, em regra geral, os professores estão suficientemente preparados para proporcionarem oportunidades de aprendizado realmente satisfatórias (Quadros&Karnopp, 2004; Fernandes, 2017; Bernardino & Santos, 2018).

De acordo com Veras (2014) o AMSD tem por nome Jogo da Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão e trata-se de um jogo de tabuleiro que trata com as quatro operações matemáticas (adição, subtração, multiplicação e divisão) objetivando exercitar o raciocínio lógica da criança visto que trabalha questões como agilidade, cálculo mental e perspicácia. É composto por um tabuleiro composto por 5 colunas numeradas de 1 a 10 mais 3 dados dentro de uma garrafa pet pequena (para que os dados não caiam) e 5 pinos ou outra

coisa que sirva de orientação, como carrinhos, tampinhas, borracha, etc. Possui como regras:

- cada aluno recebe três dados na sua vez de jogar e precisa lançá-lo.

- ele terá três números referentes aos dados. Para jogar, precisa fazer três operações matemáticas para chegar o resultado de acordo com a posição em que está no tabuleiro.

Quadro 2 Modelo Amsd

JOGO DA ASMD (+) (-) (x) (÷)				
10	10	10	10	10
9	9	9	9	9
8	8	8	8	8
7	7	7	7	7
6	6	6	6	6
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1

Fonte: autores, 2022

Por exemplo: nos dados saem os números 3, 6 e 2, e o aluno está na primeira posição do tabuleiro, ou seja, irá para o número (1).

Ele precisa fazer três operações com os valores dos dados de forma a chegar no resultado (1) para avançar. Nesse caso ele faria $6 - 3 - 2 = 1$.

Assim, colocará seu pino no 01. Se não conseguisse chegar no valor desejado, passa a vez.

- Podem jogar (5) jogadores por vez nesse modelo de tabuleiro.

O jogo foi aplicado com alunos de 3º e 4º ano com a utilização de (5) tabuleiros e utilizou-se duplas para trabalhar também a cooperação e respeito

ao próximo, assim como auxiliar no desenvolvimento das atividades, separadas com auxílio da professora regente da sala.

Ele foi aplicado em dois momentos. No primeiro momento entregamos os tabuleiros e deixamos eles livres para mexer, pegar, conhecer o tabuleiro, identificar suas partes, dos dados, etc... Em seguida, expomos e explicamos as regras de forma oral e depois de maneira prática com o auxílio do quadro branco, algumas tampinhas e os símbolos das operações em EVA para ser mais dinâmico. No segundo momento, iniciou-se a primeira rodada, e as crianças apresentaram algumas dificuldades para realizar as operações, então fizemos mais duas rodadas teste extra. Assim, aos poucos e com auxílio, eles conseguiram compreender e jogar.

As turmas de 3º ano realizaram mais adições e subtrações, já as turmas do 4º ano conseguiram introduzir a multiplicação e algumas raras divisões. Durante a aplicação, percebeu-se que os alunos ficaram empolgados e extasiados com a atividade, de acordo com a fala deles, “*bem diferente e legal*”. Eles utilizaram papel, lápis e realias como material de apoio para realizar as continhas, o que se mostrou muito importante no decorrer desse momento.

Assim nota-se a importância da utilização de atividade lúdicas como os jogos com o objetivo de auxiliar o processo de ensino aprendizagem da matemática, tornando-o uma disciplina mais leve, dinâmica e interessante para a criançada, fato esse exposto por Kishimoto (2007, p.78) “não constitui perda de tempo, possibilita o desenvolvimento integral da criança”, o que corrobora com outra afirmação da autora onde trouxe que aulas onde utiliza-se metodologias atrativas traz à tona o interesse ativo dos alunos, logo, gerando construção do conhecimento (Kishimoto, 2009).

Outro jogo apresentado as turmas foi hexmultiplicativo, que é um jogo de tabuleiro onde os jogadores deverão ligar uma borda a outra oposta, sendo assim uma atividade bem dinâmica envolvendo somente a multiplicação em que os alunos precisam ser ágeis mentalmente.

É composto pelo tabuleiro e por pinos (ou outro material de marcação), além disso, no nosso caso, usamos recursos auxiliares para realização das operações.

Figura 2: Metodologia



Fonte: elaborado pelos autores, 2022

Sua regra principal é: o aluno escolhe dois números do jogo, os que ficam fora do desenho no alto do tabuleiro e realiza uma multiplicação com eles. Se o resultado que eles acharam estiver em alguma casa e ela encontrar-se vazia, podem colocar o seu pino ou marcador. Se a casa estiver ocupada, a dupla perde a vez. Quem ligar primeiro os lados, sem nenhum pino do adversário no caminho, ganha.

O hexmultiplicativo também foi aplicado em dois momentos. Em primeiro lugar, as regras foram expostas e explicadas com auxílio de um modelo do tabuleiro grande colado no quadro branco para melhor visualização, e assim, realizamos duas rodadas completas, uma com a turma toda ajudado e a outra com a sala dividida em dois grupos. Em seguida, com as principais dúvidas sanadas, os alunos foram divididos em duplas, e formamos 15 para jogarem em forma de competição até chegarmos na equipe campeã da sala.

Para Kammi e Declark (1992) a interação que o jogo traz para a dinâmica da sala de aula é positiva e é um recurso que deve ser melhor aproveitado pelos educadores, e foi o que percebeu-se com a aplicação do

hexmultiplicativo, pois as alunos se envolveram nas suas duplas e conseguiram desenvolver as operações necessárias com os recursos e aceitando a ideia do colega, pois conseguiram perceber erros e acertos, levando-os a tomar decisões, mesmo os mais tímidos foram se envolvendo com o decorrer das rodadas.

De acordo com as colocações dos alunos e empolgação dos mesmos, perguntou-se aos professores se utilizam jogos normalmente, pelo menos uma vez por semana, e grande parte deles afirmaram que não iriam gastar do seu dinheiro para comprar jogos ou que não tinham tempo para produzir, e por isso, dificilmente apresentam novidades pedagógicas para as suas turmas. Assim é importante trazer uma fala de um grande educador sobre esse fato. Antunes (2006, p.26) nos traz que

Embora existissem no comércio vários jogos, [...], é interessante que a escola os possua para seus alunos, em grupos pequenos, para que possam explorar esses desafios. A impossibilidade de compra não impede que sejam os mesmos providenciados com sucatas para seu uso em situações diversas. Mesmo sem o emprego de regras, a atividades já é pelo manuseio e conversa interior um produtivo estímulo.

Os alunos podem ser envolvidos na confecção dos jogos a partir de sucatas, assim como providenciar esse material e levar para a sala e a partir da orientação do educador, construir o seu próprio material pedagógico, fato esse que acrescenta a atividade uma outra nuance muito importante, a de sentir-se envolvido não só por jogar, mas por manipular e criar.

Diante do exposto, nota-se que os jogos têm um papel preponderante na vida das crianças, o que torna o conteúdo mais leve e acessível ao aluno, que por sua vez pensa na diversão no decorrer da atividade e na possibilidade de ganhar, seja com sua equipe ou individualmente. Piaget e Vygotsky já falavam sobre o desenvolvimento infantil e sua aquisição do conhecimento, Wallon por sua vez expõe sobre a importância da afetividade para a aprendizagem ocorrer. Todos esses pontos podem ser trabalhados através dos jogos em sala de aula.

As atividades aqui trabalhadas tiveram a função facilitadora da aquisição do conhecimento acerca dos números naturais e suas operações, tendo sido

aplicados com alunos do 3º ano do ensino fundamental em uma escola do município de São Luís/Maranhão. Pode-se detectar que eles se sentiram à vontade para conhecer os jogos e suas regras, e se sentiram entusiasmados para sua realização e se divertiram no decorrer das rodadas.

Aqui, enfatiza-se que o educador tem o papel orientador nesse momento, onde explana sobre as regras e demonstra como funciona o jogo, de forma a não e envolver nas ações dos alunos, deixando-os livres como pensar em como agir e tomar as decisões. E vem o sentimento de que cada vez mais professores se deixem encantar pelo mundo dos jogos, assim como nossos alunos.

Referências

Antunes, C. Inteligências múltiplas e seus jogos inteligência: Inteligência espacial. v 4. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

Barriga, T. (Re)criar a criatividade: Materiais recicláveis como recurso educativo. Cadernos de Educação de Infância, 2012.

Brasil. Parâmetros curriculares nacionais: ensino fundamental – matemática, v. 03. Secretaria de Educação Fundamental/MEC: Brasília, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/matematica.pdf>>. Acesso em: mar. 2022.

_____. Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº9.394 de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm>. Acesso em: mar. 2022.

_____. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica/ Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: mar. 2022.

Fernandes, S. Práticas de letramento em contextos de educação bilíngue para surdos. Fórum, Instituto Nacional de Educação de Surdos. 2017.

Gardner, M. Entertaining Mathematical Puzzles. Crowell: New York, 1961.

Gomes, H. G. de L.; S. J. A. de O.; S. S. F. da. A Importância dos Jogos matemáticos como uma Intervenção no Processo de Aprendizagens nas Séries Iniciais. V CONEDU congresso nacional de educação. Disponível em:

<http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA13_ID6122_10092018131947.pdf>. Acesso em: mar. 2022.

Gomes R, S.;E.R, M; M; S. O. Organização, processamento, análise e interpretação de dados: o desafio da triangulação. Revista Brasileira de Educação Médica, 2005

Grando, R.C. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulos, 2004.

Kamii, c.; declark, G. Reinventando a aritmética: implicações da teoria de Piaget. São Paulo, Campinas: Papirus, 1992.

