ELABORAÇÃO DE JOGOS POR ALUNOS DO SENAI.

PREPARATION OF GAMES FOR STUDENTS OF SENAI

Ana Claudia Tavares da Silva Manhães[1], Maria de Fátima Alves de Oliveira [2].

[1] Centro Universitário de Volta Redonda/ UniFOA/MECSMA, anaclaudia.manhaes@gmail.com
[2] Centro Universitário de Volta Redonda/ UniFOA/MECSMA, bio_alves@yahoo.com.br

RESUMO

O processo de ensino-aprendizagem pode ser desenvolvido a partir de diferentes recursos. Neste estudo, objetivamos apresentar o jogo como recurso pedagógico e como estímulo para a construção de conhecimentos na educação profissional. Participaram 27 alunos do SENAI da Unidade de Barra do Piraí, RJ do Curso de Qualificação Assistente de Recursos Humanos. Os alunos, em equipe, foram estimulados a criarem jogos voltados aos conteúdos abordados na Qualidade no Trabalho, Segurança e Meio Ambiente. O resultado foi o envolvimento dos alunos na elaboração dos jogos e a construção do conhecimento ocorreu de forma lúdica, à medida que os jogos foram construídos pelos alunos. Concluímos que o professor ao utilizar o jogo como instrumento pedagógico proporciona espaço para que a aprendizagem aconteça. Esse trabalho comprovou, durante todas as etapas, inúmeras possibilidades de desenvolvimento do aluno em relação ao conteúdo abordado a partir do envolvimento na atividade e na construção dos jogos.

Palavras-chave: Educação Profissional, Recurso Pedagógico, Jogos, Criatividade.

ABSTRACT

The teaching-learning can be developed from different resources. In this study, we aimed to present the game as a teaching resource and as a stimulus for the construction of knowledge in professional education. 27 students participated SENAI unit of Barra do Pirai, RJ from Qualification Course Assistant Human Resources. The students, in team, were encouraged to create games geared to the content covered in Labor Quality, Safety and Environment. The result was the involvement of students in the preparation of the games and the knowledge building occurred through play. as the games were built by students. We conclude that the teacher when he uses the game as an educational tool provides space for learning to take place. This work demonstrated, during all stages, numerous possibilities for development of the student in relation to the content covered from involvement in the activity and the construction of the games.

Key words: Professional Education, Pedagogical Resource **.** Games, Creativity.

INTRODUÇÃO

Atualmente, na vivência de sala de aula, os alunos têm a expectativa de que o professor apresente sempre novos estímulos ao processo ensino-aprendizagem. Não aceitam mais os quadros de giz repletos de conteúdo para que sejam "copiados" em seus cadernos e "colados" em suas mentes, desejam participar ativamente deste processo.

Demo (2011) traduz por "olhar do educador" a forma com que os professores devem ter cuidados com os anseios dos alunos, avaliando e adequando as oportunidades de aprendizagem, colocando-os como centro do processo e valorizando suas vivências. Esse "olhar do educador" é uma visão do professor ao abordar os conteúdos junto aos alunos na dinâmica da sala de aula. Para facilitar o diálogo o professor busca recursos diversificados que podem ser utilizados durante a atividade docente.

Segundo Pietro et al. (2005), os recursos tecnológicos devem ser vistos como ferramentas facilitadoras da aprendizagem tanto para os professores quanto para os alunos. Os educadores devem estar dispostos a quebrar os padrões pedagógicos do passado, onde professor só ensinava e os alunos eram obrigados a receber conteúdos de cima para baixo não havendo participação ou trocas na construção do conhecimento.

Este estudo foi desenvolvido com bases de vivências da elaboração de jogos pelos alunos da educação profissional do curso de Qualificação de Assistente de Recursos Humanos do SENAI baseados na temática Qualidade no Trabalho, Segurança e Meio Ambiente.

