

# APRENDER +

Uma breve história sobre  
a teoria piagetiana



2020

# **INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO PARÁ – IFPA CAMPUS BELÉM**

## **CURSO**

Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa

## **DISCIPLINA**

Psicologia do Desenvolvimento da Aprendizagem

## **ORIENTAÇÃO**

Helena do Socorro Campos da Rocha

## **DISCENTES CRIADORAS DA HQ – APRENDER+: UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE A TEORIA PIAGETIANA”.**

Eduarda Costa Viana – Diagramação e Editoração Eletrônica

Fabiano Matheus Pinheiro Rosa – Quadrinhos e Direção de Arte

Gabriela Silva Bricio – Revisão

Heloiza Eduarda dos Santos Tavares - Revisão

Ingrid Ferreira Corrêa – Diagramação e Editoração Eletrônica

Vanessa Stefane Gomes de Assunção – Revisão

## **SEMESTRE:**

2019-2

## **APLICATIVOS UTILIZADOS**

Capa criada no Aplicativo Canva, disponível no link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bitstrips.emoji>

HQ criada nos Aplicativos:

Adobe Photoshop, disponível no link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com>

Storyboard, disponível no link:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com>

## APRESENTAÇÃO

A História em Quadrinhos (HQ) foi produzida pelos discentes da Disciplina Psicologia do Desenvolvimento da Aprendizagem, ministrada pela Prof<sup>a</sup>. M<sup>a</sup> Helena do Socorro Campos da Rocha, no Curso de Licenciatura em Letras – Língua Portuguesa. A presente tecnologia educacional trabalha a partir da teoria de aprendizagem Genético Cognitiva proposta por Piaget, na qual concebe o desenvolvimento cognitivo como uma sucessão de estágios e subestágios caracterizados pela forma particular de como os esquemas se organizam e se combinam entre si formando estruturas. Levando-se em consideração estes aspectos, para Piaget o conhecimento é um processo pelo qual, se deve estudar historicamente. Tendo em vista isto, se propõe em estudar todo o seu processo de mudança e evolução.

A proposta de criação da HQ surgiu a partir das apresentações dos seminários criativos desenvolvidos na disciplina. A História em Quadrinhos Aprender+: uma breve história sobre a teoria piagetiana baseia-se nos pressupostos defendidos pelo biólogo e psicólogo Piaget. No que tange ao enredo da narrativa ficcional, a ação acontece em uma escola, especificamente em sala de aula, na qual dois personagens apresentam diferentes estágios de desenvolvimento da aprendizagem. Os protagonistas estão inseridos no 9º ano do Ensino Fundamental e estão iniciando um novo conteúdo: *Figuras de Linguagem, a Ambiguidade*. Dentro deste viés, são explanados nos quadrinhos os processos de transição que permeiam a teoria piagetiana, tais como os conceitos de: **Esquemas; Assimilação; Acomodação; Adaptação; Equilíbrio; Desequilíbrio; Defasagem horizontal**. A revista em quadrinho Aprender+ é uma ferramenta facilitadora de aprendizagem, na qual visa à materialização de uma importante teoria de forma lúdica e criativa.

# Personagens:



**Jean Piaget, 35 anos, branco, narrador.**



**Professora Dra. Camila Salles: 30 anos, negra, formada em Licenciatura Plena em Letras Língua Portuguesa.**



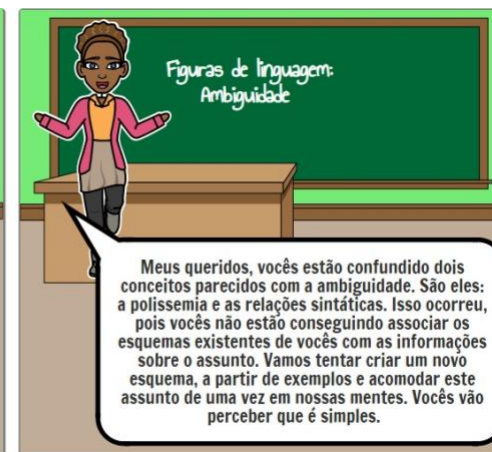
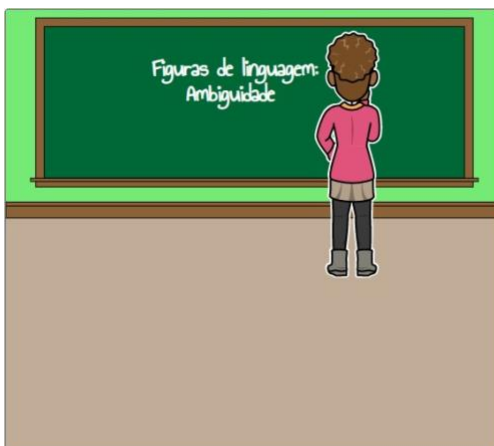
**Luiza Melo: 14 anos, branca, aluna dedicada.**