_____. C. Piaget para a educação pré-escolar. Trad. Maria Alice Bad Denise. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

Kishimoto, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 14. e.d. Petrópolis, RJ, 2007.

_____. Educação infantil no Brasil e no Japão: acelerar o ensino ou preservar o brincar? Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 90, n. 225, 2009.

Lorenzato, S. (org.). O Laboratório de Ensino de Matemática na formação de professores. 1ª. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, p. 3-37, 2006 (Coleção Formação de Professores).

REIS, M. C. dos R. A Importância dos Jogos para o Ensino da Matemática: Confecção de jogos matemáticos. 2013. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/prducoes_pde/2013/2013_utfpr_mat_artigo_marina_carneiro_dos_reis.pdf>. Acesso em: mar. 2022.

Santin, S. Educação da alegria e do lúdico a opressão do rendimento. Instituto Superior de Educação de Floresta. Pós-Graduação em Psicopedagogia Institucional e Clínica. 2. ed. Porto alegre, 1996.

Souza, E.M. Problemas de aprendizagem - criança de 8 a 11 anos. Bauru: EDUSC, 1996.

Veras, E. Jogos da ASMD. 2014. Disponível em: <<https://professorphardal.blogspot.com.br/>>. Acesso em: mar. 2022.

Vygotsky, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

CAPITULO II

A dinamização das aulas matemáticas com a utilização de jogos para o ensino aprendizagem dos números naturais na educação básica

The dynamics of mathematics classes with the use of games for teaching and learning natural numbers in basic education

La dinámica de las clases de matemáticas con el uso de juegos para la enseñanza y el aprendizaje de los números naturales en la educación básica

Resumo: O artigo em questão traz os resultados de uma pesquisa participante realizada em 2018 com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental em escolas do município de São Luís/MA com a utilização inicial de pesquisa bibliográfica, tendo por objetivos demonstrar que as práticas pedagógicas no ensino da matemática podem ser dinamizadas com a utilização de jogos matemáticos, como o ASMD e Hexmultiplicativo, além disso evidenciar que o jogo pode ser utilizado como estratégia didática dentro do ensino da Matemática de forma a dinamizar as aulas de matemática. Levantou-se questões como: As práticas pedagógicas de matemática podem ser dinamizadas através de jogos pedagógicos tirando-a do patamar de disciplina desagradável? Assim, após a aplicação dos jogos e observação dos alunos, chegou-se a conclusão da importância que essas atividades tiveram no processo de ensino-aprendizagem dos alunos no que diz respeito a atenuar o conteúdo e suas atividades de forma divertida e dinâmica.

Palavras-chave: Jogos matemáticos; Recursos pedagógicos; Ensino aprendizagem; Educação básica .

Abstract: The article in question brings the results of a participatory research conducted in 2018 with students of the 3rd year of elementary education in schools in the city of São Luís/MA with the initial use of bibliographic research, aiming to demonstrate that the pedagogical practices in teaching mathematics can be streamlined with the use of mathematical games, such as ASMD and Hexmultiplicative, in addition to highlight that the game can be used as a teaching strategy within the teaching of mathematics in order to streamline the math classes. Questions such as: Can the pedagogical practices of mathematics be made more dynamic through pedagogical games, taking it away from the level of an unpleasant subject? Thus, after the application of the games and observation of the students, it was concluded that these activities were important in the teaching-learning process of the students, in what concerns the attenuation of the content and its activities in a fun and dynamic way.

Keywords: Mathematical games; Pedagogical resources; Teaching learning; Basic education

Resumen: El artículo en cuestión trae los resultados de una investigación participante realizada en 2018 con alumnos del 3º año de la enseñanza fundamental en escuelas de la ciudad de São Luís/MA con el uso inicial de investigación bibliográfica, con el objetivo de demostrar que las prácticas pedagógicas en la enseñanza de la matemática pueden ser agilizadas con el uso de juegos matemáticos, como ASMD y Hexmultiplicativo, además de destacar que el juego puede ser utilizado como estrategia didáctica dentro de la enseñanza de la matemática con el fin de agilizar las clases de matemática. Preguntas como: ¿Se pueden dinamizar las prácticas pedagógicas de las matemáticas mediante juegos pedagógicos, alejándolas del nivel de disciplina desagradable? Así, tras la aplicación de los juegos y la observación de los alumnos, se concluyó la importancia que estas actividades tenían en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos en cuanto a la atenuación de los contenidos y sus actividades de forma divertida y dinámica.

Palabras clave: Juegos matemáticos; Recursos pedagógicos; Enseñanza-aprendizaje; Educación básica .

Introdução

Desde os primórdios das civilizações e da vida do ser humano a matemática faz parte das nossas vidas. Todos nós nascemos convivendo com números por todos os lados, assim como espaço e quantidades, as situações numéricas e suas relações com quantidades perpassam nosso cotidiano.

Com seu conhecimento consegue resolver problemas cotidianos como contar bombons, marcar e controlar pontos de um jogo, consegue conferir sua idade nos dedos, manipular dinheiro e operar com ele e etc. Consegue também, atuar no espaço ao seu redor, como descobrir o caminho da escola, o caminho de volta para casa estabelecendo uma relação de posições, comparando distancias, saber se algo é menor ou maior, se está dentro ou fora.

Essa convivência faz a criança criar ideias próprias, ouvir as dos outros e formular ou reformular conceitos, descobrindo caminhos para resolução de problemas, aprendendo a argumentar, confrontar e defender seu ponto de vista, aceitando erros e procurando buscar conhecimento. A partir do momento que percebe o equívoco e encontra outro caminho, torna seu conhecimento significativo, logo, interioriza o mesmo.

Tendo em vista essa realidade em que todos temos um contato próximo e diário com matemática, levanta-se a questão do motivo pelo qual essa disciplina é vista de forma preconceituosa, onde a grande maioria dos alunos não possui intimidade com a mesma e não gosta das aulas. Através de uma análise dentro de uma perspectiva histórica, tem-se que o espaço separado para a matemática, é visto como um passar de regras e normas, levando-a para um quadro de disciplina decorativa e repetitiva, com conteúdos distantes do cotidiano fora de sala de aula.

Os Jogos Matemáticos auxiliam o professor nesse trabalho, pois alia a atividade lúdica com a aprendizagem, despertando interesse pelo assunto, visto que o jogo desenvolve a capacidade do aluno de raciocinar buscando formas de solucionar o problema, seja por meio de equações matemáticas ou por deduções próprias.

Outro ponto importante do jogo em sala de aula é a promoção da socialização, existem alunos tímidos, que ficam com dúvidas e não perguntam por ter vergonha. Com isso, a matemática em vez de ser uma disciplina agradável acaba sendo o terror das disciplinas. Além disso, a Matemática exige por si mesma a utilização de materiais concretos e reais, assim como a prática com atividades lúdicas como os jogos didáticos, uma vez que essas metodologias estão ligadas ao desenvolvimento cognitivo do aluno. Percebe-se que a escola e o educador precisam repensar a prática pedagógica, não só dentro da Matemática, mas de forma geral, onde o aluno possa ter vez e voz, além de um espaço em que sinta a disciplina de forma mais didática e menos aterrorizante.

A ideia principal é não deixar o estudante participar da atividade de qualquer jeito, pois o jogo não deve ser visto como uma atividade para “passar o tempo” ou “preencher um horário”, assim, devemos traçar objetivos a serem cumpridos, metas a alcançar, regras gerais que deverão ser cumpridas. O aluno não pode encarar o jogo como uma parte da aula em que não irá fazer uma atividade escrita ou não precisará prestar atenção no professor, promovendo assim uma conduta de indisciplina e desordem, mas precisa ser conscientizado de que aquele momento é importante para sua formação, pois ele usará de seus conhecimentos e suas experiências para participar, argumentar, propor soluções na busca de chegar aos resultados esperados pelo educador, porque o jogo pode não ter um caminho ou uma solução única, mas várias, devemos respeitar as inúmeras respostas, desde que não fujam do propósito.

2. Revisão Bibliográfica

A utilização de atividades lúdicas na Matemática e de materiais concretos é totalmente relacionada ao desenvolvimento cognitivo da criança. Há de se refletir que alguns conteúdos específicos da Matemática não possuem relação com a ideia de serem aplicados utilizando jogos, mas de certa forma promovem um senso crítico, investigador, que ajuda na compreensão e entendimento de determinados tópicos relacionados ao ensino da Matemática.

Logo, ao construirmos o artigo em questão, trazemos a pesquisa “A dinamização das aulas matemáticas com a utilização de jogos para o ensino aprendizagem dos números naturais nas séries iniciais”, onde pretende-se apontar realidade da matemática em sala de aula, de forma a compreender a necessidade da utilização de atividades com recursos pedagógicos como os jogos matemáticos, de forma a viabilizar estratégias de dinamização das práticas pedagógicas dentro do Ensino Fundamental – Séries Iniciais na Matemática, a fim de refletir que o aluno pode desenvolver o gosto pela disciplina, assimilando e compreendendo de forma mais prazerosa, demonstrando que as práticas pedagógicas no ensino da matemática podem

ser dinamizadas com a utilização de jogos matemáticos, como o ASMD e Hexmultiplicativo.

Ao expor a ideia central do artigo, traz-se como problematização a ser analisada: As práticas pedagógicas de matemática podem ser dinamizadas através de jogos pedagógicos tirando-a do patamar de disciplina desagradável ? Os jogos possuem vez dentro da aula de matemática a fim de tornar a sala um ambiente matematizador ? Os jogos são um veículo importante para interação, socialização e desenvolvimento do meu aluno?

