

# ESTRATÉGIAS DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS PARA A EDUCAÇÃO APRENDIZAGENS DIRECIONADAS AO DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Gabrielle Lima Mendes<sup>1</sup>  
Francisco Cardoso Mendonça<sup>2</sup>

**RESUMO:** O sistema educacional abrange diversas áreas adentradas aos sistemas sociais, educacionais, políticos e culturais. As práticas pedagógicas são demonstradas com a aplicação de estratégias moldadas de acordo com os níveis de conhecimentos dos discentes, nestes contextos são viáveis a implementação de intervenções necessárias relacionadas ao nível de cada estudante. Este estudo tem como objetivo fundamental e analisar o impacto que as diversas metodologias de ensino-aprendizagem, demonstradas através das contribuições dos autores e o uso das tecnologias visando aprimorar o desempenho educacional. As referências de literaturas presentes, abordarão as contribuições de autores importantes para a aquisição de saberes fundamentais, como José Carlos Libâneo (1994), Philippe Perrenoud (1999), Bzuneck (2009) e Busarello (2014). Esta pesquisa será classificada como aplicada, propondo a busca pelo conhecimento através das estratégias de ensino com ampliação de abordagens ativas e tecnologias educacionais, propondo soluções para problemas práticos relacionados ao campo educacional, visando na melhoria das práticas pedagógicas, proporcionando um ensino mais eficaz e inclusivo. Para a coleta de dados desta pesquisa, optou-se por pesquisa documental e revisão bibliográfica sendo composto com a utilização de documentos oficiais e institucionais, visando captar de forma mais eficiente as teorias relacionadas às práticas de ensino e aprendizagem, adentrando aos pensamentos dos autores. Desse modo, concluiu-se que a utilização das estratégias de ensino-aprendizagem e suas inovações, aplicam-se ao uso de metodologias ativas, com abordagens interdisciplinares serão eficazes para potencializar o processo educativo e torna-lo mais dinamizado e eficiente. Fornecendo uma análise detalhada para a utilização das práticas pedagógicas e aprimoramento das competências.

5266

**Palavras-chave:** Metodologias. Tecnologias Educacionais. Intervenções. Conhecimento.

**ABSTRACT:** The educational system encompasses diverse areas within social, educational, political, and cultural systems. Pedagogical practices are demonstrated through the application of strategies tailored to the students' knowledge levels; in these contexts, the implementation of necessary interventions related to each student's level is feasible. This study aims to substantiate and analyze the impact of various teaching-learning methodologies, demonstrated through the contributions of authors, and the use of technologies to improve educational performance. The literature references presented will address the contributions of important authors for the acquisition of fundamental knowledge, such as José Carlos Libâneo (1994), Philippe Perrenoud (1999), Bzuneck (2009), and Busarello (2014). This research will be classified as applied, proposing the pursuit of knowledge through teaching strategies with the expansion of active approaches and educational technologies, proposing solutions to practical problems related to the educational field, aiming at improving pedagogical practices and providing more effective and inclusive teaching. For data collection in this research, documentary research and bibliographic review were chosen, comprising the use of official and institutional documents, aiming to capture more efficiently the theories related to teaching and learning practices, delving into the authors' thoughts. Thus, it was concluded that the use of teaching-learning strategies and their innovations, applied to the use of active methodologies with interdisciplinary approaches, will be effective in enhancing the educational process and making it more dynamic and efficient. This provides a detailed analysis for the use of pedagogical practices and the improvement of competencies.

**Keywords:** Methodologies. Educational Technologies. Interventions. Knowledge.

<sup>1</sup>Discente do curso de Pedagogia da Faculdade Mauá – GO.

<sup>2</sup>Orientador do curso de Pedagogia da Faculdade Mauá – GO.

## INTRODUÇÃO

A educação, constitui-se de fatores cruciais para a construção de diversificadas práticas pedagógicas, desempenhando um papel fundamental para o desenvolvimento intelectuais, sociais, emocionais e motores dos discentes, principalmente para os segmentos da Educação Infantil e aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Com esse contexto, a educação assume o papel centralizado e direcionado para as práticas educativas de forma significativa.

As etapas da educação básica são compostas por um processo continuo, representando que a educação não é adentrada apenas ao ambiente escolar, mas em diversas áreas da vida cotidiana dos discentes. Envolve o desenvolvimento de competências e habilidades, com a finalidade de ensinar desde os primeiros momentos na escola, como papel central para o engajamento do discente através de suas experiências.

