

O BRINCAR COMO ESTRATÉGIA DE MOTIVAÇÃO NA APRENDIZAGEM E NO DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Juliana Cristina Viola *

Thiago Augusto Rochetti Bezerra **

Resumo: O jogo utilizado durante as aulas como estratégia de ensino aprendizagem é importante para o desenvolvimento do aluno de forma global, pois através do lúdico somos capazes de unir o imaginário ao mundo real, oferecendo à criança a possibilidade de vivenciar novas experiências e ajudando no seu desenvolvimento. Este estudo trata-se de uma revisão de literatura por busca e análise de artigos, com o objetivo de compreender a importância da utilização de jogos como estratégia de motivação e melhoria no desenvolvimento cognitivo dos alunos do Ensino Fundamental através do lúdico. A pesquisa foi realizada por meio de um levantamento bibliográfico nas bases de dados de sites e revistas indexadas do Portal de Periódicos CAPES. A seleção do material foi embasada no objetivo proposto pelo estudo, tendo como critérios de inclusão artigos que tenham relevância com o tema. Apesar dos jogos fazerem parte do Plano Curricular Nacional no Ensino Fundamental, foi possível constatar que poucas pesquisas acerca desse tema foram realizadas, este fato pode se justificar pelo desconhecimento dos educadores sobre a importância do lúdico no desenvolvimento humano. Concluiu-se que o jogo quando utilizado como recurso em sala de aula no ensino fundamental, se torna uma ferramenta que facilita a aprendizagem e o desenvolvimento do aluno como um todo, envolvendo os aspectos cognitivos, afetivos, sensório-motor, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem de forma lúdica, desta forma, os jogos auxiliam em sala de aula despertando o interesse e motivando os alunos durante o processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem. Motivação. Jogos. Ensino fundamental.

PLAYING AS A MOTIVATIONAL STRATEGY IN THE LEARNING AND DEVELOPMENT OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Abstract: The game used during the lessons as a strategy of teaching learning is important for the development of the student in a global way, because through the playful we are able to unite the imaginary to the real world, offering the child the possibility of experiencing new experiences and helping in their development. This study is a review of literature by search and analysis of articles, aiming to understand the importance of using games as a strategy for motivation and improvement in the cognitive development of elementary school students through play. The research was carried out by means of a bibliographical survey in the databases of sites and journals indexed by the Portal of Periodicals CAPES. The selection of the material was based on the objective proposed by the study, having as inclusion criteria articles that have relevance with the theme. Although the games are part of the National Curricular Plan in Elementary School, it was possible to verify that few researches on this theme have been carried out, this fact can be justified by the ignorance of the educators about the importance of the ludic in human development. It was concluded that the game when used as a classroom resource in elementary school, becomes a tool that facilitates learning and development of the student as a whole, involving the cognitive, affective, sensory-motor, attention and concentration aspects, bringing great benefit to the development and learning in a playful way, in this way, the games help in the classroom arousing interest and motivating the students during the learning process.

Keywords: Learning. Motivation. Games. Elementary school.

Introdução

Atualmente, o jogo é visto como uma importante estratégia de aprendizado, tendo em vista o grande crescimento da tecnologia, e a necessidade de oferecer um ensino motivador e que estimule o aluno, oferecendo um espaço inovador, de experimentação e de novos métodos. Muitos teóricos buscam estudar os aspectos do comportamento lúdico do jogo utilizado na sala de aula como forma de motivar e melhorar o desenvolvimento cognitivo dos alunos. Segundo Garcia e Marques (2001) brincar faz parte do processo do desenvolvimento infantil para compreender o mundo. Quando é permitido a criança expressar seu imaginário durante a aula, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, ocorre o desenvolvimento integral da criança, estimulando a função pedagógica. Sendo assim, qualquer jogo empregado na escola, respeitando a natureza do lúdico, pode apresentar caráter educativo e ser considerado como um jogo educativo (KISHIMOTO, 1994).