A BNCC nos traz que o Ensino Fundamental tem o compromisso com o desenvolvimento do chamado letramento matemático, com competências e habilidades destacadas, tais como raciocínio, representação, comunicação e argumentação, favorecendo a resolução de situações-problema em quaisquer contextos, de forma a aplicar os conceitos, procedimentos e ferramentas apreendidas na disciplina, reconhecendo assim que tudo o que aprendemos em sala como conteúdo matemáticos, são fundamentais para o entendimento e compreensão do mundo ao nosso redor.

Dessa forma, trazemos como objetivos específicos, comprovar que o jogo pode ser utilizado como estratégia didática dentro do ensino da Matemática e que a dinamização das aulas de matemática pode ocorrer através da aplicabilidade de jogos como o ASMD e Hexmultiplicativo.

Temos como finalidade mostrar que os jogos tem o objetivo do ensino aprendizagem e que na sala de aula é um excelente recurso pedagógico pois propõe situações em que o aluno desenvolva métodos para resolver problemas, estimulando a sua criatividade e participação. Apresentamos os jogos matemáticos como recurso para o ensino com números naturais, porque o jogo exige do aluno o uso de estratégias, estimulando sua criatividade e participação, desenvolvendo e aperfeiçoando suas habilidades que compõem o raciocínio lógico e ao professor a oportunidade de criar um ambiente na sala de aula em que a comunicação seja benéfica, propiciando momentos de interação entre alunos e professor, trocas de experiências e discussões.

Os jogos que escolhemos como foco de estudo e aplicação são o ASMD e o HEXMULTIPLICATIVO, pois acredita-se que são atividades diferentes do que os alunos estão habituados a ver e possuem um caráter

dinâmico, desafiam o aluno a buscar soluções e estratégias para ganhar, desenvolvendo assim o raciocínio e a habilidade de trabalhar com as quatro operações.

A pesquisa foi desenvolvida no ano de 2018, utilizou como metodologia a pesquisa bibliográfica sobre a temática central, a utilização de jogos matemáticos nas series iniciais do Ensino Fundamental e a pesquisa participante em escolas do segmento já citado do município de São Luís/MA, de forma a compreender a importância do uso de atividades lúdicas dentro do ensino em sala de aula analisando esse universo, assim como a sua dinamização com os jogos ASMD e o Hexmultiplicativo, de cunho qualitativa. A abordagem sugerida foi a observação, aplicação dos jogos, teste das hipóteses levantadas através de um estudo dedutivo, onde as premissas precisam ser comprovadas.

Ao longo dos anos a Matemática passou por muitas mudanças no seu modo de ensinar, ver o mundo e em seu próprio aspecto conteudista, além de reformas como os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN's e agora a Base Nacional Curricular Comum - BNCC; entretanto percebe-se que pouco avançou no que diz respeito ao fracasso escolar na disciplina e ao sentimento que os alunos possuem em relação a ela.

A disciplina ainda é vista por muito como “bicho de sete cabeças” ou um martírio, e esse rótulo foi algo construído através dos anos pelas práticas pedagógicas vivenciadas por professores e alunos, nas quais você precisava decorar fórmulas e algoritmos.

Os PCN's afirmam que necessário se faz o destaque sobre a forma como a disciplina deve ser visualizada: “[...] a matemática deve ser vista pelo aluno como um conhecimento que pode favorecer o desenvolvimento do seu raciocínio, de sua sensibilidade expressiva, [...] estética e de sua imaginação”. (Brasil, 1997, p.26) Assim, percebe-se que apesar dos parâmetros serem datados de 1997, a prática real da disciplina pouco mudou, não se via em sala a aplicabilidade cotidiana dos conhecimentos matemáticos, aprendia-se somente os conteúdos.

Reis (2013) traz à tona que “pesquisas na área da Educação Matemática tem mostrado a inadequação os métodos expositivos e a ideia de

que o professor é transmissor do conhecimento e o aluno receptor”, assim analisa-se a necessidade premente da utilização de atividades e recursos diferenciados dos convencionais já trabalhados em sala de aula, com destaque para meios onde o aluno seja capaz de se envolver, raciocinar e produzir.

Nessa mesma linha de pensamento Piaget (apud Kamii, 1991) coloca que para o indivíduo chegar em um nível elevado de “desenvolvimento emocional e cognitivo” a escola, por sua vez, precisa trabalhar nesse foco, tendo em vista que o objetivo é construir o conhecimento e não memorizar equações. Quando a criança tem a oferta de manusear, pensar criticamente, produzir falas, expor suas ideias, ela consegue ressignificar o conteúdo e transformá-lo em conhecimento através das competências e habilidades que desenvolveu durante o processo.

Grando (2004 apud Gomes, Silva, 2018, p.6) destaca que “o gosto pela matemática deve ser uma rica fonte de motivação, interesse e atenção”. Mas para muitos de nós ela não nos foi ensinada dessa forma; na verdade foi repassada enquanto seres passivos e receptores de informações e regras pelos professores, onde predominava a visão da disciplina mais temida pela grande maioria com memorização de várias fórmulas, logo sem motivação. Nessa perspectiva Lorenzato (2006, p.25, *grifo nosso*) coloca que por esses motivos, “não conseguimos admirar a beleza e harmonia dela (*a matemática*), nem ver nela um essencial instrumento para cotidianamente ser colocado a nosso serviço”.

Cotidianamente vivenciamos a aplicabilidade dos conhecimentos matemáticos, ao acordar com o despertador/relógio, tomando café com as quantidades dos alimentos que consumimos, em uma ida ao comércio para comprar algo com o sistema monetário, as quatro operações e muitos mais, durante todo o nosso dia. Toda essa vivência balizada em habilidades construídas de forma empírica, pode e deve ser utilizada em sala de aula, pois aproxima o aluno daquilo que já vive e que ele imagina ser distante da sua realidade.

Corroborando com esse pensamento, os PCN's (Brasil, 1997, p.29) dizem que

É importante, que a Matemática desempenhe, equilibrada e indissociavelmente, seu papel na formação de capacidades intelectuais, na estruturação do pensamento, na agilização do raciocínio dedutivo do aluno, na sua aplicação a problemas, situações da vida cotidiana e atividades do mundo do trabalho e no apoio à construção de conhecimentos em outras áreas curriculares.

Ao utilizarmos atividades lúdicas e diferenciadas como os jogos em sala de aula durante a prática pedagógica, os alunos têm o seu saber valorizado através dos questionamentos e da autocorreção de seus pensamentos com a comparação de ideias; além disso, sentem-se envolvidos no processo de construção do conhecimento, sendo autores, seres ativos.

Segundo Santin (1996) a brincadeira assim como o jogar são formas de vivenciar o prazer, visto que se utiliza a capacidade de criação e imaginação, onde o aluno será a figura central da história e apto para desenvolver e aplicar seus conhecimentos, como também podemos ver dentro dos PCN's (1997, p.47) quando afirmam que “o jogo é uma atividade natural no desenvolvimento dos processos psicológicos básicos.

É uma atividade na qual não há obrigação e por ser representado por um desafio, desperta interesse e prazer”, de forma que a criança/aluno se sente livre para pensar e desafiado por querer ganhar. Nesse sentido, Vygotsky (1998) expressa que o brincar desenvolve na criança formas de desejo, visto que se necessita ampliar o foco da apropriação e internalização, dentro da abordagem interacionista vê-se o jogo como um instrumento utilizado para desenvolver o aspecto cognitivo.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica - DCNEB (Brasil, 2013) nos trazem a informações que o ensino da Matemática tem como desafio apresentar os conteúdos da disciplina de maneira diversificada onde o aluno poderá utilizá-los em outros momentos e situações problema. Tópico que também é abordado dos PCN's (BRASIL, 1997), onde estabelece a importância da interrelação entre conteúdo e cotidiano.

Dessa forma, o educador tem o papel pensar e desenvolver condições para que o aluno possa despertar o interesse e os conhecimentos já adquiridos ou não no decorrer do jogo, como Barriga (2012) nos traz. No mesmo sentido, Souza (1996) expõe também que é necessário trazer às crianças instrumentos diferenciados e novos que possam servir de apoio para analisar as informações que lhe são ofertadas, raciocinar e ver a melhor forma de ir em busca do resultado. Logo, percebe-se que ao professor de matemática ficou o papel de auxiliador e ajudador, assim como de alentador.

Os PCN's (Brasil, 1997, p.47) afirmam que

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações.

Muitos autores e estudiosos da área como Grando, Kishimoto, Gardner, Piaget, Vygotsky, entre outros defendem em seus trabalhos o uso de jogos dentro da matemática como meio de favorecimento da aprendizagem.

O jogo, dentro da perspectiva do pensamento pedagógico e trabalho didático dentro de sala de aula, é visto como um facilitador, desenvolve a percepção do raciocínio lógico e criatividade, estimulando a resolução de problemas e questionamentos, considerando que o mesmo contribui de forma significativa para o desenvolvimento cognitivo do alunato. Tendo isso em vista, Grando (2004, p.26, *grifo nosso*) afirma que:

O jogo em seu *aspecto pedagógico* apresenta-se *produtivo ao professor* que busca nele um aspecto instrumentador e, portanto, facilitador na aprendizagem de estruturas matemáticas, muitas vezes de difícil assimilação, e também *produtivo ao aluno*, que desenvolveria sua capacidade de pensar, refletir, analisar, compreender conceitos matemáticos, levantar hipóteses, testá-las e avaliá-las (investigação matemática), com autonomia e cooperação.