Nesta perspectiva, as estratégias de práticas pedagógicas são essenciais ao abordar como as metodologias podem ser aprimoradas de acordo com as intervenções e adaptações que resultem nas necessidades específicas dos discentes, principalmente diante do atual cenário pós-pandêmico, em que a educação vivenciou diversas mudanças.

O objetivo deste artigo é abordar e analisar as investigações de autores que proponham metodologias e contribuições com suas teorias e práticas, adentradas as percepções necessárias dos discentes com a utilização da tecnologia ao ambiente escolar. Reconhecendo a importância da integração entre tecnologia, a ludicidade e experiências do cotidiano infantil, é proposto estimular o interesse e a integração dos estudantes com as práticas pedagógicas. Com isso, o estudo busca ressaltar a necessidade de que os alunos consigam associar os conteúdos ensinados em sala de aula à sua vida cotidiana, desenvolvendo a autonomia, criatividade e a capacidade de aplicar o conhecimento em diversas situações.

As abordagens presentes nesta pesquisa, estão relacionadas à educação, são as perspectivas ao processo de aquisição de ensino-aprendizagem. Ao longo das primeiras etapas da educação básica, as práticas e estratégias pedagógicas devem ser adaptadas de acordo com o desenvolvimento de cada criança, respeitando o ritmo e ao mesmo tempo estimulando a participação no processo de aprendizagem.

Com o cenário da pós-pandemia, evidenciou-se a necessidade urgente de repensar e reformular as práticas e as estratégias pedagógicas de aprendizagem, especialmente na educação das crianças que estão introduzindo sua trajetória no sistema escolar. Foram evidenciados desafios significativos relacionados à eficácia das práticas pedagógicas para o

processo de ensino-aprendizagem, com a necessidade de desenvolver metodologias mais interativas, dinâmicas e acolhedoras. Com o avanço das tecnologias digitais e o avanço das modernidades, sua participação no ambiente escolar, apresenta novas metodologias que têm sido incorporadas ao planejamento pedagógico, oferecendo novas oportunidades para a transformação das práticas docentes.

A Educação Infantil correspondendo as idades de 0 a 5 anos e os Anos Iniciais do Ensino Fundamental correspondendo as idades de 6 aos 10 anos, são fundamentais para a formação integral da criança, sendo etapas decisivas para o processo de aprendizado. Além da transmissão de conteúdos, são incorporadas práticas pedagógicas que visam no desenvolvimento global do ser humano, levando em consideração aos múltiplos aspectos, são focalizados nas contribuições de autores que investigam abordagens pedagógicas aplicadas nestas etapas, contribuindo para o desenvolvimento de sujeito por completo, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

Portanto, as estratégias analisadas neste estudo buscam contribuir de forma significativa para o desenvolvimento integral dos estudantes, fortalecendo o aprimoramento do processo educativo e promovendo aprendizagens que considerem suas especificidades, potencialidades e ritmos individuais. Serão discutidas diversas metodologias ativas como desafios e oportunidades de intervenções na implementação das práticas pedagógicas, no cotidiano escolar, especialmente para os contextos dos segmentos da Educação Infantil e dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

5268

## FUNDAMENTAÇÕES TEÓRICAS

Neste artigo, foram analisadas metodologias que contribuem para as práticas de ensino-aprendizagem para a educação básica, pretendendo descrever o aprimoramento de metodologias ativas e a utilização de mídias digitais em sala de aula, com práticas de ensino adentradas aos segmentos da Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. O objetivo desta pesquisa é propor estratégias que favoreçam a participação dos alunos de forma mais dinâmica, crítica e autônoma no processo educacional.

Nos contextos dos últimos anos, a educação brasileira vem apresentando crescente defasagem, especialmente evidenciado devido à falta de interesse dos discentes nas instituições de ensino e na realização das propostas pedagógicas. Com a pandemia da covid-19, esse cenário

foi intensificado por mudanças profundas que impactaram significativamente para o processo de ensino-aprendizagem demonstrando fragilidades que já existiam.