Em relação aos benefícios gerados pelo brincar, podemos afirmar que esta atividade é de grande importância no desenvolvimento, pois, de forma lúdica as crianças entram em contato com o mundo através de suas imaginações, e isto contribui com seu desenvolvimento, fornecendo meios para que elas entrem em contato com variadas situações, e auxilia a desenvolver sua capacidade de se relacionar com o mundo e vivenciar experiências ao lado de outras pessoas. Ao brincar a criança não é um sujeito passivo, mas sim um agente capaz de interagir com objetos carregados de significados (MELO; VALLE, 2005).

Segundo Fortuna (2000):

Brincar desenvolve a imaginação e a criatividade. Na condição de aspectos da função simbólica, atingem a construção do sistema de representação, beneficiando, por exemplo, a aquisição da leitura e da escrita. Enquanto ação e transformação da realidade, o jogo implica ação mental, refletindo-se na operatividade, tanto no domínio lógico, quanto no infralógico, ou por outras palavras, no desenvolvimento do raciocínio. Na atividade lúdica os aspectos operativos e figurativos do pensamento são desenvolvidos. (FORTUNA, 2000, p. 10).

Os jogos também fazem parte do Referencial Curricular Nacional de Educação Infantil (RCNEI), tendo uma função importante para a prática pedagógica quando utilizado como um recurso didático, e favorece o processo de desenvolvimento, de ensino e de aprendizagem.

De acordo com citação:

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p. 29).

Infelizmente, muitas vezes os jogos pedagógicos que tem como objetivo desenvolver as capacidades das crianças são esquecidos, tratados sem importância, ou às vezes nem é conhecido por parte dos educadores, e acaba sendo deixado de lado ou considerado apenas como uma forma de passar o tempo. De acordo com as orientações dos Parâmetros Curriculares Nacionais 1998:

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. Propicia a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações. (PCN, 1998, p. 47).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), os jogos são apontados como uma ferramenta para o desenvolvimento do aluno como um todo. Para as crianças os jogos são as ações que elas repetem, onde há um sentido funcional e significado. Por meio dele, as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas também aprendem a lidar com os símbolos e a analogia que são representados através dos jogos simbólicos.

Quando o jogo exige situações mais complexas, e possui regras, as crianças passam a desenvolver habilidades e compreender as regras como combinações arbitrárias definidas pelos jogadores, as quais serão empregadas no processo de ensino aprendizagem, favorecendo sua integração no mundo social. Além disso, os jogos em grupo representam uma conquista cognitiva, emocional, moral e social para a criança bem como um estímulo para o desenvolvimento do seu raciocínio lógico (BRASIL, 2000).

Desta forma podemos compreender que embora o brincar não seja tão bem visto nas escolas e não receba tanto valor e nem espaço e materiais adequados para sua realização, esta atividade é capaz de auxiliar nos processos educativos e

proporcionar aprendizagem de forma motivante. Podemos afirmar que além dos jogos auxiliar no desenvolvimento do ensino aprendizagem, quando utilizados durante as aulas, ele também pode ser um meio de proporcionar um ambiente motivador.

Quando falamos em motivação, é importante ressaltar que há diversos fatores que influem nesse processo, ela pode ser intrínseca, extrínseca ou psicológica. E também é influenciada pelo ambiente social em que a escola está inserida, assim como os aspectos físicos, psicológicos e sociais dos alunos, o jogo a ser utilizado e a disposição do professor, pois este possui papel de orientador nas atividades realizadas no contexto educacional. Então parte-se do pressuposto que a motivação dos alunos é de responsabilidade dos professores também.

O aspecto intrínseco é considerado uma força interna, “energia” que vem de dentro e faz com que a criança seja impulsionada a uma direção e busque realizar algo. Ela realiza uma atividade somente pelo prazer que lhe proporciona (LIEURY e FENOUILLET *apud* OLIVEIRA e ALVES, 2005).

