

III CONCED

III Congresso Nacional
de Ciência e Educação



Razão
e Emoção

Pela linguagem dos afetos e sensibilização dos conhecimentos

ANAI S

12 - 16 SET 2022



FACULDADE
CATÓLICA
DO RIO GRANDE DO NORTE

III CONCED

ANAIS

III CONGRESSO NACIONAL DE CIÊNCIAS E EDUCAÇÃO

RAZÃO E EMOÇÃO

Pela linguagem dos afetos e sensibilização dos conhecimentos



**FACULDADE
CATÓLICA**
DO RIO GRANDE DO NORTE



FACULDADE
CATÓLICA
DO RIO GRANDE DO NORTE

12 - 16 SET 2022

III Congresso Nacional
de Ciência e Educação



Editora Chefe: Karidja Kalliany Carlos de Freitas Moura
Projeto Gráfico/ Designer: Antônio Laurindo de Holanda Paiva Filho e Edvaldo Rodrigues Júnior
Diagramação e Editoração: Luciana Fernandes Queiroz Amorim, Marina Evelyn da Costa Soares e Nayla de Freitas Fernandes
Publicação: Faculdade Católica do Rio Grande do Norte.
FCRN, Faculdade Católica do Rio Grande do Norte
Praça Dom João Costa, 511 - Bairro Santo Antônio.
Mossoró/RN | CEP 59.611-120
(84) 3318-7648
E-mail: extencao@catolicadorn.com.br
Site: www.catolicadorn.com.br

C749a

Congresso Nacional de Ciência e Educação (3. : 2022 : Mossoró, RN).

Anais do III Congresso Nacional de Ciência e Educação [recurso eletrônico] : Razão e Emoção : pela linguagem dos afetos e sensibilização dos conhecimentos / Editora Chefe: Karidja Kalliany Carlos de Freitas Moura. – Mossoró, RN : FCRN, 2022.

Dados eletrônicos (1 arquivo PDF : ca 5,6 Mb)

Evento realizado de 12 a 16 de setembro de 2022.

1. Ciências Sociais - Evento 2. Humanização – Evento. 3. Pesquisa científica – Evento. I. Moura, Karidja Kalliany Carlos de Freitas. IV. Faculdade Católica do Rio Grande do Norte. IV. Título.

CDD: 300

Bibliotecária: Adriana de L. Teixeira CRB 15/0550

Os conteúdos e as opiniões externadas nesta obra são de responsabilidade exclusiva dos autores.

Todos os direitos de publicação e divulgação em língua portuguesa estão reservados à FCRN - Faculdade Católica do Rio Grande do Norte e aos organizadores da obra.



APRESENTAÇÃO DO EVENTO

O III CONCED - Congresso Nacional de Ciência e Educação, abordou, no período de 12 a 16 de setembro de 2022, o tema: "Razão e Emoção: Pela linguagem dos afetos e sensibilização dos conhecimentos". A temática central ressalta a educação a partir da razão e emoção em busca de transformar o homem a partir da apropriação de conhecimentos científicos, com o intuito de perpetuar tais conhecimentos por gerações, a fim de que conheçam técnicas e se apropriem para conduzir cultura e fazer história, no espaço e tempo em que se vive, dentro da comunidade de maneira afetiva

É sabido que a educação é o caminho mais profícuo para o crescimento pessoal e profissional de qualquer pessoa, é por ela e para ela que todos os esforços desse grande evento foram despendidos. O processo de educar ultrapassa os livros e as teorias, vai além daquilo que é escrito e tece para si uma série de conexões, de modo a promover relações e afetos.

O III CONCED, com enfoque na iniciação científica, confirma o nosso desejo de diálogo com outros saberes, considerando que o diálogo é o caminho mais viável para os processos de autoafirmação e reconhecimento das diferenças, elementos essenciais para a convivência em um mundo cada vez mais plural.

Os grupos temáticos deram sustentação ao tema central, promovendo discussões, reflexões e novas formas de pensar, estimular o envolvimento da comunidade discente e docente na pesquisa científica, sendo esta fonte essencial na busca e apreensão de novos conhecimentos, apontando as diretrizes para o desenvolvimento dos trabalhos acadêmicos e científicos apresentados nos artigos deste livro.