Um dos desafios mais recorrentes no Brasil Contemporâneo, se destacaram as dificuldades relacionadas ao ensino remoto, a falta de acesso adequado às tecnologias e metodologias, que serão capazes de desenvolver habilidades significativas nos estudantes. Para os contextos atuais como consequência, muitos estudantes retornaram ao ensino presencial com o desinteresse em relação as propostas dos docentes com pouca motivação relacionada as atividades escolares, sendo motivado em grande parte, pelas dificuldades enfrentadas tanto com o ensino remoto quanto a falta de acesso adequado.

As práticas pedagógicas foram fundamentadas neste estudo estão diretamente relacionadas à integração dos indivíduos aos sistemas sociais, educacionais, culturais, econômicos e políticos. Para a instituição de ensino, nesta perspectiva, assume o papel central na formação dos cidadãos, objetivando desenvolver seu senso crítico e participativo, os tornando capazes de interagir de forma consciente na sociedade.

Para fundamentar essas práticas, são consideradas as contribuições teóricas dos autores como José Carlos Libâneo (1994), Philippe Perrenoud (1999), Bzuneck (2009) e Busarello (2014), entre outros. Discutem os princípios de educação e processos de ensino e aprendizagem, com perspectivas de mediações pedagógicas que tragam benefícios para as questões que enfatizadas em suas propostas de ensinos, com práticas pedagógicas relacionadas diretamente a integração do cidadão em sociedade.

5269

Visando nas transformações de práticas pedagógicas, para que ocorra de maneira efetiva, é essencial que os docentes estejam preparados para adaptar estratégias diversificadas, contextualizadas e que integrem a tecnologia. Nesta perspectiva, o educador e teórico José Carlos Libâneo, destaca que o professor atua como conciliador para a educação, sendo o profissional que irá observar com o olhar diferenciado ao seu aluno, demonstrando a sua importância e como pode auxiliar em sua perspectiva e crescimento para a vida, contribuindo para torna-lo um cidadão desenvolvendo seu senso crítico com propostas reflexivas e significativas, focalizando no desenvolvimento cognitivo e a capacidade interpretativa dos alunos, adaptando o seu planejamento de acordo com as necessidades que cada um dos estudantes demanda.

Segundo o autor “O planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos de organização e coordenação em fase dos objetivos

propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino". (LIBÂNEO, 1994). O educador defende que o planejamento ser o momento em que descreva o seu objetivo a ser alcançado em sala de aula, demonstrando seu tema, metodologias e didática, organizando de forma intencional para promover avanços no desenvolvimento das habilidades dos discentes.

Philippe Perrenoud (1999) amplia a visão sobre a educação, propondo o ensino por competências, conceituando-se que deve ser um processo continuo para a formação e transformação do atual cenário, no qual o educador, juntamente aos seus alunos, constrói conhecimentos que excedem apenas da aquisição de acadêmicos, mas os prepare para a vida cotidiana.

Pode-se representar a evolução de uma pessoa como a construção pragmática e intuitiva de tipologias de situações, sendo que cada tipo ou conjunto apela para competências específicas. As competências de uma pessoa constroem-se em função das situações que enfrenta com maior frequência. Será necessário? Por que não podemos enfrentar todas as situações do mundo com um pequeno número de capacidades mais gerais? Não seriam suficientes a inteligência, como faculdade universal de adaptação, as capacidades de representação, de comunicação, de solução de problemas, para sair de todos os maus momentos e resolver todas as dificuldades? (PERRENOUD, 1999, p. 30).

Para o sociólogo a teoria por competências, abrange em uma educação focalizada em proporcionar experiências e aprendizagens, com aplicações de resoluções de problemas reais, fundamentando que nem sempre o aprendizado intervém por terias, mas em sua vivência. O ensino por competências enfatiza que é focalizado em propor uma análise de acordo com o que o aluno já sabe, mobilizando que o saber se constrói de maneira individualizada, não se limitando apenas por ensinar os conhecimentos a serem aplicados, mas em formar o sujeito em diversos aspectos como, cognitivos, emocionais, sociais e motores.

E através dos elementos das competências, os docentes devem adaptá-las com foco em que os mesmos sabiam relacionar no dia a dia, com a resolução de problemas no cotidiano, personalizando a sua realidade com o mundo. Como pilar fundamental para seu desenvolvimento como todo, especialmente, nas primeiras fases da escola.