A principal problemática desta pesquisa foi verificar se o uso dos jogos em sala de aula como recurso pedagógico constitui uma excelente estratégia para professores que buscam novos facilitadores no processo ensino-aprendizagem.

Diante do exposto, neste estudo destacamos três pontos principais em relação ao uso de jogos como ferramental pedagógico.

Primeiro, o uso de jogos como metodologia de trabalho, os professores podem facilitar a aprendizagem dos conteúdos estabelecidos nas propostas pedagógicas dos cursos de educação profissional de maneira adequada e prazerosa. Sabemos que os aspectos técnicos da educação profissional são rígidos e na maioria das vezes inquestionáveis.

Um segundo elemento que este estudo pretende alcançar é o incentivo ao trabalho em equipe. Segundo Brandão (2011), o trabalho em equipe facilita a interação dos participantes, eles acostumam-se a trabalhar em conjunto, passam a respeitar as diferenças e estabelecer normas de convivência que envolve sentimentos relacionados à equipe. Surge à capacidade de criticar construtivamente e assim evitam-se conflitos na tentativa de alcançar a harmonia e a coesão da equipe focada em metas comuns. Todo esse processo reforça a maturidade dos participantes e a automudança é construtiva.

O estímulo à criatividade é terceiro e último objetivo deste estudo. Alencar (2003) comenta que a criatividade não é característica de indivíduos originais, mas para aqueles que estão receptivos à inovação. Assim, quando os alunos recebem estímulos, reconhecimento e oportunidades, aumenta a probabilidade de ocorrência de contribuições criativas.

EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

A educação profissional trabalha com a tecnologia e os conhecimentos específicos sobre as informações. Essa por sua vez, se constitui numa ciência que vai além das atividades humanas produtivas e de fatos tecnológicos. No ambiente escolar, transforma-se no estudo do processo laboral e suas relações com os processos técnicos (MACHADO, 2008).

Segundo Araújo (2008), a educação profissional destina-se ao aluno que frequenta o ensino formal seja a educação básica ou superior, quanto ao trabalhador em geral, seja ele jovem ou adulto. Está integrada ao trabalho, à ciência e à tecnologia. Proporciona ao aprendiz constante desenvolvimento de competências para a vida pessoal e profissional.

Araújo (2008) apresenta uma pequena síntese sobre a educação profissional. O Decreto n° 5.154/2004 regulamenta a educação profissional em: formação inicial e continuada de trabalhadores, a educação profissional técnica de nível médio e educação profissional tecnológica de graduação e de pós-graduação. Acrescenta ainda que o SENAI foi criado em 1942, pelo Decreto-Lei nº 4.048, com o objetivo de atender às necessidades das indústrias em qualificar profissionais. O SENAI esteve sempre em permanente sintonia com as necessidades tecnológicas das indústrias ligadas à educação

profissional dos recursos humanos disponibilizando serviços educacionais bastante avançados em consonância com as exigências do mercado.

Tavares (2012) traz à tona que o papel da educação profissional é transformar o trabalhador em um novo tipo de profissional, sintonizado com as necessidades, os interesses e as atualizações do mercado de trabalho. A proposta da educação profissional é transferir para os recursos humanos a responsabilidade por suas competências técnicas, como também as competências comportamentais, hoje tão exigidas pelo mundo empresarial. Enfim tornar o trabalhador responsável por sua empregabilidade.

Ele expõe em seu texto, que o público alvo da educação profissional são os jovens trabalhadores ou aspirantes em ingressar no mercado de trabalho, logo após o término do curso médio ou técnico. Esse público está precavido quanto às transformações das esferas empresariais e dispostos a manter elevado o seu nível de empregabilidade. É importante ressaltar que também o docente da educação profissional deva estar sintonizado com as mudanças do mundo do trabalho para que possa preparar com eficiência seus alunos.