Nessa visão, o professor torna-se muito mais que um agente ativo que repassa informações, mas sim um sujeito mediador do conhecimento, e o aluno traz para si a responsabilidade não mais de passivo, e sim ativo dentro do processo pedagógico, um construtor e não mais receptor, pois sua capacidade de assimilação foi potencializada auxiliando-o na compreensão da matemática.

Grando (2004) ainda afirma que o jogo pode sim ser utilizado de forma a facilitar a apreensão de determinados conteúdos e estruturas da matemática que até então seriam difíceis de serem assimiladas, uma vez que se envolve aspectos de exploração sob um tema. O autor ainda cita Gardner quando o mesmo defende que os jogos “são matemáticas carregadas de ludicidade”. (Gardner, 1961 apud Grando, 2004, p.9).

Dessa forma percebe-se o quão importante é a dinamização das aulas, não só de matemática, com a aplicabilidade de jogos como recurso pedagógica para a melhoria do processo de ensino aprendizagem.

3. Metodologia

A pesquisa em questão foi pautada na observação das aulas de matemáticas de algumas escolas de Ensino Fundamental da Rede Municipal de São Luís-MA, na aplicação de jogos matemáticos, com especificidade o ASMD e o Hexmultiplicativo nas mesmas turmas para percepção do nível de envolvimento, participação e desenvolvimento dos alunos.

Além disso, fez-se necessário promover a revisão bibliográfica sobre o tema objetivo desse estudo, considerando, na visão de Gomes (2005), “a revisão bibliográfica sistemática é um método científico para busca e análise de uma determinada área da ciência. Esse método de pesquisa é muito utilizado na área de educação, medicina, psicologia, ciências sociais entre outros.

Ainda citando Gomes (2005 et all), que buscam analisar o contexto, o método de interpretação, as razões e a lógica dos discursos e das ações. Pretende abordar os conteúdos de forma ampla, em um movimento de síntese, objetivando criar novos significados. Para isso prospectamos no Portal CAPES de divulgação científica, trabalhos que enfoquem experiências com o uso da gamificação nas séries iniciais, principalmente em oportunidades de ensino de escolas em diferentes regiões do Brasil.

Utilizamos como descritores os termos: “gamificação e séries iniciais”, restringindo a busca aos trabalhos publicados nos últimos cinco anos, tendo em vista a atualidade dessas referências bibliográficas; assim foram selecionados (8) trabalhos que se adequaram ao critério estabelecido.

Quadro 3

Sistematização dos estudos que enfocam gamificação e educação básica

Título	Autoria/ano	Periódico
Integrando educomunicação e gamificação como estratégia para ensinar sustentabilidade e alimentação saudável no 5º ano do Ensino Fundamental	Kaminski, Silva e Boscarioli (2018)	Revista Prática Docente
Jogos matemáticos como ferramenta de aprendizagem no 5º ano do Ensino Fundamental	Dos Santos e Rodrigues (2018)	Revista Thema
Revisão exploratória de literatura em jogos digitais voltados para estimulação do controle inibitório em crianças do Ensino Fundamental	Cerqueira, Barbosa e Mossmann (2018)	Revista Conhecimento Online
O jogo San San como recurso didático de apoio nas discussões sobre nutrientes reguladores no ensino fundamental	Antonia, Fujiwara e Marques (2017)	Temas em Educação e Saúde
Jogos de linguagem na Educação Matemática Inclusiva	Barroso Moreira e Lima da Costa (2019)	Revista de Matemática, Ensino e Cultura
Avaliação do uso de realidade aumentada e gamificação para o treinamento de habilidades em laparoscopia.	Silva, I. F. M. Et al(2015)	Simpósio Brasileiro de informática na Educação-Sbie
Proposta de modelo de referência para aplicação de gamification em ambientes de aprendizagem social. Challenges.	Simões, J. Et al.(2013)	Learning anytime anywhere
Gamification.. IGI Global, 2015	Wood, I. C.; Reinert, T(2015)	Encyclopedia of Information Science and Technology

Fonte: autores, 2022

Além da revisão bibliográfica citada acima, também consideramos no momento da composição do jogo, as experiências do pesquisador com as séries iniciais, uma vez que, em regra geral, os professores estão suficientemente preparados para proporcionarem oportunidades de aprendizado realmente satisfatórias (Quadros&Karnopp, 2004; Fernandes, 2017; Bernardino & Santos, 2018).

De acordo com Veras (2014) o AMSD tem por nome Jogo da Adição, Subtração, Multiplicação e Divisão e trata-se de um jogo de tabuleiro que trata com as quatro operações matemáticas (adição, subtração, multiplicação e divisão) objetivando exercitar o raciocínio lógico da criança visto que trabalha questões como agilidade, cálculo mental e perspicácia. É composto por um tabuleiro composto por 5 colunas numeradas de 1 a 10 mais 3 dados dentro de uma garrafa pet pequena (para que os dados não caiam) e 5 pinos ou outra coisa que sirva de orientação, como carrinhos, tampinhas, borracha, etc. Possui como regras:

- cada aluno recebe três dados na sua vez de jogar e precisa lançá-lo.
- ele terá três números referentes aos dados. Para jogar, precisa fazer três operações matemáticas para chegar o resultado de acordo com a posição em que está no tabuleiro.

Figura 1: Modelo Amsd

JOGO DA ASMD (+) (-) (x) (÷)				
10	10	10	10	10
9	9	9	9	9
8	8	8	8	8
7	7	7	7	7
6	6	6	6	6
5	5	5	5	5
4	4	4	4	4
3	3	3	3	3
2	2	2	2	2
1	1	1	1	1

Fonte: autores, 2022

Por exemplo: nos dados saem os números 3, 6 e 2, e o aluno está na primeira posição do tabuleiro, ou seja, irá para o número (1).

Ele precisa fazer três operações com os valores dos dados de forma a chegar no resultado (1) para avançar. Nesse caso ele faria $6 - 3 - 2 = 1$.

Assim, colocará seu pino no 01. Se não conseguisse chegar no valor desejado, passa a vez.

- Podem jogar (5) jogadores por vez nesse modelo de tabuleiro.

O jogo foi aplicado com alunos de 3º e 4º ano com a utilização de (5) tabuleiros e utilizou-se duplas para trabalhar também a cooperação e respeito ao próximo, assim como auxiliar no desenvolvimento das atividades, separadas com auxílio da professora regente da sala.

Ele foi aplicado em dois momentos. No primeiro momento entregamos os tabuleiros e deixamos eles livres para mexer, pegar, conhecer o tabuleiro, identificar suas partes, dos dados, etc... Em seguida, expomos e explicamos as regras de forma oral e depois de maneira prática com o auxílio do quadro branco, algumas tampinhas e os símbolos das operações em EVA para ser mais dinâmico. No segundo momento, iniciou-se a primeira rodada, e as crianças apresentaram algumas dificuldades para realizar as operações, então fizemos mais duas rodadas teste extra. Assim, aos poucos e com auxílio, eles conseguiram compreender e jogar.

As turmas de 3º ano realizaram mais adições e subtrações, já as turmas do 4º ano conseguiram introduzir a multiplicação e algumas raras divisões. Durante a aplicação, percebeu-se que os alunos ficaram empolgados e extasiados com a atividade, de acordo com a fala deles, “*bem diferente e legal*”. Eles utilizaram papel, lápis e realias como material de apoio para realizar as continhas, o que se mostrou muito importante no decorrer desse momento.

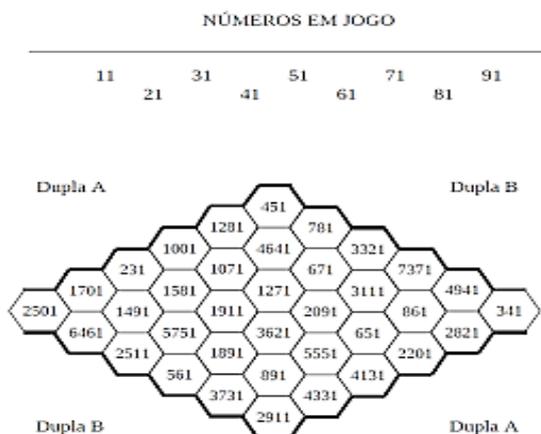
Assim nota-se a importância da utilização de atividade lúdicas como os jogos com o objetivo de auxiliar o processo de ensino aprendizagem da matemática, tornando-o uma disciplina mais leve, dinâmica e interessante para a criança, fato esse exposto por Kishimoto (2007, p.78) “não constitui perda de tempo, possibilita o desenvolvimento integral da criança”, o que corrobora com outra afirmação da autora onde trouxe que aulas onde utiliza-se metodologias atrativas traz à tona o interesse ativo dos alunos, logo, gerando construção do conhecimento (Kishimoto, 2009).

Outro jogo apresentado as turmas foi hexmultiplicativo, que é um jogo de tabuleiro onde os jogadores deverão ligar uma borda a outra oposta, sendo assim uma atividade bem dinâmica envolvendo somente a multiplicação em que os alunos precisam ser ágeis mentalmente.

É composto pelo tabuleiro e por pinos (ou outro material de marcação), além disso, no nosso caso, usamos recursos auxiliares para realização das operações.

Sua regra principal é: o aluno escolhe dois números do jogo, os que ficam fora do desenho no alto do tabuleiro e realiza uma multiplicação com eles. Se o resultado que eles acharam estiver em alguma casa e ela encontrar-se vazia, podem colocar o seu pino ou marcador. Se a casa estiver ocupada, a dupla perde a vez. Quem ligar primeiro os lados, sem nenhum pino do adversário no caminho, ganha.