Segundo o autor Bzuneck (2009), é ressaltado a importância das metodologias ativas para o ensino, transformando o aluno protagonista do processo de ensino-aprendizagem. Argumenta que as metodologias tradicionais, são centralizadas na figura do professor com único transmissor de conhecimento, devem ser substituídas por abordagens que incentivem a participação ativa dos estudantes, os tornando os protagonistas do aprendizado.

A motivação é considerada como fator determinante no contexto escolar, pois o maior interesse é o de aprender, entretanto a motivação não depende só do aluno, mas também do contexto em que ele está inserido tendo em vista que situações ambientais influenciam de forma significativa no processo de motivação. (BZUNECK, 2009).

O processo de motivação deve ser um processo continuo, implementando nos planejamentos pedagógicos metodologias como a, (Proposta baseada em *Problem-Based Learning* - Aprendizagens Baseadas em Problemas). Demonstrando que para a utilização das metodologias interativas, é necessário que os alunos construam seu conhecimento individual, a partir de suas experiências e da resolução de problemas.

Essas abordagens demonstram desenvolvimento da autonomia e da capacidade crítica dos estudantes, transformando o aprendizado e os discentes motivados, tornando a aprendizagem mais dinâmica e significativa.

Ao analisar os autores, é possível compreender como a integração entre educação e tecnologias ao planejamento é benfeitor. O pesquisador Raul Inácio Busarello, complementa em suas ideias que o uso dos recursos digitais deve ser articulado as práticas pedagógicas valorizando a participação ativa e colaboração. Ao destacar que o vínculo afetivo entre o educador e o estudante são essenciais para o sucesso do processo de ensino-aprendizagem, é necessário que o docente crie um ambiente acolhedor e afetivo, visando alcançar todos os alunos, especialmente os com mais dificuldades de aprendizagens trabalhando sua autoestima os tornando motivados a aprender e participantes ativos na construção de aprendizagem.

Segundo Busarello: “A gamificação tem como princípio a adequação de ferramentas de jogos aplicadas a contextos, produtos e serviços não necessariamente focados em jogos, mas com a intenção de promover motivação ao comportamento do indivíduo”. BUSARELLO, ULBRICHT E FADEL (2014). A motivação é a peça central no processo de aquisição dos conhecimentos, reconhecendo que a motivação não nasce sozinha, mas é construída através de um ambiente educativo em que os alunos estejam encorajados a superarem seus desafios, demonstrando suas potencialidades individuais e desafios significativos.

Complementando-se como cita os Referenciais Curriculares Nacionais para a Educação, é referenciado que processo infantil é um momento em que os discentes devem ser instruídos para a construção de seu desenvolvimento e pensamento crítico e desenvolvam autonomia, sendo objetivados por seus princípios e valores étnicos e morais. E seguindo as normas alinhadas a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), reforça-se que é um direito da criança estudar e ser protagonista do aprendizado, o tornando sujeito ativo, para a construção de saberes sobre sua história, cultura e aspectos sociais.

O estudo busca compreender e analisar quais práticas pedagógicas podem ser mais eficazes no atual cenário educacional brasileiro. Ao propor essas alternativas, o estudo pretende

contribuir para a formação continuada dos profissionais da educação. Entretanto, o estudo demonstra como as práticas de ensino-aprendizagem, são eficazes para o aprimoramento das estratégias aos docentes, atualmente. Especialmente, as estratégias que possibilitam a construção de saberes mais significativos e colaborativos, respeitando os ritmos e as particularidades de cada estudante.

## RECURSOS DIDÁTICOS: PROPOSTAS PEDAGÓGICAS.

O sistema educacional propõe diversos métodos que ampliam as abordagens pedagógicas e aprendizados. Para as propostas, são necessários que sejam apresentados recursos pedagógicos visando nas contribuições apresentadas, desempenhando a articulação das teorias com as práticas.

Como cita o autor “A gamificação tem como princípio a apropriação dos elementos dos jogos, aplicando-os em contextos, produtos e serviços que não são necessariamente focados em jogos, mas que possuam a intenção de promover a motivação e o comportamento do indivíduo” (BUSARELLO et al., 2014). Os elementos tecnológicos visam auxiliar o docente em sua formulação para o planejamento pedagógico, ampliando diversificadas didáticas por meio dos *games*.