A motivação extrínseca:

Refere-se a todas as situações em que ele faz alguma coisa para obter algo prazeroso, sendo que os indivíduos, intrinsecamente motivados, tendem a atribuir a si mesmos a causa de sua atividade. Por outro lado, o estímulo é algo externo que também impulsiona o indivíduo em determinada direção, fazendo-o agir. (LIEURY; FENOUILLET *apud* OLIVEIRA; ALVES, 2005, p. 232).

Já o aspecto psicológico “dizem respeito à motivação do indivíduo, ou seja, à forma como este se mobiliza e direciona sua ação na aprendizagem.” (ZANELLA *apud* OLIVEIRA; ALVES, 2005, p. 231).

Coll, Palacios e Marchesi (1996) afirmam que as atividades que são propostas nas aulas podem ser motivantes para alguns alunos e desmotivantes para outros, a motivação depende das atividades, a maneira de organiza-la, a forma de interação e os recursos. Para Tapia e Fita *apud* Oliveira (2005): “A motivação é um conjunto de variáveis que ativam a conduta e a orientam em determinado sentido para alcançar o objetivo” (TAPIA; FITA *apud* OLIVEIRA, 2005, p. 77). E de acordo com Davidoff (2001): “Motivação, refere-se a um estado interno que pode resultar de uma necessidade.” (DAVIDOFF, 2001, p. 325).

Seguindo todos esses requisitos citados, o professor teria como resultado do seu bom trabalho alunos com maior rendimento nas aulas, melhor autoestima e capacidade de realização e também melhor desenvolvimento na aprendizagem.

É necessário ressaltar que todos os jogos geram movimentos, sejam eles físicos proporcionados pelos atos de pular, correr, girar, jogar ou agarrar, e também movimento cognitivo, já que muitos jogos exigem grande concentração, intuição e conhecimento para que se possa chegar a seus objetivos finais.

Desta forma podemos compreender que jogar é um ato diretamente ligado à ação e ao movimento propriamente dito. Ressaltamos aqui que a epistemologia do termo motivo vinda do latim “*movere, motum*”, refere-se aquilo que gera movimento (CAMPOS, 1987). Campos também afirma que “[...] em consequência, motivar significa provocar movimento, atitude no indivíduo.” (CAMPOS, 1987, p. 108). E de acordo com Piccolo (1995), em seu mais amplo sentido motivação se refere ao termo que leva a pessoa a realizar desde os maiores atos até a desistência de uma ação.

Segundo Kishimoto (1994) o jogo é caracterizado como “[...] o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto.” (KISHIMOTO, 1994, p. 16). Porém, os jogos também podem ser utilizados como uma ferramenta para o ensino aprendizagem.

Podemos então afirmar que os jogos educativos são importantes ferramentas de apoio que contribui para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino divertido para o caminho do aprender e para desenvolver uma aula que motive e favoreça o aprendizado do aluno, despertando seu interesse.

Batista e Dias (2012) afirmam que é possível desenvolver aspectos como a socialização, atenção e concentração, desta forma os alunos se sentem interessados em aprender de forma lúdica o conteúdo oferecido durante as aulas. Portanto, a busca de estratégias como os jogos para que se possa proporcionar uma aula motivante e que desenvolva a melhora do desenvolvimento cognitivo através de atividades lúdicas é extremamente importante para a aprendizagem dos alunos.

Entretanto, além de compreender a importância da motivação e dos jogos como ferramentas no bom desenvolvimento das aulas e no aprendizado, é necessário ressaltar que professores atualizados e com capacidade de realizar um maior número de atividades alternativas possuem um maior desempenho durante as aulas e maior capacidade de manter o interesse dos alunos durante as atividades.