Comissão Organizadora



JOGOS E AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS

Arthur Mendes da Silva¹

Lázaro Luis de Lima Sousa²

RESUMO

A aplicação de metodologias alternativas de ensino tem sido há muito cobrada por alunos que demonstram insatisfação com as metodologias tradicionais. Neste contexto, este trabalho busca produzir e aplicar jogos educacionais com objetivo de não apenas trabalhar os conteúdos escolares com os estudantes, mas também desenvolver suas habilidades e relações interpessoais. Os jogos trazem em sua prática o exercício de ações como raciocínio lógico, estratégia e, especialmente, trabalho em equipe. Este último por sua vez permite não só o desenvolvimento de uma habilidade fundamental na maioria das profissões e na vida em sociedade, como também dá oportunidade para que estudantes mais tímidos/deslocados possam integrar-se em grupos de trabalho. É notável dizer que esta integração deve ocorrer de maneira suave e cuidadosa, para que não surta efeito contrário e acabe afastando ainda mais estes alunos. Os jogos são um elemento comum na vida de jovens, logo é correto esperar que esta seja uma prática relativamente bem-vista por eles, porém, é importante fazer com que estas atividades priorizem seu mérito educacional e integrativo. Outro ponto importante a ser tratado com relação a alunos mais tímidos, são os jogos educacionais virtuais, que ganharam força durante a pandemia do Covid-19 devido à necessidade de distanciamento social, mas que provarem ser bastante favoráveis e não devem ser descartados na volta às aulas presenciais.

Palavras-chave: Jogos, Relações, Trabalho em equipe.

ABSTRACT

The application of alternative teaching methodologies has long been demanded by students who show dissatisfaction with traditional methodologies. In this context, this work seeks to produce and apply educational games with the aim of not only working on school content with students,

¹ Estudante de graduação. Email: 1arthurmendes@gmail.com

² Doutor. Email: lazaro@ufersa.edu.br

but also developing their skills and interpersonal relationships. Games bring into their practice the exercise of actions such as logical reasoning, strategy and, especially, teamwork. This last one, in turn, not only allows the development of a fundamental skill in most professions and to life in society, but also provides the opportunity for more shy/displaced students to integrate into work groups. It is notable to say that this integration must occur in a smooth and careful way, so that it does not have the opposite effect and end up further pushing away these students. Games are a common element in the lives of young people, so it is correct to expect that this is a relatively well-regarded practice for them, however, it is important to make these activities prioritize their educational and integrative merit. Another important point to be addressed in relation to more shy students is the virtual educational games, which gained strength during the Covid-19 pandemic due to the need for social distancing, but which have proved to be quite favorable and should not be discarded when returning to presencial classroom lessons.

Keywords: Games, Relationships, Teamwork.

REFERÊNCIAS

KISHIMOTO, T. M. (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

REGO, T. C. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis: Ed. Vozes, 2007.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 2. ed. Porto Alegre: Martins Fontes, 1988.

M.C. FERREIRA; L.M.O. DE CARVALHO. A evolução dos jogos de Física, a avaliação formativa e a prática reflexiva do professor. Revista Brasileira de Ensino de Física, v. 26, p. 57-61, 2004.

C. SCHROEDER. A importância da física nas quatro primeiras séries do ensino fundamental. Revista Brasileira de Ensino de Física, v. 29, p; 89-94, 2007

J. F. B NETO. Uma metodologia de desenvolvimento de jogos educativos em dispositivos móveis para ambientes virtuais de aprendizagem. 152 folhas, Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Pernambuco, 2013.

A. DA S. FONTES, F. P. RAMOS, R. C. SCHWERZ, C. CARGNIN. JOGOS ADAPTADOS PARA O ENSINO DE FÍSICA. Ensino, Saúde e Ambiente, v. 3, p. 226-259, Dez. 2016.



FACULDADE
CATÓLICA
DO RIO GRANDE DO NORTE