5272

Atualmente, com a modernização, são apresentadas propostas que contribuem para o incentivo do aprendizado, com metodologias essenciais para o desempenho das competências utilizando de recursos tecnológicos, que é um grande aliado para a formulação das estratégias didáticas. A utilização dos jogos como ferramenta educacional, tem sido eficaz, ao desenvolver abordagens significativas, com a objetivação de permitir que os estudantes apliquem o que foi aprendido ao ambiente escolar em sua vida cotidiana.

Com foco na estimulação da escrita e leitura, criando um ambiente mais envolvente e interativo, os engajando a praticarem seus ensinos aos jogos, alguns profissionais relatam que a utilização dos recursos digitais torna o ensino mais dinamizado e motivador. A gamificação é uma ferramenta que auxilia no aprendizado através de diversos aspectos:

**Aplicativo - Escola Games:** É uma plataforma online gratuita que visa contribuir no aprendizado, com estratégias alinhadas a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), com modelos interativos que instigam a curiosidade das crianças e os incentiva a continuar aprendendo.

**Aplicativo - Wordwall:** É uma plataforma online gratuita que incentiva os discentes a associarem os conhecimentos por meio dos desafios presentes e dos usuários personalizarem modelos próprios, adaptando aos ensinos da Língua Portuguesa,

resolução de problemas matemáticos e a diversificação de outros idiomas, com caça-palavras, jogos de associação e questionários, entre outros.

**Aplicativo - Games Escola Digital/Alunos:** É um site educativo, proposto pela Secretaria de Educação do Paraná, com visual interativo e diversas aplicações pedagógicas e propostas adaptadas a cada faixa etária. Com recursos de *games*, que incentivam os alunos a se tornarem reflexivos, busquem aprimorar suas estratégias. Buscando transformar um ambiente lúdico e complementando-se aos assuntos do dia a dia.

**Aplicativo - Educa Jogos:** A plataforma disponibiliza de jogos educativos, com jogos voltados ao conhecimento das letras e silabadas, problemas matemáticos e coordenação motora. É focado em auxiliar os docentes em suas estratégias de ensino.

As plataformas citadas são focalizadas em abranger o repertório de estratégias voltadas ao processo de ensino-aprendizagem, são propostas que tornam o ambiente lúdico e afetivo, visando auxiliar aos docentes com o aprendizado complementando seu ensino e práticas pedagógicas.

## RESULTADOS E DISCUSSÕES

Este estudo se caracteriza por analisar e compreender as abordagens pedagógicas de pesquisas qualitativas, analisando as interpretações de informações, aspectos subjetivos e contextos descritivos, demonstrando as perspectivas fundamentadas pelas contribuições de cada autor, relacionando-as às estratégias de práticas de ensino-aprendizagem do cotidiano escolar. 5273

Os instrumentos de coletas de dados desta pesquisa, foram discutidos para o contexto escolar, objetivando descrever, classificar, analisar e descrever práticas de ensino-aprendizagem. Com o objetivo de explorar o ambiente educacional com a compreensão de estratégias propostas e as suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem. O processo de análises das pesquisas serão a revisão será composta de aplicações por revisão bibliográfica e pesquisa documental, utilizando de documentos oficiais e institucionais.

Para a construção da revisão bibliográfica, foram realizadas pesquisas em bases de dados acadêmicos, analisando produções científicas existentes para fundamentar a sistematização de conceitos, propondo as teorias adentrados as práticas e resultados de estudos científicos já realizados. Foram selecionados artigos científicos, livros, revistas e dissertações publicadas, priorizando apresentar trabalhos que abordassem metodologias pertinentes ao tema.

Para atingir o objetivo proposto, a pesquisa será realizada com a exposição dos procedimentos necessários para a aquisição das teorias, adotando abordagens metodológicas descritivas e de caráter qualitativo. A abordagem qualitativa permite alinhar à necessidade de

entender as estratégias pedagógicas de forma aprofundada e analisando as teorias com relação as vivências e percepções dos profissionais da área da educação.

Os resultados evidenciaram a relevância das práticas pedagógicas abordadas por diferentes autores que permitem ser relacionadas às percepções dos profissionais da educação. A partir das análises observadas, foram discutidas abordagens como de José Carlos Libâneo (1994), que defende a importância de promover um ambiente acolhedor no processo de ensino-aprendizagem, destacando que o docente deve analisar e acompanhar os estudantes, estando presente nas etapas do processo de ensino-aprendizagem. Para o docente devem ser adotadas medidas que reforcem a necessidade de criar propostas que aprimorem suas habilidades cognitivas com foco em torna-los alunos mais críticos e reflexivos, para a construção ativa de conhecimento de todos.