Para demonstrar mais claramente esta teoria podemos utilizar a citação de Bidutte (2001) que afirma que professores com maior conhecimento sobre técnicas de aplicação de motivação e condutas de aula possuem um melhor desempenho ao realizar sua tarefa.

Podemos crer que durante as aulas podem ocorrer interferências no estado motivacional dos alunos, e estas podem ser positivas ou negativas dependendo dos estímulos que o professor oferece durante as aulas e as atividades que são propostas, como já citado anteriormente. Se a interferência for negativa pode gerar uma deficiência no desenvolvimento cognitivo e das habilidades psicológicas da criança.

Tendo em vista este contexto, esta pesquisa tem o propósito de responder algumas perguntas, denominadas problemas de pesquisa, tais como: O brincar pode ser utilizado como estratégia de motivação na aprendizagem e no desenvolvimento cognitivo dos alunos do ensino fundamental? Os jogos educativos utilizados como estratégia de ensino podem interferir de forma positiva durante as atividades propostas pelos professores nas aulas, auxiliando na aprendizagem dos alunos?

Devido à dificuldade e falta de especialização por parte dos professores em utilizar jogos educativos como estratégia lúdica para motivar e possibilitar um melhor desenvolvimento cognitivo e que correspondam com a participação e desempenho dos alunos durante as aulas, e para tentar responder a estas perguntas propôs-se este trabalho, que pretende evidenciar e levantar dados sobre a importância da utilização de jogos como estratégia de motivação e melhoria no desenvolvimento cognitivo dos alunos do Ensino Fundamental através do lúdico, assim colaborando com a literatura nacional existente, como forma de auxiliar educadores e compreender a necessidade do brincar.

Para a realização deste estudo foi realizado uma revisão de literatura nas bases de dados de sites e revistas indexadas do Portal de Periódicos CAPES, utilizando como descritores: aprendizagem, motivação, jogos e ensino fundamental. A seleção do material foi embasada no objetivo proposto pelo estudo, tendo como critérios de inclusão artigos que tenham relação e relevância com o tema.

A busca e a análise de artigos foram feito com o objetivo de compreender a importância da utilização de jogos como estratégia de motivação e melhoria no desenvolvimento cognitivo dos alunos do Ensino Fundamental através do brincar por meio de jogos educativos.

Este estudo trata-se de uma pesquisa qualitativa. Entende-se pesquisa qualitativa, como uma forma de se produzir conhecimentos, possibilitando assim, aplicações práticas, como método de resolução do problema abordado (SILVA; MENEZES, 2001).

A relevância desta pesquisa está no fato de que o brincar é visto como uma atividade de lazer por parte dos educadores, apenas com função de recreação. Entretanto, o brincar faz parte do desenvolvimento da criança, e não é apenas um meio de diversão. O brincar está relacionado também com o repertório pedagógico e social e o desenvolvimento cognitivo. Através das brincadeiras, as crianças podem se relacionar com os outros, assim desenvolvendo suas capacidades de comunicação e interação que serão importantes no seu desenvolvimento pessoal.

Apesar de todos os fatores que demonstram a importância do brincar e a contribuição que esta atividade oferece as crianças, são poucas as pesquisas direcionadas ao brincar como estratégia de motivação na aprendizagem e no desenvolvimento dos alunos do fundamental, ou seja, na área educacional. O que mais se encontra são pesquisas direcionadas a área do desenvolvimento em seu aspecto físico.

A seleção do material foi embasada no objetivo proposto pelo estudo, tendo como critérios de inclusão artigos que tenham relação e relevância com o tema.

São poucos os artigos que falam sobre a importância dos jogos no desenvolvimento das aulas do Ensino Fundamental, alguns artigos analisados apresentam uma dualidade entre o aprender e o brincar. Entretanto, segundo Bomtempo (1999), se faz necessária à compreensão por parte dos educadores das instituições escolares a importância do brincar, pois esta atividade é um meio de promoção de aprendizagem. Dos artigos selecionados para esta pesquisa, apenas três relacionavam a importância do jogo utilizado durante as aulas na escola.