Machado (2008) considera que o docente da educação profissional deva ser um profissional reflexivo, curioso, crítico e aberto às novas descobertas e principalmente comprometido constantemente com a atualização de sua formação específica. Além disso, deve ser capaz de trazer aos alunos exemplos das situações do mundo do trabalho, das organizações empresariais, das evoluções e dos progressos tecnológicos.

O fato é que a educação profissional é antiga. No passado, centrada politicamente nos menos favorecidos do país, e atualmente se configura numa educação que propicia oportunidades para a população ingressar no mundo do trabalho. Nessa direção a globalização favorece a educação profissional, pois suas características trazem um diferencial em relação ao ambiente e às inovações do mundo acadêmico (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2009).

O JOGO COMO RECURSO PEDAGÓGICO

De acordo com Lima (2008), o jogo pode ser um instrumento didático, pois de uma maneira lúdica o aprendizado vai surgindo e assim sucessivamente o domínio dos conteúdos. Esses conteúdos podem estar calcados no que chamamos de educação formal

ou não formal. A educação profissional aparece como educação formal, portanto mais rígida e técnica. Através dos jogos o aprendiz da educação profissional trabalha os conteúdos técnicos de uma forma agradável e o conteúdo que parecia ser tão complexo, passa a ser assimilado mais naturalmente não perdendo suas características técnicas.

Por outro lado, no ambiente lúdico, os alunos desenvolvem várias competências como o pensamento, a memória, a concentração, a imaginação, a personalidade, competências essas importantes para o universo profissional. Resta ao professor estar atento a essas necessidades e estimulá-las no processo de criação dos jogos. Ele deve descobrir que atrás das brincadeiras existe grande potencial de desenvolvimento de novas possibilidades de aprendizagem (VENGUER, 1986 apud LIMA, 2008).

Na criação dos jogos, os alunos participam ativamente dos conteúdos, fazem pesquisas, trabalham em equipe, trocam conhecimentos com os colegas e também com professor. Além disso, fazem descobertas e criam desafios para si mesmos e para o grupo.

O conceito de jogos é bastante variado. O jogo traz ideia de brincadeira, de aproveitar o tempo prazerosamente, de lazer, de descansar a mente saindo da realidade.

Para Lima (2007) a aplicação de jogos, quando bem conduzidos, trazem disciplina e organização no acatar das suas regras, mas favorecem a confraternização, interação do grupo, aliviam o cansaço, pois relaxam a mente e corpo. Os jogadores trabalham com cooperação e competição positiva, há a busca pela vitória e frustração pela derrota. Proporcionam o entendimento da realidade da vida de cada um de nós, com momentos felizes e momentos de aprendizado.

Vários autores da Psicologia utilizam-se dos jogos para entender o comportamento infantil. O jogo é um instrumento de promoção do desenvolvimento da independência e interação grupal (MATTOS; FARIA, 2011).

Souza (2009) traz algumas considerações sobre jogos segundo Piaget. Ela diz que Piaget criou uma classificação dos jogos baseado na evolução das estruturas mentais, assim classifica três categorias: jogos de exercícios (0 a 01 ano), jogos simbólicos (02 a 07 anos) e jogos de regras (ápice aos 07 anos), focado em aspectos cognitivos e afetivos, pois essas categorias falam do comportamento dos jogadores e

não propriamente dos jogos em seu conteúdo. Fala dos jogadores como construtores de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmos.

As regras trazem satisfação quando cumpridas e o resultado do jogo passa a ser atingido. Aparecem a auto avaliação, a organização, a competição e a disciplina, ganha o jogo quem cumprir as regras corretamente (MATTOS e FARIA, 2011).

Esse enfoque de Piaget nos ajuda a entender o uso de jogos pelos alunos focados neste estudo. Além disso, os aspectos afetivos e sociais que foram observados e trabalhados com os alunos e consequentemente aspectos cognitivos que reforçam a fixação dos conteúdos abordados.