Com a aplicação das ideias de Philippe Perrenoud (1999), para o contexto educacional, apresenta-se um impacto significativo para o processo de ensino-aprendizagem, principalmente, para formação de competências e na transformação das práticas pedagógicas. A educação deve ser orientada para o auxiliar no aprimoramento das competências já adquiridas dos discentes, propondo os conhecimentos em diversas áreas de conhecimento. Em sua teoria, é destacado a importância de formar alunos que sejam capazes de resolver problemas de maneira autônoma e colaborativa.

5274

Por fim, os resultados complementam-se com as abordagens de José Aloyse Bzuneck (2009), que propõe defender sua motivação no processo de aprendizagem, com as ideias focalizadas na motivação. Suas estratégias voltadas a autonomia, ao protagonismo estudantil e o reconhecimento dos avanços individuais, as propostas do autor têm se mostrado fundamentais para o engajamento e participação ativa dos alunos.

Observou-se que a motivação é ressaltada como elemento principal das práticas pedagógicas, concordando com as afirmações do autor de que o sentimento de o conhecimento adquirido por meio das competências e valorização da participação ativa podem influenciar diretamente no desempenho e engajamento dos estudantes.

Com os dados adquiridos, foram apresentadas as contribuições do autor Busarello (2014), propõe a implementação de mídias tecnológicas, destacando a necessidade de implementá-las ressaltando que podem auxiliar no engajamento dos estudantes, possibilitando mais interação e interesse em participar das aulas.

Atualmente, com a prática docente, observa-se que os discentes buscam ser incentivados a compreenderem o conteúdo transmitido com propostas inovadoras e lúdicas. Os recursos são necessários para compor essa perspectiva, com materiais que despertem o engajamento dos alunos, como com rodas de conversa, debates, pesquisas de campo e a necessidade de utilizar ferramentas digitais, adaptadas de acordo com a necessidade para cada etapa de ensino, principalmente para os primeiros anos no contexto escolar. Ao acompanhar o dia a dia do ambiente escolar, é perceptível analisar que a utilização das metodologias ativas, com abordagens interdisciplinares que são eficazes para potencializar o processo educativo e torná-lo mais dinamizado e eficiente ao se relacionar a teoria com a prática.

**Quadro** - Síntese dos estudos analisados sobre as teoria e práticas.

Autor(es)	Ano	Título / Obra	Foco do Estudo	Principais Conclusões
José Carlos Libâneo	1994	“Didática”.	Sua abordagem é focalizada que o docente é o mediador do conhecimento. Com foco na pedagogia humanista, tornando os alunos críticos e autônomos.	A educação é enfatizada como um processo intencional, em que o pedagogo propõe descrever e conscientizar os alunos a entenderem sua realidade e serem críticos e éticos, com foco nos valores e atitudes.
Philippe Perrenoud	1999	“Profissionalização do Professor e Desenvolvimento de Ciclos de Aprendizagem”.	A sua abordagem defende que o professor deve propor estratégias que sejam objetivas ao ensino e aprimoramento das competências, enfatizando a sua relação com o mundo.	Seguindo a proposta da teoria por competências, a educação visa no desenvolvimento de competências, objetivando tornar os alunos a dispor a sanar os problemas por meio das habilidades adquiridas.
José Aloyseo Bzuneck	2009	“A motivação do aluno: Contribuições da Psicologia Contemporânea”.	O autor destaca a aprendizagem ativa centralizada no aluno, promovendo sua participação com foco em despertar o interesse do aluno, por meio da motivação de realizar o que for proposto, principalmente em sua vida socialmente e acadêmica.	Sua abordagem propõe estratégias e aprendizagens baseadas em tornar os alunos protagonistas do aprendizado, por meio da motivação, os tornando em participantes ativos de sua aprendizagem.
Raul Inácio Busarello	2014	“Gamification: Princípios e Estratégias”.	Sua abordagem é evidenciada pela fundamentação de propostas digitais com a gamificação e a	Sua proposta é fundamentada em auxiliar as práticas didáticas com ampliação de

			<p>motivação enfatizada pelo engajamento afetivo e emocional de cada criança.</p> <p>metodologias ativas propondo com as propostas inovadoras para o ensino com ferramentas atuais e digitais, transformando o aprendizado mais eficaz e dinâmico.</p>
--	--	--	--

Elaborado por: Gabrielle Lima – 2025.

