



# VII CONGRESSO MUNDIAL DE ESTILOS DE APRENDIZAGEM



## Livro de Resumos

**Editores:** Luísa Miranda, Paulo Alves, Carlos Morais

**4, 5 e 6 julho 2016**

Instituto Politécnico de Bragança, BRAGANÇA - PORTUGAL

# ESTILOS DE APRENDIZAGEM: EDUCAÇÃO, TECNOLOGIAS E INOVAÇÃO

## VII Congresso Mundial de Estilos de Aprendizagem: livro de Resumos

Bragança, Portugal

04 a 06 de julho de 2016

Instituto Politécnico de Bragança

### EDITORES

Luísa Miranda

Paulo Alves

Carlos Morais

Titulo: VII Congresso Mundial de Estilos de Aprendizagem: livro de Resumos

ISBN: 978-972-745-204-0

Handle: <http://hdl.handle.net/10198/12781>



Os artigos submetidos ao VII Congresso Mundial de Estilos de Aprendizagem foram sujeitos a um processo de revisão pela Comissão Científica antes de serem aceites para publicação.

O Ensino Experimental das Ciências como Estratégia Promotora de Aprendizagem em Alunos com Necessidades Educativas Especiais	Olga Maria Assunção Pinto Santos, Maria Isabel Calvo Álvarez, Isabel Sofia Rebelo	204
Ser Racional: pelo Uso Consciente da Água	Bruno Mendes Basso, Camila Schneider	205
Jogos Matemáticos Como Ferramenta Para Motivar os Estudantes Para Aprender Matemática	Ana I. Pereira, M. Fátima Pacheco, Florbela Fernandes	206
Educação para a Saúde: Metodologia de Ensino para a Divulgação Científica Através da Criação de Campanhas de Propaganda Sobre a Técnica de Higienização das Mãos (THM), com Base em Atividades Transdisciplinares Desenvolvidas com os Cursos de Fisioterapia, Enfermagem E Nutrição	Andréa Mota Bezerra de Melo, Adriana Mota Bezerra de Melo	206
A Educação Especial na Perspectiva do Coensino: Perspectivas para a Formação de Professores no Brasil	Ana Mayra Samuel Silva, Elisa Tomoe Moriya Schlünzen, Danielle Aparecida do Nascimento Santos, Ana Virginia Isiano Lima, Denner Dias Barros	207
Teorias da Aprendizagem: Investigação Acerca das Concepções de Docentes na Educação Básica	Alexandre José Krul, Rúbia Emmel	208
Modelos de Interação entre Coordenadores de Estabelecimento e Diretor num Agrupamento de Escolas – Um Estudo de Caso	Eugénia Póvoa, Susana Henriques	208
Educação Profissional, Científica e Tecnológica: Raízes Científicas	Marli Alves Flores Melo, Celio da Cunha	209
La Gestión de Competencias en el Trabajo Final de Grado	Albert Arisó, Andrés de Andrés, Michele Giroto	210
Metodologias no ensino das ciências: Análise de experiências de ensino/aprendizagem de futuros professores	Paulo Mafra, Isabel Fernandes, Vitor Manzke, Delmina Pires	210
Representações dos professores-estagiários sobre a relação pedagógica e prevenção de indisciplina	Maria do Céu Ribeiro, Telma Queirós	211

## **Jogos Matemáticos Como Ferramenta Para Motivar os Estudantes Para Aprender Matemática**

Ana Isabel Pereira  
Instituto Politécnico de Bragança  
Bragança, Portugal  
apereira@ipb.pt

Maria de Fátima Pacheco  
Instituto Politécnico de Bragança  
Bragança, Portugal  
pacheco@ipb.pt

Florbela Pires  
Instituto Politécnico de Bragança  
Bragança, Portugal  
fflor@ipb.pt

### **Resumo**

Despertar nos alunos o gosto pela Matemática é uma tarefa exigente para os educadores e professores. É uma evidência para os professores de todos os níveis de ensino que a maioria dos estudantes demonstra receios e carrega preconceitos sobre a natureza do pensamento matemático e, conseqüentemente, sobre a sua própria capacidade para a disciplina. A introdução de jogos matemáticos nas rotinas da sala de aula é uma contribuição promissora para ajudar a superar tais equívocos já que todos os estudantes, não importa a sua idade ou nível educacional, são mais facilmente cativados para aprender se puderem fazê-lo de uma forma divertida. Portanto, jogar jogos desde as primeiras fases do percurso escolar promove interações agradáveis que podem ser a base de um relacionamento saudável e gratificante com a Matemática. A exposição EureKit dispõe de uma vasta coleção de jogos - alguns clássicos bem conhecidos, como o Mancala ou diversas variações do Solitário, e outros totalmente concebido no âmbito do projeto. A coleção está organizada em quatro categorias diferentes: jogos abstratos, jogos de cartas, jogos de contagem e jogos determinísticos. Os jogos EureKit são um recurso que pode ser usado por todos os professores e profissionais de divulgação científica, a fim de motivar a visualização e compreensão de muitos conceitos matemáticos. Para tal, é importante que aos professores seja disponibilizada formação adicional que lhes permita fazer um uso proveitoso de tais ferramentas e avaliar o impacto desta abordagem na sua dinâmica de sala de aula. O objetivo deste trabalho é orientar os professores e outros educadores interessados numa utilização rentável dos recursos disponíveis (em particular os jogos na exposição EureKit) e apresentar alguns exemplos de temas cuja introdução pode ser feita recorrendo a jogos matemáticos. A abordagem descrita é facilmente implementável uma vez que o projeto Eurekit torna acessíveis aos professores os recursos que constituem a exposição (jogos), bem como cursos de formação pedagógica para docentes de todos os níveis de ensino - da Educação Pré-Escolar ao Secundário.

Palavras-chave: Jogos matemáticos, matemática.

---

**Educação para a Saúde: Metodologia de Ensino para a Divulgação Científica Através da Criação de Campanhas de Propaganda Sobre a Técnica de Higienização das Mãos (THM), com Base em Atividades Transdisciplinares Desenvolvidas com os Cursos de Fisioterapia, Enfermagem E Nutrição**