CRIATIVIDADE EM SALA DE AULA

De acordo com o texto de Alencar (2003) citando Amabile (1995) a criatividade é um atributo individual da personalidade das pessoas permeado de aspectos cognitivos e traços pessoais. O autor não concorda em atribuir à criatividade influências sociais, pois a mesma está centrada na individualidade. Assim, a criatividade é confirmada pelo julgamento do outro que reconhece numa pessoa sua qualidade de ideias.

Para Guy Aznar (2005) apud Nizo (2009), o papel da criatividade é entrar em ação diante de uma pane ou crise, para complementar a razão.

> Quando é preciso tomar decisões analíticas, o melhor é, sem dúvida, recorrer ao pensamento consciente, racional. Por outro lado, para lidar com questões mais complexas é necessário ativar o inconsciente, responsável pelos insights e pelas ideias originais. São aqueles momentos em que uma ideia instantânea, guardada no subconsciente, encaixa-se perfeitamente e resolve os problemas com sucesso. Vale lembrar que muitas abordagens sobre criatividade enfatizam o processo individual do ponto de vista comportamental, psicológico e analítico. Pouco se sabe a respeito das bases sociológicas da criatividade em grupo (NIZO, 2009, p. 9).

Muitos autores abordam a criatividade do ponto de vista individual, porém é importante reconhecer o processo criativo tem a influência do ambiente social, cultural, e histórico. É necessário ampliar a visão da criatividade considerando a interação dos aspectos pessoais e sociais, pois o âmbito social vive em constante transformação e novas soluções criativas são essenciais para acompanhar os novos desafios que surgem constantemente (ALENCAR, 2003).

De acordo com Falkembach (2008), o aluno quando cria uma nova ferramenta de aprendizagem e trabalha de forma lúdica, abre espaço para a flexibilidade e criatividade passando a explorar novas possibilidades e ainda a pesquisa. Assim, amplia seu pensamento criativo, alimentando sua imaginação e sua intuição, o que muito favorece o aprendizado.

A autora vem corroborar a experiência com os jogos elaborados pelos alunos do SENAI. Seu potencial de criatividade foi um dos fatores essenciais para a concretização positiva do trabalho.

CAMINHO METODOLÓGICO

Trata-se de um relato de uma experiência com o uso dos jogos no ambiente escolar focado na educação profissional. Os jogos de regras foram usados na confecção das atividades pelos 27 alunos do Curso de Qualificação Profissional Assistente de Recursos Humanos do SENAI, turma anexa no Município de Piraí, RJ.

Os assuntos abordados através dos jogos foram Qualidade no Trabalho, Segurança, Saúde e Meio Ambiente. Durante uma semana de recesso escolar, no mês de outubro de 2013, os alunos foram incentivados a criar jogos que envolvessem o conteúdo programático trabalhando em equipes. Divididos em 06 equipes, cada equipe criou um jogo diferente. A realização dos jogos aconteceu em dois dias diferentes.

Os alunos criaram jogos competitivos e estabeleceram as regras. Os jogos criados foram os seguintes: A Trilha da Segurança, O Jogo da Memória sobre Equipamentos de Proteção Individual, O Jogo de Queimada sobre Qualidade, O Jogo da Mímica sobre Qualidade, O Jogo de Dominó sobre Segurança e Meio Ambiente e o Bingo sobre Meio Ambiente.

O jogo na Trilha da Segurança (Figura 01) teve o objetivo de trabalhar os aspectos de Segurança no Trabalho. A equipe criou 20 perguntas numeradas individualmente em cartões coloridos. As perguntas eram sobre segurança no trabalho, incluindo o uso correto dos equipamentos de proteção individual e noções básicas de segurança. Para andar na trilha, as duplas jogavam um dado de papel cartão com os 06 lados iguais e de acordo com o número indicado no dado andavam na trilha com cones,

e respondiam as perguntas numeradas nos cartões. Quem conseguiu responder todas as perguntas corretamente foi andando mais rapidamente na trilha e ganhou o jogo.