Figura 5: Metodologia



Fonte: elaborado pelos autores, 2022

O hexmultiplicativo também foi aplicado em dois momentos. Em primeiro lugar, as regras foram expostas e explicadas com auxílio de um modelo do tabuleiro grande colado no quadro branco para melhor visualização, e assim, realizamos duas rodadas completas, uma com a turma toda ajudado e a outra com a sala dividida em dois grupos. Em seguida, com as principais dúvidas sanadas, os alunos foram divididos em duplas, e formamos 15 para jogarem em forma de competição até chegarmos na equipe campeã da sala.

Para Kammi e Declark (1992) a interação que o jogo traz para a dinâmica da sala de aula é positiva e é um recurso que deve ser melhor aproveitado pelos educadores, e foi o que percebeu-se com a aplicação do hexmultiplicativo, pois os alunos se envolveram nas suas duplas e conseguiram desenvolver as operações necessárias com os recursos e aceitando a ideia do colega, pois conseguiram perceber erros e acertos, levando-os a tomar decisões, mesmo os mais tímidos foram se envolvendo com o decorrer das rodadas.

De acordo com as colocações dos alunos e empolgação dos mesmos, perguntou-se aos professores se utilizam jogos normalmente, pelo menos uma vez por semana, e grande parte deles afirmaram que não iriam gastar do seu dinheiro para comprar jogos ou que não tinham tempo para produzir, e por isso, dificilmente apresentam novidades pedagógicas para as suas turmas. Assim é importante trazer uma fala de um grande educador sobre esse fato. Antunes (2006, p.26) nos traz que

Embora existissem no comércio vários jogos, [...], é interessante que a escola os possua para seus alunos, em grupos pequenos, para que possam explorar esses desafios. A impossibilidade de compra não impede que sejam os mesmos providenciados com sucatas para seu uso em situações diversas. Mesmo sem o emprego de regras, a atividade já é pelo manuseio e conversa interior um produtivo estímulo.

Os alunos podem ser envolvidos na confecção dos jogos a partir de sucatas, assim como providenciar esse material e levar para a sala e a partir da orientação do educador, construir o seu próprio material pedagógico, fato esse que acrescenta a atividade uma outra nuance muito importante, a de sentir-se envolvido não só por jogar, mas por manipular e criar.

Diante do exposto, nota-se que os jogos têm um papel preponderante na vida das crianças, o que torna o conteúdo mais leve e acessível ao aluno, que por sua vez pensa na diversão no decorrer da atividade e na possibilidade de ganhar, seja com sua equipe ou individualmente. Piaget e Vygotsky já falavam sobre o desenvolvimento infantil e sua aquisição do conhecimento, Wallon por sua vez expõe sobre a importância da afetividade para a aprendizagem ocorrer. Todos esses pontos podem ser trabalhados através dos jogos em sala de aula.

As atividades aqui trabalhadas tiveram a função facilitadora da aquisição do conhecimento acerca dos números naturais e suas operações, tendo sido aplicados com alunos do 3º ano do ensino fundamental em uma escola do município de São Luís/Maranhão. Pode-se detectar que eles se sentiram à vontade para conhecer os jogos e suas regras, e se sentiram entusiasmados para sua realização e se divertiram no decorrer das rodadas.

Aqui, enfatiza-se que o educador tem o papel orientador nesse momento, onde explana sobre as regras e demonstra como funciona o jogo, de forma a não envolver nas ações dos alunos, deixando-os livres como pensar e como agir e tomar as decisões. E vem o sentimento de que cada vez mais professores se deixem encantar pelo mundo dos jogos, assim como nossos alunos.

Referências

Antunes, C. Inteligências múltiplas e seus jogos inteligência: Inteligência espacial. v 4. Petrópolis, RJ: Vozes, 2006.

Barriga, T. (Re)criar a criatividade: Materiais recicláveis como recurso educativo. Cadernos de Educação de Infância, 2012.

Brasil. Parâmetros curriculares nacionais: ensino fundamental – matemática, v. 03. Secretaria de Educação Fundamental/MEC: Brasília, 1997. Disponível

em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/matematica.pdf>>. Acesso em: mar. 2022.

_____. Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional, nº9.394 de 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm>. Acesso em: mar. 2022.

_____. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica/ Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: mar. 2022.

Fernandes, S. Práticas de letramento em contextos de educação bilíngue para surdos. Fórum, Instituto Nacional de Educação de Surdos. 2017.

Gardner, M. Entertaining Mathematical Puzzles. Crowell: New York, 1961.

Gomes, H. G. de L.; S. J. A. de O.; S. S. F. da. A Importância dos Jogos matemáticos como uma Intervenção no Processo de Aprendizagens nas Séries Iniciais. V CONEDU congresso nacional de educação. Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALH_O_EV117_MD1_SA13_ID6122_10092018131947.pdf>. Acesso em: mar. 2022.

Gomes R, S.;E.R, M; M; S. O. Organização, processamento, análise e interpretação de dados: o desafio da triangulação. Revista Brasileira de Educação Médica, 2005

Grando, R.C. O jogo e a matemática no contexto da sala de aula. São Paulo: Paulos, 2004.

Kamii, c.; declark, G. Reinventando a aritmética: implicações da teoria de Piaget. São Paulo, Campinas: Papirus, 1992.

_____. C. Piaget para a educação pré-escolar. Trad. Maria Alice Bad Denise. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

Kishimoto, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 14. e.d. Petrópolis, RJ, 2007.

_____. Educação infantil no Brasil e no Japão: acelerar o ensino ou preservar o brincar? Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 90, n. 225, 2009.

Lorenzato, S. (org.). O Laboratório de Ensino de Matemática na formação de professores. 1ª. Ed. Campinas, SP: Autores Associados, p. 3-37, 2006 (Coleção Formação de Professores).

REIS, M. C. dos R. A Importância dos Jogos para o Ensino da Matemática: Confecção de jogos matemáticos. 2013. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/pr/oducoes_pde/2013/2013_utfpr_mat_artigo_marina_carneiro_dos_reis.pdf>. Acesso em: mar. 2022.

Santin, S. Educação da alegria e do lúdico a opressão do rendimento. Instituto Superior de Educação de Floresta. Pós-Graduação em Psicopedagogia Institucional e Clínica. 2. ed. Porto alegre, 1996.

Souza, E.M. Problemas de aprendizagem - criança de 8 a 11 anos. Bauru: EDUSC, 1996.

Veras, E. Jogos da ASMD. 2014. Disponível em: <<https://professorphardal.blogspot.com.br/>>. Acesso em: mar. 2022.

Vygotsky, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

CAPITULO III:

AFETIVIDADE PARA INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

José Carlos Guimarães Junior

Marttem Costa de Santana

Francisco Carneiro Braga

Hellyegenes de Oliveira

Savio Lima Costa e Silva

Tarciana Cecília de Souza Ferreira

Jefferson Davi Ferreira Dos Santos

Juliana Nobre

Jadilson Marinho da Silva

Carlos Alberto Feitosa dos Santos

Resumo: O presente artigo, tem como objetivo, discutir a importância da afetividade para inclusão na educação infantil. É reconhecido pela literatura revisada que a riqueza interfere nas relações interpessoais de uma pessoa com seus pares, adultos e o resto do mundo. Espera-se que a criança se envolva em inúmeras interações ao longo de seu tempo na escola onde a afetividade estará presente. Para permitir que crianças, adolescentes e adultos desenvolvam novos conhecimentos, também é importante compreender objetivamente como a afetividade contribuem para o processo de aprendizagem. A afetividade é essencial para os resultados educacionais, pois as palavras das crianças deixam claro que ela desempenha um papel significativo no processo de aprendizagem, que se baseia no respeito mútuo, no diálogo e, principalmente, no amor recíproco. Constatou-se que existe uma forte relação entre as ideias e que, uma vez que o educador esteja ciente das ideias e das implicações práticas das mesmas nas teorias apresentadas, ele pode potencializar as relações entre ensino e aprendizagem, tornando o crescimento de um indivíduo mais positivo e eficaz.

Palavra-chave: Motivação. Afetividade. Educação.

1. INTRODUÇÃO

É tarefa e desafio da escola assumir efetivamente, em parceria com os pais (família em geral), a função de proporcionar aos alunos oportunidades de evoluir como seres humanos, pois entende-se que a afetividade tem um papel fundamental no processo de aprendizagem, principalmente no que concerne a inclusão.

Para isto, seu trabalho pedagógico e educacional é cuidar da sua formação, fazendo-os cumprir regras, impondo-lhes limites, e acima de tudo acreditando que os jovens têm capacidade de suportar frustrações, pois além de contribuírem para o bem psíquico, propicia um clima favorável para a educação.

A escola realiza tais funções? Sabemos como é difícil e complicada essa tarefa. Os momentos de afetividade vividos na escola são fundamentais para a formação de personalidades sadias e capazes de aprender. Algumas escolas preocupam-se apenas com a quantidade de informações que transmitem por meio de competição e do uso de modernas tecnologias, de forma meramente burocrática e mercadológica. Afastam-se assim do “ser humano”, tratando os alunos apenas como números de registro. Com isso, apesar de dispor de um grande espaço onde os jovens passam metade do seu dia durante duzentos dias por ano, acabam por perder a oportunidade de ajudá-los a desenvolver a afetividade.

A escola deve se conscientizar de que é uma instituição afetiva que complementa a família. Sem essa consciência, criaremos um bando de sujeitos que aprenderam, mas não sabem usar o que aprenderam porque estão afetivamente empobrecidos. O jovem só vai gostar da escola quando houver afetividade, quando sentir que cuidam dele.