Complementando, este quadro de síntese demonstra e organiza as principais conclusões de cada autor descrito nesta pesquisa, destacando suas principais contribuições para a formação de práticas pedagógicas eficazes, centralizadas na aprendizagem ativa, para o desenvolvimento de competências e na interação social. A integralização dessas teorias objetiva oferecer uma base para o desenvolvimento das estratégias pedagógicas atendendo ao desenvolvimento integral dos discentes, como todo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste estudo busca analisar e coletar as propostas de ensino-aprendizagem com as variadas estratégias de ensino relacionada a área de Licenciatura de Pedagogia. É de suma importância ressaltar que a prática docente deve seguir os padrões e normas instruídos de acordo com a instituição de ensino propõe. Objetivando adequar para composição de esforços significativos com objetivo de alcançar os melhores resultados.

5276

Com as implementações de estratégias e práticas didáticas, são apresentadas teorias alinhadas com as práticas, de acordo com as necessidades de reformulações e adaptações visando no desenvolvendo das melhorias de metodologias de ensino. Relacionando as infraestruturas das instituições, o intuito de verificar como as abordagens contribuem para o melhor desempenho e o engajamento dos alunos, sendo alinhadas de acordo com as necessidades dos estudantes.

Nessa proposta, é primordial que os docentes estejam preparados para reformular a adaptar as estratégias pedagógicas diversificadas, com diversas contextualizações e dinamização, que serão capazes de promover um ensino de qualidade, propondo uma aprendizagem significativa, e alinhadas as normas propostas.

Observou-se que a integração das estratégias de ensino requer intervenções específicas, demandam ser alinhadas de acordo com as necessidades dos estudantes, analisando as devidas metodologias e adaptações. Ao longo do desenvolvimento desse artigo, várias pesquisas foram

apresentadas, destacando a atuação das teorias de autores renomados, demonstrando suas concepções que contribuem para a efetivação de teoria com prática. Essas pesquisas demonstram as possibilidades das práticas educacionais inovadoras evidenciando como a integração da tecnologia, com foco em proporcionar avanços no aprendizado.

Ao longo do artigo, foram citados autores, como José Carlos Libâneo, Philippe Perrenoud, José Aloyseo Bzuneck e Raul Inácio Busarello, sendo contribuintes para o sistema educacional. Em suas teorias, adequadas ao ambiente escolar são descritas amplamente aos diversos contextos da educação, é importante ressaltar que as contribuições se complementam a partir de suas ideias.

O autor Libâneo (1994) descreve que o professor é o mediador do aprendizado, transformando o aluno em protagonista do ensino, em concordância ao Philippe Perrenoud (1999), explicando em sua teoria que a educação é um pilar abrangente de didáticas, conceituando-as e demonstrando o conhecimento através do ensino por competências, onde é focalizado em abranger o processo do desenvolvimento integral dos estudantes.

Relacionando-se ao autor Bzuneck (2009), que defende que o aprendizado do discentes deve ser mediado através de motivação, integrando os alunos com foco em engajar e o acolher afetivamente, buscando envolver planejamentos e propostas adaptadas de acordo com as necessidades dos alunos, complementando-se ao Raul Inácio Busarello (2014), que propõe alternativas estratégicas e práticas pedagógicas inovadoras, utilizando de ferramentas tecnologias, como a *gamificação*, atuando de forma a explorar e inovar suas didáticas. Promovendo momentos fundamentais para a construção de memória afetiva relacionada aos contextos lúdicos e articulados de acordo com a faixa etária proposta para cada etapa.

Portanto, a escolha do tema visa valorizar a compreensão de práticas pedagógicas no cotidiano escolar, compondo as estratégias que podem ser eficazes para a promoção de uma educação de qualidade, respeitando o desenvolvimento individual de cada aluno, estimulando a autonomia e desenvolvimento integral para formação do cidadão em sociedade.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CRISTIANE ELIZETE FIORESE; TERESA, M. Práticas pedagógicas inovadoras: critérios atribuídos por professores(as) formadores(as) que atuam em cursos de pedagogia. *Educação em Revista*, v. 40, 1 jan. 2024. Acesso em: 01 jun. 2025.