O jogo da Memória (Figura 02) trabalhou também conceitos de segurança no trabalho e ergonomia. A equipe criou 03 jogos idênticos de 20 itens cada, onde três duplas jogaram ao mesmo tempo. Os cartões traziam questões que eram respondidos nos cartões correspondentes agrupados pelo mesmo número, assim a resposta da figura nº 01 estava em outro cartão também com nº 01 e assim sucessivamente. O ganhador era aquele memorizou mais rápido onde estavam as duplas de cartões e conseguiu o maior nº de cartões.

Para o jogo da Queimada (Figura 03) foi utilizada a quadra da escola. A equipe criou diversas perguntas sobre Qualidade com opções de respostas. As equipes foram criadas voluntariamente e quem era queimado com a bola, no jogo, dirigia-se para a arquibancada para responder as perguntas. Aquele que errasse a pergunta ficava fora do jogo. A equipe perdedora foi aquela que perdeu os componentes por responderem incorretamente as perguntas na arquibancada.

No jogo da Mímica (Figura 04), os alunos escolheram algumas principais palavras trabalhadas nos conceitos de qualidade. Foram criadas duas equipes e por mímica, sem comunicação oral, uma equipe tinha que adivinhar qual a palavra que a outra equipe escolheu, a equipe que mais adivinhou ganhou o jogo.

O jogo de Dominó (Figura 05) foi bastante interessante. Foram criados 28 cartões com duas partes cada. De um lado uma sigla, por exemplo, EPI e do outro lado o nome descrito corretamente, Equipamento de Proteção Individual, não no mesmo cartão, mas em outro com outra sigla que casava com outra descrição. As abreviaturas eram das entidades ou assuntos focados em Meio Ambiente, Qualidade, Segurança no Trabalho e até mesmo Saúde, por exemplo, AIDS, Síndrome da Imunodeficência Adquirida. Foram 04 jogadores cada um com 07 cartões. O jogo foi ganho por aquele jogador que primeiramente casou todos os cartões em sua mão.

Para o jogo do "Bingo" (Figura 06) são usadas cartelas com números que são sorteados aleatoriamente e os jogadores buscam os números nas cartelas. Os alunos levaram prendas (bombons e barras de chocolate) para os ganhadores e pipoca para todos. Foram criadas novas regras para a marcação dos cartões com perguntas sobre Meio Ambiente, cujas respostas encontravam-se nas cartelas do jogo. Tudo criado

manualmente pela equipe. O jogador que primeiro marcou em sua cartela as 05 primeiras respostas ganhou uma prenda e depois os outros de acordo com as regras criadas pela equipe. Todos participaram juntos do jogo que foi encerrado quando as prendas foram todas destinadas aos ganhadores.

As figuras ilustram os jogos:

Figura 01 - Trilha da Segurança
Fonte: Ana ClaudiaT.S.Manhães, 2013

Figura 02 - Jogo da Memória
Fonte: Ana ClaudiaT.S.Manhães, 2013

Figura 03 - Jogo da Queimada
Fonte: Ana ClaudiaT.S.Manhães, 2013

Figura 04 - Jogo da Mímica
Fonte: Ana ClaudiaT.S.Manhães, 2013

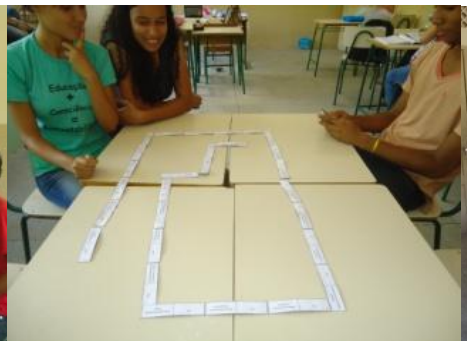

Figura 05 - Jogo de Dominó
Fonte: Ana ClaudiaT.S.Manhães, 2013

Figura 06 - Bingo
Fonte: Ana ClaudiaT.S.Manhães, 2013

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As vivências com o uso de jogos com os alunos do SENAI foram bastante produtivas sob o ponto de vista cognitivo, social e afetivo. A questão afetiva aparece no trabalho em equipe e na interação dos alunos na elaboração dos jogos. Em nosso estudo, percebemos que os indivíduos aprendem melhor quando passam pelas suas próprias experiências, aprendem fazendo, criando desafios, refletindo as dificuldades e buscando soluções. E esse exercício é extremamente importante para o ambiente social em que os alunos estão inseridos.

Outra observação que deve ser ressaltada é que os alunos precisam ser estimulados à criação de ferramentas onde possam ter a oportunidade de participar de todas as suas etapas. Quando desafiados à criação, respondem favoravelmente. Existe uma resistência inicial natural, mas à medida que as equipes se unem no processo de criação, as ideias surgem espontaneamente. Tudo isso com o acompanhamento do professor que planeja, organiza e controla as atividades de ensino, criando condições favoráveis para que os alunos dominem o conteúdo com iniciativa, curiosidade, independência e potencial criativo (FALKEMBACH, 2008).

Para Mattos e Faria (2011) quando os docentes trabalham com os jogos favorecem as habilidades de comunicação e a autoexpressão dos alunos. Os jogos promovem a atenção concentrada, reforçam os fatores intelectuais e estimulam a imaginação. Os alunos usam muito a imaginação quando jogam.

A busca de novos desafios, a persistência para ser o vencedor, o trabalho em equipe e a interação com as diferenças são dispositivos de aprendizagens experienciais (SOUZA et al., 2013).

Outro bom resultado adquirido através do uso dos jogos é a oportunidade de sensibilizar os professores da educação profissional que utilizando desse recurso pedagógico estarão contribuindo para sua formação e desenvolvimento profissional. O docente passa a repensar sua prática pedagógica adotando novas tecnologias e melhorando a qualidade de suas aulas (JORDÃO, 2007).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência do jogo trará sempre emoções, fantasia e até mesmo curiosidade na busca do sempre mais. E na vivência entre o jogo e a vida, não podemos separar o ambiente da escola e o ambiente fora da escola, o experimento do jogar traz resultados positivos, pois tem seus aspectos educativos. Porém, existe uma dependência com a qualidade dessas experiências que podem ser agradáveis ou não para o sujeito da relação. As boas experiências são permeadas de significados para o jogador e influenciam outras experiências na vida. Assim, a escola deve aproveitar a influência do jogo e seus resultados num nível de excelência do aprendizado.

Concluindo este estudo, vale a pena reforçar, sobre a importância do desenvolvimento da prática pedagógica do docente quando utiliza dos jogos para trabalhar os conteúdos das disciplinas. Os resultados do processo ensino-aprendizagem são, em todo momento, extremamente produtivos.

O envolvimento e a participação dos alunos desde o planejamento, criação até a execução dos jogos foram sentidos pelo docente e pelos alunos como vivências proveitosas e prazerosas. A interação das equipes esteve presente durante todo o processo e a fixação dos conhecimentos surgiu naturalmente, durante a participação dos jogos.

Enfim, os alunos demonstraram que, quando estimulados pelo professor, são criativos e muito competentes. O resultado desse processo foi de muita satisfação e crescimento tanto para o docente quanto para os alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALENCAR, E. M. L. S. de; FLEITH, D. de S. Contribuições Teóricas Recentes ao Estudo da Criatividade. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 19, n. 1, p. 1-8, jan/abr. 2003. Disponível em: <http://repositorio.ucb.br/jspui/handle/10869/316>. Acesso em: 07 jan. 2014.

ARAÚJO, A. B. Educação tecnológica para a indústria brasileira. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica, Brasília, v. 1, n. 1, p.69-72, jun. 2008. ISSN: 1983-0408. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/rev_brasileira.pdf>. Acesso em: 07 jan. 2014.