A escola é hoje a mais importante instituição para a inclusão dos jovens em programas de participação social capazes de lhes ensinar as questões relativas a cuidar. Convidando-os a participar de eventos e discutindo com eles as questões que mais afligem a sociedade, ela será mais solidária e contribuirá efetivamente com a formação deles.

2. AFETIVIDADE PARA INCLUSÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

2.1. Concepções e práticas na afetividade educacional

Afeto é um sentimento que sustenta a afetividade humana e se refere a uma coleção de fenômenos físicos que podem ser observados em conexão com emoções, sentimentos e paixões. Eles são tipicamente acompanhados de uma impressão de dor ou prazer, satisfação ou insatisfação, prazer e desprazer. Portanto, cabe ressaltar que essas características do estado emocional existem e são vivenciadas pela criança no dia a dia (CODÓ; & GAZZOTTI, 1999, p. 48-59).

O desenvolvimento de relacionamentos e vínculos afluentes é realizado pelos estímulos que os envolvidos recebem do meio em que estão inseridos. Luck (1983, p. 25) afirma que "as relações afetivas adquirem um papel particular e único no cenário educacional". Portanto, é importante perceber que a afetividade, deve ser desenvolvida em todas as relações, inclusive entre professor e aluno.

A afetividade tem várias definições estando relacionada aos estados de bem-estar e mal estar do indivíduo, ao aplicar a afetividade no afeto, a palavra vem do latim *officere*, que significa influencia, afetar. É um termo mais genérico para falar sobre um estado subjetivo, que pode ser positivo ou negativo; agradável ou desagradável. Quando se aplica a afetividade no humor, resulta em vários estados afetivos que foram vivenciados durante determinado tempo. Com isso, Piaget (1962), completa:

É incontestável que o afeto desempenha um papel essencial no funcionamento da inteligência. Sem afeto não haveria interesse, nem necessidade, nem motivação; e conseqüentemente, perguntas ou problemas nunca seriam colocados e não haveria inteligência. A afetividade é uma condição necessária na constituição da inteligência, mas, na minha opinião, não é suficiente (PIAGET, 1962. p. 43).

O sentimento de afetividade é aquele que se baseia na confiança, no amor, no respeito e na admiração, e eleva nossa autoestima. Como resultado, na sala de aula, o aluno pode demonstrar se gosta ou não de frequentar a escola. A falta desse sentimento causa problemas e torna a criança completamente indiferente a tudo. É necessário que pais e professores levem em consideração a afetividade enquanto o aluno está aprendendo.

Uma boa maneira de se compreender e avaliar a articulação, feita por Ostetto (2000), entre afetividade e inteligência é analisar as concepções deste acerca do tema do juízo moral. De fato, a moralidade humana é o palco por excelência onde afetividade e Razão se encontram, via de regra sob a forma do confronto. Corroborando com isso, entende-se que:

Se a educação não conseguir promover a construção do conhecimento por meio do afeto, do respeito às dificuldades e aos sentimentos do aluno, não será à base do autoritarismo e do castigo que formará cidadãos coerentes. Pois o afeto entre educador e educando é como uma semente lançada em terra fértil: germina numa rapidez surpreendente e produz frutos de qualidade (BONFIM, 2011, p. 9).

As crianças precisam de cuidados especializados desde o nascimento e de alguém que esteja sempre por perto. À medida que envelhecem, tornam-se mais independentes e autônomos, mas principalmente em termos de aprendizagem, a criança precisa de acompanhamento, tanto da família, quanto da escola. Sabemos que a relação entre a família de um aluno e sua escola é crucial para seu sucesso na escola. Esse fator envolve afluência, pois se não houver afluência na relação aluno-professor, os alunos podem achar o desenvolvimento do processo mais difícil.

Uma teoria e uma coleção de objetivos educacionais e métodos de ensino direcionados a moldar a forma humana são necessários para que o processo educacional funcione efetivamente. De acordo com a concepção social histórica de educação, as atividades educativas ocorrem em contextos sociais historicamente predeterminados que restringem as possibilidades de humanização aspiracional.

Nessa perspectiva, Ostetto nos traz que “o pedagógico também envolve o que se passa nas trocas afetivas e de respeito, em todos os momentos do cotidiano com as crianças, perpassa todas as ações: limpar, lavar, trocar, alimentar, dormir” (2000, p. 192). É essencial ter consciência no ensino desde o momento em que um bebê é limpo e aceito por alunos mais velhos que têm necessidades exclusivas de sua idade. O significado de respeitar a criança no seu processo de desenvolvimento de afetividade deve ser entendido como:

Respeitar a criança é não limitar suas oportunidades de descoberta, é conhecê-la verdadeiramente para proporcionar-lhe experiências de vida ricas e desafiadoras, é procurar não fazer por ela, auxiliando-a a encontrar meios de fazer o que quer, é deixá-la ser criança. Respeitá-la é oferecer-lhe um ambiente livre de tensões, de pressões, de limites às suas manifestações, deixando-a expressar-se da maneira que lhe convém e buscando entender o significado de todas as suas ações. (HOFFMANN, 2011, p.13).

Como resultado, os objetivos e o método de ensino ficam em segundo plano em relação à organização e dinâmica das relações entre as classes de agentes sociais. Uma pedagogia assume especificamente essa tarefa de orientar a prática educacional de maneira consciente, intencional, sistêmica e focada em metas sociais e objetivos políticos. Em outras palavras, o faz de acordo com demandas específicas de humanização em particular contextos histórico-sociais. Formular e desenvolver condições organizacionais e metodológicas para viabilizar a atividade educativa (LUIZ, 2020).

As descobertas mais atuais em psicologia, psicanálise, antropologia e outros campos têm beneficiado a educação recentemente, especialmente quando se trata de desenvolvimento educacional. No ambiente escolar, a criança terá suas primeiras experiências sociais, estabelecerá relações fora do convívio familiar e tentará se ajustar aos encontros e atividades fora do ambiente educacional.

Uma criança que entra em uma instituição educacional sairá com um novo mundo. O educador desempenha um papel crucial nesta fase delicada para a criança. A criança é apresentada a um mundo amplo e organizado que tem uma lógica diferente daquela a que estava acostumada.

Portanto, é necessário que o educador estimule o apoio de forma a contribuir para a primeira integração da criança no ambiente educacional, bem como para o crescimento físico e psicológico da criança. Para Winnicott (1985, p. 224) dado que pode "auxiliar a mãe na descoberta de suas próprias potencialidades materiais e apoiar a criança no enfrentamento das inevitáveis questões psicológicas que o ser humano deve enfrentar", o papel do educador infantil traz consigo uma dupla responsabilidade e oportunidade.

O citado autor ressalta que, para desempenhar tão delicada função, é necessário que a pessoa seja resoluta e coerente em seu comportamento com a criança, reconhecendo suas próprias alegrias e tristezas, compreendendo suas incoerências e estando preparado para ajudá-la em caso de necessidades especiais (WINNICOTT, 1985).

O educador deve ter conhecimentos técnicos resultantes de sua formação e uma atitude objetiva em relação às crianças sob seus cuidados. Dessa forma, o educador deve resguardar os alunos de suas próprias emoções fortes e agressivas, fornecendo a orientação necessária no momento presente em que o aluno é solicitado a resolver essas emoções (WINNICOTT, 1985).

É responsabilidade do educador fornecer atividades de lazer agradáveis que ajudem a criança a canalizar suas próprias emoções em direções construtivas e no desenvolvimento de habilidades eficazes. A autora Hillal (1985), afirma que uma educação eficaz deve progredir de mãos dadas com uma educação intelectual com vistas a uma educação global. Segundo ela, nenhuma atividade relacionada à criança deve ser realizada sem a devida consideração pelo uso da afetividade.

Assim, pode-se evidenciar, com o que dispõe a autora citada, que a interação entre educadores e crianças é essencial para o adequado crescimento intelectual e emocional da criança. Como resultado, tanto na vida do aluno na escola quanto no seu desenvolvimento como pessoa, os primeiros educadores de uma criança desempenham um papel crucial na formação de seu futuro. No entanto, os educadores devem primeiro se engajar no trabalho de autoconsciência pessoal a partir das perspectivas de autoavaliação e autorrealização, tanto em nível pessoal quanto profissional.

Através do que dispõe Rodrigues (1981), pode-se dizer que a ausência de emoção e envolvimento ativo no processo de aprendizagem é tão dramática que ocorre frequentemente em todos os níveis de escolaridade. Os alunos que afirmam que a vida existe fora dos muros da escola parecem como se a formação educacional fosse um processo que não existia, distinto das alegrias e dificuldades inerentes à vida.

Uma criança se desenvolve tanto em termos de seus aspectos biológicos quanto sociais. A criança se desenvolve não apenas intelectualmente, mas também biologicamente, sempre levando em consideração o meio utilizado e as relações que se estabelecem. O desenvolvimento das habilidades intelectuais e biológicas de uma pessoa faz com que a inteligência e a afetividade se tornem fatores de grande importância (WALLON, 1942, p. 40).

A dimensão afetiva que é de fundamental importância para Wallon, seja do ponto de vista da construção da pessoa, como do ponto de vista do conhecimento, é, portanto, marcante para o desenvolvimento da humanidade que se manifesta a partir do nascimento e estende-se pelo primeiro ano de vida da criança. Wallon explica que uma criança sadia, quando já está se relacionado afetivamente bem com o meio que a cerca, em particular com sua mãe, sente necessidade de ser objeto de manifestações afetivas para que, assim, seu desenvolvimento biológico seja perfeitamente normal (BEZERRA, 2006, p. 22).