Benedet e Zanella (2011) realizaram um estudo com o objetivo de investigar a visão de pais, crianças e professores em relação ao brincar em uma instituição escolar que possua brinquedoteca. Este artigo inicia discutindo o brincar atualmente, pois na sociedade contemporânea a formação das cidades, concepções de tempo e a violência tem reduzido o espaço do brincar, um dos lugares onde esta atividade ainda é possível, são nas escolas, mas neste meio, o brincar é muitas vezes aceito apenas como uma atividade pedagógica.

Para realizar esta pesquisa entrevistaram alunos da quarta série de uma escola da rede pública, juntamente com seus pais ou responsáveis e professores. Observou-se que na relação aluno/criança, sendo compreendido que ao aluno cabe seguir ordem e realizar atividades programadas, enquanto para a criança há a disponibilidade do brincar de forma livre. Os resultados desta pesquisa mostraram que o brincar na escola é fortemente relacionado com a aprendizagem, havendo muitas críticas quando esta atividade ocorre nas escolas sem o direcionamento de um objetivo específico, desta forma entendeu-se que existe uma dicotomia entre o brincar e o aprender.

Navarro e Prodocimo (2012) em um estudo realizado a partir de uma pesquisa qualitativa de caráter descritivo, onde participaram uma turma de dezoito alunos, entre três e quatro anos, em uma escola municipal de educação infantil. O período da pesquisa foi de dois meses, tendo um total de vinte e uma observações realizadas. O artigo tem seu início citando informações sobre a importância de compreendermos o brincar e o papel do professor como mediador desta atividade em sala de aula. As autoras afirmam que o brincar é uma atitude natural das crianças, entretanto algo não muito aceito pelos adultos, desta forma é comum presenciarmos adultos pedindo para que as crianças parem de correr e brincar, pois vivemos em uma cultura onde devemos ficar sentados e andar devagar. E também é relatado no artigo que poucos são os lugares onde uma criança pode brincar, sem que isto seja compreendido como bagunça.

O objetivo deste estudo foi de refletir sobre a mediação do brincar na escola, e a influência que o professor pode ter na qualidade do brincar de uma criança, principalmente no ambiente de uma sala de aula. Ao final da pesquisa, concluiu-se que durante as atividades ficou evidente que o brincar para as crianças é uma atividade séria, onde elas têm por vezes a oportunidade de interagirem com o mundo adulto, internalizando seus conceitos e inserindo-os no mundo ao que pertencem. Além disso, também foi analisado que a professora realiza importante papel, desde o permitir que as crianças brinquem livremente, ou também inserindo novos atributos em suas formas de brincar, para assim desenvolver o repertório das crianças. Concluiu-se que todas as formas que o professor utiliza para mediar a brincadeira é importante para a criança.

Drielly e Carmen (2012) realizaram uma pesquisa a partir da leitura de pesquisadores que abordam essa temática, as autoras apresentam algumas

contribuições dos jogos para o desenvolvimento infantil, envolvendo os aspectos cognitivo, afetivo, físico-motor e moral. A teoria piagetiana é apontada como embasamento principal da pesquisa, e elas destacam os fatores do desenvolvimento cognitivo e a classificação dos jogos como: jogos de exercícios, jogos simbólicos e jogos de regras. Estes são discutidos com autores reconhecidos na área, além de serem abordados e recomendados nos Parâmetros Curriculares Nacionais como um recurso auxiliador para o processo de aprendizagem. O objetivo do artigo foi discutir a importância dos jogos para o processo de ensino e de aprendizagem. E concluiu-se que os jogos servem como importante ferramenta pedagógica, favorecendo aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem, fazendo com que os alunos se sintam atraídos para aprenderem os conteúdos didáticos de uma forma diferenciada e lúdica.