ENTENDENDO O SISTEMA EDUCACIONAL BRASILEIRO - Brasil Escola. Disponível em: <<https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/entendendo-o-sistema-educacional-brasileiro.htm>>. Acesso em: 10 jun. 2025.

ESCOLA GAMES | JOGOS EDUCATIVOS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL. Disponível em: <<https://www.escolagames.com.br/>>. Acesso em: 30 nov. 2025.

FERNANDES MENDONÇA, T.; NETO, L.; ALVES, V. Gamificação como estratégia no processo de ensino-aprendizagem 1. [s.l.: s.n.]. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2023/TRABALHO\\_COMPLETO\\_EV190\\_MD3\\_ID3870\\_TB1939\\_20112023151428.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/enalic/2023/TRABALHO_COMPLETO_EV190_MD3_ID3870_TB1939_20112023151428.pdf). Acesso em: 15 abr. 2025.

GAMES. Disponível em: <<https://aluno.escoladigital.pr.gov.br/games>>. Acesso em: 27 nov. 2025.

GSUELLEN730. Jogos educativos - Recursos de ensino. Disponível em: <<https://wordwall.net/pt-br/community/jogos-educativos>>. Acesso em: 29 nov. 2025.

MURR, C.; FERRARI, G. ENTENDENDO E APLICANDO A GAMIFICAÇÃO o que é, para que serve, potencialidades e desafios TUTORIAL 2 Organização. [s.l.: s.n.].

Disponível em: <<https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>>. Acesso em: 15 nov. 2025.

PERRENOUD - PROFISSIONALIZAÇÃO DO PROFESSOR E DESENVOLVIMENTO DE CICLOS DE APRENDIZAGEM. Disponível em: <[https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php\\_main/php\\_1999/1999\\_36.html](https://www.unige.ch/fapse/SSE/teachers/perrenoud/php_main/php_1999/1999_36.html)>. Acesso em: 30 nov. 2025.

O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM: A IMPORTÂNCIA DA DIDÁTICA. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/fiped/2016/TRABALHO\\_EV057\\_MD1\\_SA8\\_ID857\\_29082016143835.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/fiped/2016/TRABALHO_EV057_MD1_SA8_ID857_29082016143835.pdf)>.

5278

OLIVEIRA, R. Jogos Educativos e Pedagógicos | educajogos. Disponível em: <<https://www.educajogos.com.br/>>. Acesso em: 30 nov. 2025.

PLATAFORMA ESPAÇO DIGITAL. A IMPORTÂNCIA DO PLANEJAMENTO ESCOLAR. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/51793>>. Acesso em: 20 nov. 2025.

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL PROGRAMA CRECHE PARA TODAS AS CRIANÇAS. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <<https://www.fadc.org.br/sites/default/files/2020-11/praticas-pedagogicas-na-educacao-infantil.pdf>>. Acesso: 28 nov. 2025.

RAGUZE, T.; PIERRE DA SILVA, R. Gamificação aplicada a ambientes de aprendizagem. [s.l.: s.n.]. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b96e4933aoe63874f/Gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambiente%20de%20Aprendizagem.pdf>. Acesso em: 20 mai. 2025.

RICARDO, E. C. Discussão acerca do ensino por competências: problemas e alternativas. *Cadernos de Pesquisa*, v. 40, p. 605–628, 1 ago. 2010.

SILVA, Patrick Gonçalves Toledo da. Motivação na Educação: Questões e Teorias —Uma breve revisão de literatura. Monografia (Licenciatura em História) — Pontifícia Universidade

Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, dez. 2019. Disponível em: <https://www.his.puc-rio.br/wp-content/uploads/Patrick-Goncalves-Toledo-da-Silva.pdf> Acesso em: 27 nov. 2025.

RAGUZE, T.; PIERRE DA SILVA, R. GAMIFICACÃO APLICADA A AMBIENTES DE APRENDIZAGEM. [s.l: s.n.]. Disponível em: <<https://www.feevale.br/Comum/midias/7fe3e6be-385f-4e8b-96e4933aoe63874f/Gamificac%C2%B8a~o%20aplicada%20a%20ambientes%20de%20Aprendizagem.pdf>>. Acesso em: 30 nov. 2025.