Assim, fica claro que a relação entre o professor e o aluno é a base da vida acadêmica. Para que a escola cumpra sua responsabilidade de preparar as crianças para viver no mundo adulto, precisamos de professores preparados e que possam estabelecer uma parceria com seus alunos. Isso porque tanto nas teorias educacionais quanto no cotidiano escolar, a escola é definida como um meio de preparar os alunos para a vida (RODRIGUES, 1981).

Desde as primeiras interações de uma criança com o mundo exterior, deve existir um ambiente estimulante e de apoio. As primeiras interações com seus primeiros cuidadores lhe deram características que, quando introduzidas mais tarde, ajudaram a moldar o ambiente em que sua personalidade se desenvolveu.

A experiência parental daqueles que irão evoluir para indivíduos relativamente estáveis e seguros de si é notável não só pelo apoio inabalável dos pais quando regressam, mas também pelo incentivo gradual e contínuo de uma autonomia crescente. Também é notável que os pais transmitem modelos funcionais para si mesmos, seus filhos e outros (BOWLBY, 1997, p. 113).

O desenvolvimento intelectual e emocional está inextricavelmente ligado. Assim disserta Mantoan (2001) que o desenvolvimento social é resultado de uma estrutura definida pelos valores de liberdade, respeito e responsabilidade, tendo a sociedade como fonte e limite.

Um professor deve implementar o processo de ensino com uma nova perspectiva sobre sua relação com a sociedade. É preciso dosar com muito afeto, pois há muitas pessoas que precisam ser levadas em consideração, incluindo aquelas que estão isoladas, reprovadas na escola, desvalorizadas na vida e aquelas que são segregadas, mas que realmente exigem muita atenção.

2.2. A importância da afetividade no papel do educador

Semelhante a uma família, a escola é uma instituição vital no desenvolvimento de uma pessoa. Por se manifestar desde o nascimento e perdurar até o primeiro ano de vida do ser humano, a afetividade é fundamental para o desenvolvimento do indivíduo, bem como para o desenvolvimento do conhecimento e da civilização humana. Nesse contexto, ressalta-se que:

As escolas deveriam entender mais de seres humanos e de amor do que de conteúdos e técnicas educativas. Elas têm contribuído em demasia para a construção de neuróticos por não entenderem de amor, de sonhos, de fantasias, de símbolos e de dores (SALTINI, 1997, p.15).

Quando consideramos a educação e o aprendizado, devemos considerar também a afetividade, pois ambas as partes devem caminhar lado a lado. É impossível pensar em educação sem considerar interações, acordos e trocas, tudo o que resulta disso leva a uma melhor colaboração (Santana, 2011, p. 2).

Os ensinamentos de Wallon (2010), defende a ideia de uma criança saudável que se dá bem com tudo e todos ao seu redor. É necessário ser alvo de manifestações atípicas para que isso prossiga normal e biologicamente. Nesse sentido, entende-se que:

Uma teoria pedagógica que se depreenda das ideias sobre a construção do indivíduo a partir de Wallon diz que o desenvolvimento intelectual envolve muito mais do que uma aparato cerebral. Pressupões perceber a dimensão afetiva do indivíduo e trabalha-la para permitir uma construção cognitiva mais dinâmica e efetiva. Sendo assim, uma teoria pedagógica inspirada em Wallon pressupõe um movimento dialético entre afetividade, emotividade e subjetividade com processos cognitivos, interação social e racionalidade mutuamente imbricado e relacionados em via de interdeterminação (BEZERRA, 2006, p. 23).

A escola deve ir além da mera divulgação de informações e proporcionar inúmeras oportunidades para que seus alunos se envolvam em um processo educacional que incorpore todas as faculdades humanas, enfatizando o emocional, visto que a aprendizagem é um processo que envolve todas as faculdades humanas.

Para Saltinni (1997, p. 31), em primeiro lugar, a educação não é um meio de transmissão de conhecimento, uma habilidade ou mesmo uma conduta, mas sim uma introdução à vida.

Nesse sentido, a escola deve se preocupar em preparar uma equipe de especialistas conscientes de que , para que a criança possa desenvolver ao máximo seu potencial, ela deve manter relações com pessoas que compreendam sua subjetividade e as características de cada faixa etária. O professor precisa criar um vínculo de conhecimento com a criança, A partir dessa premissa, é fundamental ressaltar que as crianças em idade escolar são livres para receber instrução e estabelecer uma relação próxima e mutuamente benéfica com o professor (SALTINI, 1997, p. 89).

A linguagem emerge das emoções, e a emoção é um sentimento capaz de suprir as necessidades de uma criança pequena porque, por exemplo, quando ela chora, é assim que ela se comunica.

Para demonstrar que a afetividade é um fator importante no desenvolvimento da criança, Wallon (2010), ensina que além da afetividade, as crianças conseguem estabelecer um vínculo com quem a rodeia, assim, para aplicar a afetividade no cotidiano educacional, entende-se que:

A proposta da educação infantil deve considerar o currículo como o conjunto de experiências em que se articulam saberes e socialização do conhecimento em seu dinamismo, dando ênfase à gestão das emoções, entre outros aspectos (BRASIL, 2010, p. 19).

O papel do professor na sala de aula é crucial para a resolução de algumas questões, mas a escola também tem que dar assistência ao professor para que ele possa agir de forma decisiva. O professor deve exercer seu ofício com amor, pois fazer o contrário reafirmará a percepção da educação como pouco mais do que a transmissão de informações.

Com isso, fica claro que o trabalho do professor é fundamental para o crescimento e o aprendizado, pois ele será uma figura-chave no estabelecimento de conexões que desenvolvem a afetividade. Por isso, o professor deve adotar uma postura de compromisso com ênfase na prática da afetividade, reconhecendo seu enorme valor na empreitada educacional (LUCK, 1983, p. 23).

Para uma escola inclusiva, deve haver a afetividade com participação social da pessoa com deficiência em igualdade de condições e oportunidades com as demais pessoas, principalmente de alunos com deficiência.

A afetividade é um caminho para incluir qualquer educando no ambiente escolar. É a mediadora entre a aprendizagem e os relacionamentos desenvolvidos em sala de aula, na busca da inclusão de qualquer educando na escola. Entende-se a diferença como a especificidade de cada um, em seus múltiplos e complexos comportamentos. Entende-se, ainda, a diferença como o vivido de cada um, em sua realidade social e cultural.

Entende-se, mais ainda, que a permanência do educando na escola depende da aceitação, da motivação e da autoconfiança que ele percebe quando entra no ambiente escolar. Esses fatores e tantos outros podem facilitar a permanência e a aprendizagem. (MATTOS, 2008, p. 5).

Segundo Mattos (2008), o professor ao utilizar a afetividade em sala de aula conseguiu ajudar seus alunos a superar obstáculos e bloqueios que frequentemente os impedem de aprender. O aluno com dificuldades ganha confiança em si mesmo e em suas habilidades como resultado de se sentir aceito. A convivência escolar é uma experiência de aprendizagem no trabalho em equipe. A interação entre um aluno e a comunidade escolar é o que os ajuda a desenvolver um senso genuíno de si mesmo.

A instituição que, em nome da cultura, serve como pilar fundacional de uma geração é a escola, onde se legitimam as regras que sustentam e estruturam a sociedade.

Mas, além de disseminar o conhecimento acumulado ao longo da evolução humana, a escola tem a responsabilidade de fomentar o desenvolvimento da subjetividade, que é o alicerce fundamental de todas as manifestações culturais.

É fundamental que cada membro do corpo docente se esforce para se integrar à diversidade que já existe na sala de aula e trabalhe para que as relações afluentes sejam desenvolvidas de forma saudável e de acordo com o nível de aprendizado do aluno .desenvolvimento.

Portanto, incluir vai além da redefinição do papel da educação contemporânea e da compreensão da importância da emoção, promovendo um ambiente de aprendizagem solidário e produtivo.

Para promover mudanças significativas na organização e funcionamento das escolas, bem como na formação dos professores e nas relações família-escola, é necessário refletir sobre a prática educativa antes da inclusão. Montoan (2002), acredita que existem várias barreiras para incluir todos os alunos em uma modalidade educacional, a escolarização convencional, entre elas a cultura assistencialista da educação especial.

O sentido da Educação Especial, acentuado pela imprecisão dos textos legais, tem acrescentado a essa situação outros sérios problemas de exclusão, sustentados por um entendimento equivocado dessa modalidade de ensino.

A Política Nacional de Educação Especial, na perspectiva inclusiva, de acordo com a Lei de Diretrizes Básicas, dispõe sobre a educação inclusiva

quando reconhece que todas as crianças podem aprender e respeitar suas diferenças.

Muitas pessoas veem a inclusão apenas como a inclusão de uma criança com necessidades especiais em uma creche ou escola comum, não reconhecendo que essa ação estimula uma mudança nas práticas pedagógicas da escola. O movimento de inclusão nas creches ou escolas exige uma nova estrutura organizacional do sistema educacional, alterando suas práticas, relações e pressupostos subjacentes para garantir o direito de todos à educação de qualidade.

Hoje, devido às políticas de inclusão, a maioria das crianças ingressa no sistema educacional por meio da educação infantil, sendo o atendimento educacional especializado prestado na creche domiciliar ou pré escola onde está matriculada (DUTRA, 1996, p. 21).

Por isso, é fundamental e obrigatório que a escola disponibilize uma rede adequada de apoio e assistência e conte com professores qualificados em seu corpo docente para atender esses alunos.