Considerações finais

Com este estudo foi possível perceber a importância do jogo como recurso para serem utilizados em sala de aula no Ensino Fundamental. Partindo do pressuposto que os jogos além de ser um meio de brincar, são também uma ferramenta que pode ser utilizado na aprendizagem e no desenvolvimento como um todo do aluno, envolvendo os aspectos cognitivos, afetivos, sensório-motor, afetivo e também aspectos como a socialização, atenção e concentração, trazendo grande benefício para o desenvolvimento e a aprendizagem de forma lúdica. Desta forma, os jogos auxiliam em sala de aula despertando o interesse e motivando os alunos durante o processo de ensino.

Notas

* Juliana Cristina Viola é Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano, Universidade Metodista de Piracicaba – UNIMEP, Piracicaba, SP, Brasil. E-mail: julianacviola@yahoo.com.br

** Thiago Augusto Rochetti Bezerra é Professor Doutor Adjunto da Seção de Educação Física Academia da Força Aérea, Pirassununga, SP, Brasil. E-mail: thiago_rochetti@globomail.com

Referências

- BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O processo de Ensino e de Aprendizagem Através dos Jogos Educativos no Ensino Fundamental. **Colloquium Humanarum**, vol. 9, n. Especial, p. 975-982, jul-dez, 2012.
- BENEDET, Marina Corbetta; ZANELLA, Andréa Vieira. Brinquedoteca na escola: tempos/espaços e sentidos do brincar. **Arquivos brasileiros de psicologia**, Rio de Janeiro, v. 63, n. 2, p. 69–81, 2011.
- BIDUTTE, Luciana de Castro. Motivação nas aulas de educação física em uma escola particular. **Psicol. esc. educ.**, v. 5, n. 2, p. 49-58, 2001.
- BOMTEMPO, Edda. Brincar, fantasiar e aprender. **Temas em Psicologia**, Ribeirão Preto, v. 7, n. 1, p. 51-56, 1999.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. v.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. v. 3 e 2. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.
- CAMPOS, Dinah Martins de Souza. **Psicologia da aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 1987.
- COLL, César; PALACIOS, Jesús e MARCHESI, Alvaro; trad. Angélica Mello Alves. **Desenvolvimento psicológico e educação: psicologia da educação**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, v. 2, 1996.
- DAVIDOFF, Linda, L. **Introdução à Psicologia**. São Paulo: Pearson Makron Books, 2001.
- DRIELLY A. B.; CARMEN, L. D. O Processo de Ensino e de Aprendizagem através dos Jogos Educativos no Ensino Fundamental. **Colloquium Humanarum**, vol. 9, n. Especial, jul–dez, 2012.
- FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org). **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- GARCIA, Rose Marie Reis e MARQUES, Lilian Argentina. **Aprendendo a brincar**. Porto Alegre, RS: Novak Multimídia, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - **PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- MELO, Luciana; VALLE, Elizabeth. O brinquedo e o brincar no desenvolvimento infantil. **Psicologia Argumento**, v. 23, n. 40, p. 43-48, 2005.

NAVARRO, Mariana Stoeterau e PRODOCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Porto Alegre, v. 34, n. 3, p. 633-648, 2012.

OLIVEIRA, Cynthia Bisinoto Evangelista de; ALVES, Paola Biasoli. Ensino fundamental: Papel do professor, motivação e estimulação no contexto escolar. **Revista Paidéia: Cadernos de Psicologia e Educação**. Ribeirão Preto, v.15, n.31, p. 227-238, 2005.

PICCOLO, Vilma L. Nista (org). **Ser ou Não Ter?** Campinas: Unicamp, 1995.

SILVA, Edna Lúcia da e MENEZES, Estera Muszkat. Revisão de Literatura. In: _____. Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação. 3. Ed. **Revista Atual**, Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, p. 37-43, 2001.

Recebido em: julho de 2018.

Aprovado em: setembro de 2018.