BRANDÃO, L. C. **Trabalho em Equipe**. Disponível em: <http://xa.yimg.com/kq/groups/24137146/2106347199/name/Texto_8_-_Trabalho_em_equipe%5B1%5D.pdf>. Acesso em: 04 jan. 2014.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. **Centenário da Rede Federal de Educação Profissional e Tecnológica**. Disponível em:<http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/centenario/historico_educacao_profissional.pdf>. Acesso em: 11 jan. 2014.

DEMO, Pedro. Olhar do educador e novas tecnologias. Boletim Técnico. SENAC: **Revista Educação Profissional**, Rio de Janeiro, v. 37, n. 2, p.15-26, mai/ago. 2011. Disponível em: <http://www.senac.br/BTS/372/artigo2.pdf>. Acesso em: 07 jan. 2014.

FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais**. Disponível em: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo13/etapa1/leituras/arquivos/Leitura_1.pdf>. Acesso em: 23 jan. 2014.

JORDÃO, Teresa Cristina. **Formação de Professores para o uso da Comunicação Digital por meio de trabalho em parceria**. Disponível em:

<http://www.dominiopublico.gov.br/pesquisa/DetalheObraForm.do?select_action=&co_obra=188487>. Acesso em: 11 jan. 2014.

LIMA, José Milton de. O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional. Material Didático. São Paulo: **Cultura Acadêmica**, Universidade Estadual Paulista, 2008. 157p, p.01-159. ISBN 978-85-98605-48-7. Disponível em: <www.sigaa.ufrn.br/sigaa/verProducao?idProducao=1626189&key...>. Acesso em: 11 jan. 2014.

LIMA, J. O. de. **Conceitos e diferenças entre recreação, lazer, jogo e brincadeira**. Disponível em: <http://www.ebah.com.br/content/ABAAAfdUIAK/conceitos-diferencas-entre-recreacao-lazer-jogo-brincadeira>. Acesso em: 17 jan. 2014.

MACHADO, L. R. de S. Diferenciais inovadores na formação de professores para a educação profissional. **Revista Brasileira da Educação Profissional e Tecnológica**, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Brasília, v. 1, n. 1, p. 9-22, jun. 2008. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/rev_brasileira.pdf>. Acesso em: 11 jan. 2014.

MATTOS, R. C. F.; FARIA, M. A.. **Jogo e Aprendizagem**. Disponível em: <http://www.facsaoroque.br/novo/publicacoes/pdf/v2-n1-2011/Regiane.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2014.

NIZO, Renata di. **Foco e Criatividade**. Disponível em : < https://www.gruposummus.com.br/indice/10644.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2014.

PRIETO, L. M.; TREVISAN, M. do C. B.; DANESI, M. I.; FALKEMBACH, G. A. M. Uso das tecnologias digitais em atividades didáticas nas séries iniciais. **Revista Novas Tecnologias em Educação**, Porto Alegre, v. 3, n. 1, p. 01-11, mai, 2005. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13934/7837>. Acesso em: 11 jan. 2014.

SOUZA, C. R. T.; SILVA, M.s da C..; ALVES, L. R. G.. **O game in situ e a aprendizagem experiencial do jogar**: desvendando seu potencial didático-pedagógico. Disponível em: <http://www.valdeci.bio.br/pdf/n15_2013/souza_silva_alves_o_game_in_situ.pdf>. Acesso em: 17 jan. 2014.

SOUZA, M. T. C. C. **As relações entre afetividade e inteligência no desenvolvimento psicológico**. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-37722011000200005>. Acesso em: 17 jan. 2014.

TAVARES, M. G. **Evolução da rede federal de educação profissional e tecnológica:** as etapas históricas da educação profissional no Brasil. In: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL, 9., 2012. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/177/103>. Acesso em: 17 jan. 2014.