O planejamento deve levar em consideração as necessidades inclusivas dos alunos com alguma deficiência e envolver atividades que levem em consideração suas necessidades e potencialidades, possibilitando a inclusão em salas de aula regulares. As práticas educativas que permitem aos alunos aprender e ter suas habilidades e conhecimentos reconhecidos e valorizados são peculiares a um ensino escolar que se destaca pela variedade de atividades.

Do ponto de vista da educação inclusiva, um professor não é alguém que ensina um "currículo diversificado" para alguns alunos, mas sim alguém que planeja uma variedade de atividades para seus alunos se envolverem enquanto trabalham no mesmo material do curso, sejam eles ou não tem deficiência mental (BATISTA, 2006, p. 13)

3. Metodologia

Para atingir o objetivo proposto nesse estudo, utilizou-se de pesquisa bibliografia, especialmente apropriado à pesquisa no campo das ciências humanas e sociais, pois visa identificar a realidade investigada sobre a questão da afetividade no processo de inclusão. Realizou-se uma pesquisa de caráter exploratório, com questões norteadoras que envolvem a afetividade no ambiente escolar.

4. Considerações finais

Ao longo da vida de uma criança, as emoções e a acuidade emocional desempenham um papel fundamental e crucial, porque à medida que a criança se desenvolve em uma pessoa, as mudanças pelas quais ela passa ganham maior significado e um ritmo mais rápido.

Cada estágio de desenvolvimento possui características próprias, pois o indivíduo vivencia determinadas situações e aprende com cada uma delas, que o desenvolvimento de um indivíduo pode ser visto durante seu período de afetividade, já no início de sua vida psicológica.

No entanto, ao discutir a interação entre o sujeito e o ambiente, elas se dão de forma afetiva ao conectar as emoções. A interação do sujeito com o ambiente traz à tona suas emoções e o torna imerso, estabelecendo uma conexão afetiva que, por sua vez, é uma mímica de outra relação. A participação ocorre primeiro, seguida pela simpatia na maioria das vezes e, em seguida, por situações carregadas de emoção.

Diante do que foi exposto, após a apresentação das hipóteses da pesquisa, que a afetividade é um componente essencial do processo educativo, levando-se em conta a trajetória histórica da educação infantil.

Como resultado, o presente estudo buscou defender o ponto de vista teórico metodológico sobre a afetividade e delineou esse percurso fazendo uso da história para mostrar como a afetividade é importante no processo

educacional, além da condição de ser social, a literatura e a revisão bibliográfica realizada revelaram que a criança necessita de afetividade e cuidados adequados em cada etapa do processo de educação, destacando posteriormente a necessidade de tranquilidade no cenário educacional para se sentir mais seguro e desenvolver de forma mais eficaz.

REFERÊNCIAS

BEZERRA, Ricardo José Lima. Afetividade como condição para a aprendizagem: Henri Wallon e o desenvolvimento cognitivo da criança a partir da emoção. 2006.

BRASIL, Ministério da Educação. Parecer CNE/CEB. Revisão das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil n. 20. Brasília, 2010

BONFIM, Valéria Amorim. Afetividade na escola: alternativas teóricas e práticas. São Paulo: Summus, 2011.

BOWLBY, J. Formação e rompimento dos laços afetivos. Tradução de Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

CODO, W. & GAZZOTTI, A.A. Trabalho e Afetividade. In: CODO, W. (coord.) Educação, Carinho e Trabalho. Petrópolis-RJ: Vozes, 1999.

DUTRA, Cláudia Pereira. A inclusão de crianças com deficiência cresce e muda a prática das creches e pré-escolas. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Educinf/revista44.pdf>. Acesso em 10 de out. de 2022

HILLAL, Josephina. Relação professor – aluno: formação do homem consciente. São Paulo: Paulinas, 1985.

HOFFMANN, JUSSARA. Ação educativa na creche. Editora Mediação, 9ª Edição. Porto Alegre. 2011.

LUIZ, A. A afetividade no aprendizado do professor e aluno. Pedagogia. Brasil Escola. 2020. Disponível em: https://monografias.brasilecola.uol.com.br/pedagogia/afetividade-no-aprendizado-professor-aluno.htm#indice_14. Acesso em 10 de out. de 2022.

MANTOAN, M. T. E. Compreendendo a Deficiência Mental. São Paulo. Scipione, 2001.

MATTOS, S.M.N. A afetividade como fator de inclusão escolar. Teias, Rio de Janeiro, ano 9, nº 18, pp. 50-59, julho/dezembro 2008. Disponível em:

<http://www.periodicos.proped.pro.br/index.php/revistateias/article/viewFile/271/283>. Acesso em 10 de out. de 2022.

OSTETTO, Luciana Esmeralda. Encontros e encantamentos na educação infantil: partilhando experiências de estágios. Papirus Editora, 2000.

PIAGET, Jean. The relation of affectivity to intelligence in the mental development of the child. In: *Bull Menninger*, 26, (3), 1962.

RODRIGUES, Marlene. Psicologia Educacional: uma crônica do desenvolvimento Humano. São Paulo: Editora McGraw-Hill, 1981.

SALTINI, Cláudio J.P. Afetividade e inteligência. Rio de Janeiro: DPA, 1997

SANTANA, Djanira Ribeiro. Infância e educação infantil no Brasil: percursos e percalços. *Enciclopédia Biosfera*, v. 7, n. 12, p. 1-11, 2011.

WALLON, Henri. *Do Ato ao Pensamento*. Tradução e organização: Patrícia Junqueira. – Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora: Massagana, 1942.

WALLON, Henri. *A evolução psicológica da criança*. São; Martins Fontes, 2010.

WINNICOTT, D. W. *A criança e o seu mundo*. Rio de Janeiro: Zahar editores, 1985.

SOBRE OS AUTORES

José Carlos Guimarães Junior

<https://orcid.org/0000-0002-8233-2628>
Doutor em Biodiversidade e Biotecnologia
Governo do Distrito Federal -GDF
profjc65@hotmail.com

Marttem Costa de Santana

<http://orcid.org/0000-0002-8701-9403>
Doutor em Tecnologia e Sociedade (UTFPR)
Docente do Colégio Técnico de Floriano (CTF/UFPI)
marttemsantana@ufpi.edu.br, Brasil

Francisco Carneiro Braga

<https://orcid.org/0000-0002-4275-8122>
Mestre em Educação, pela Universidade do Sul de Santa Catarina, campus
Tubarão- SC, Brasil.
franciscocarneirob@hotmail.com

Hellyegenes de Oliveira

<https://orcid.org/0000-0002-4143-0117>
Doutorando em Educação pela Universidade Estácio de Sá - UNESA.
hellyegenes@hotmail.com

Savio Lima Costa e Silva

<https://orcid.org/0000-0002-1495-3035>
Mestre em Educação pela UNISUL
engenheirosaviolima@gmail.com

Tarciana Cecília de Souza Ferreira

<https://orcid.org/0000-0001-9759-6952>
Doutoranda em Educação - Estácio de Sá - UNESA.
tarciana.ferreira@prof.educ.rec.br

Jefferson Davi Ferreira Dos Santos

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4753-5526>
Mestre e Doutorando em Contabilidade/Administração pela FUCAPE
BUSINESS SCHOOL.
Professor do Instituto Federal do Mato Grosso -Campus Parecis.
E-mail: jefferson_davi@hotmail.com

Juliana Nobre

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-4275-8122>
Universidade do Sul de Santa Catarina, Brasil
Universidade de São Paulo, Brasil
E mail: juju_engenheira@hotmail.com

Jadilson Marinho da Silva

<https://orcid.org/0000-0001-9416-8549>

Doutor em Ciências da Educação

Universidad de la Integración de las Américas

jadilson.marinho@gmail.com, Brasil

Carlos Alberto Feitosa dos Santos

orcid 0000-0001-6238-0748

Mestrando em Psicologia

Universidade Ibirapuera - UNIB

e-mail: feitosa2006@yahoo.com.br

Laurita Christina Bonfim Santos

Mestranda em Emergent Technologies in Education - Must University

Pós-graduada em Tecnologias da Informação - Facuminas

Licenciada em Letras Português-Inglês - Facece

Bacharel em Administração - Universidade Federal de Alagoas

e-mail: laurita.christina@gmail.com

Adão Rodrigues de Sousa

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7348-5876>

Pós Graduado em Educação Física Escolar com ênfase infantil.

Docência do ensino superior, diversidade e relação étnico raciais, pela Universidade Unopar

e-mail: adao.sousa@unemat.br

Daiana Vincuna Lira Freitas

Bacharel em Serviço Social Centro universitário Nilton Lins Assistente Social

Pós Graduação pela universidade do Estado do Amazonas em Gestão pública.

(Especialista) Pós Graduação em Perícia Judicial e Extrajudicial Faculdade Serra Geral

e-mail: daiana.vl@hotmail.com e-mail: dvincuna@uea.edu.br

Jânio Alexandre de Araújo

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1504-2655>

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

Centro Universitário Maurício de Nassau, Brasil

Instituto Federal do Rio Grande do Norte, Brasil

E-mail: janioaraujori@gmail.com

Wellynton Rodrigues da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3869-0612>

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Brasil

E-mail: uelhot@hotmail.com



A importância da formação de professores e a afetividade para na inclusão na educação infantil

Organizadores

José Carlos Guimarães Junior
Laurita Christina Bonfim Santos
Jean Carlos Triches
Victor Nathan Fontes Silva

Home Editora
CNPJ: 39.242.488/0002-80
www.homeeditora.com
contato@homeeditora.com
9198473-5110
Av. Augusto Montenegro, 4120 - Parque Verde, Belém - PA, 66635-110