**Jorge Carvalho: 15 anos, negro, aluno descolado.**



**Rebeca Campos: 15 anos, branca, aluna figurante.**

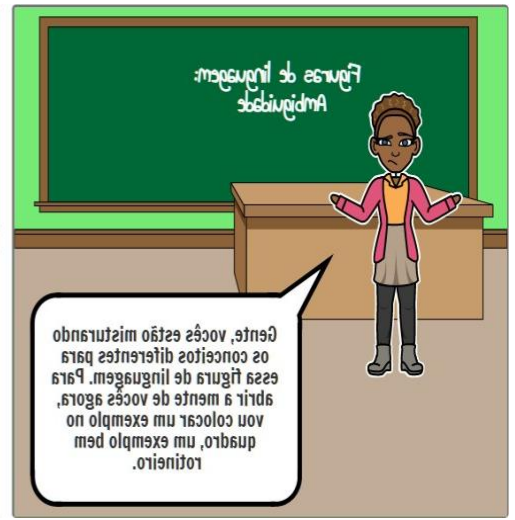
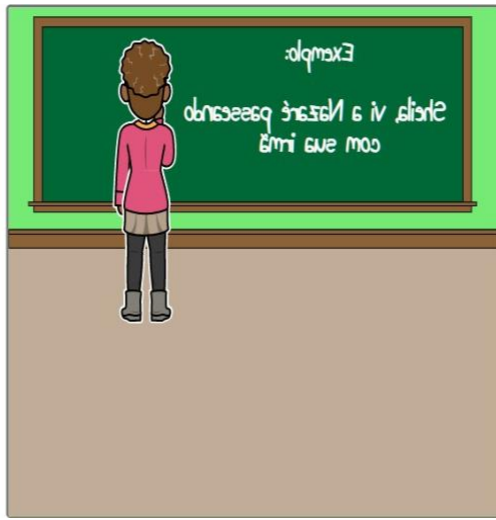


**Segundo Piaget, os Esquemas são os conjuntos de representações mentais, que permitem que possamos entender e responder a determinadas situações no mundo exterior. Ou seja, eles são a maneira de organizar o conhecimento que temos do mundo. Esse conhecimento fica armazenado em blocos. Esses esquemas podem ser considerados como um manual para o cérebro, dizendo ao indivíduo como reagir a certos estímulos ou informações recebidas. Como estamos sempre recebendo novas informações e estímulos, esses esquemas estão em constante processo de transição e reorganização.**

**Segundo Piaget, Assimilação: Durante a assimilação, o sujeito utiliza um esquema já existente e armazenado no cérebro para lidar com um novo objeto ou situação. Por exemplo, uma criança de dois anos vê uma maçã, mas anteriormente ela apenas conhecia o que era uma laranja. Por ver uma fruta com formato parecido, a criança ira pensar que a maçã também é uma laranja.**









**Segundo Piaget, o Desequilíbrio: é uma condição de instabilidade e conflito, na qual uma informação nova não coincide com os esquemas preexistentes no indivíduo.**



**Segundo Piaget, a Adaptação: só conduz a um sistema estável quando o equilíbrio entre a acomodação e assimilação foi alcançado. A adaptação é entendida como a modificação de uma coisa para as condições existentes de outra coisa**





**Segundo Piaget, a Equilibração:** de uma maneira geral, trata de um ponto de equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, e assim, é considerada como um mecanismo auto-regulador, necessária para assegurar à criança uma interação eficiente dela com o meio- ambiente.

**Segundo Piaget, a Defasagem:** Interferência no desenvolvimento cognitivo nas diferenças reais de classe. Se uma criança fracassa na escola, isto se deve a um não desenvolvimento cognitivo, logo a um déficit, ou à escola que não foi capaz de atingir o aluno o qual, por si só, não teria qualquer defasagem cognitiva, sendo o fracasso não tanto do aluno, mas da instituição escolar.





**Então nessa HQ aprendemos os conceitos da teoria Genético Cognitiva de Jean Piaget. São explanados nos quadrinhos os processos de transição que permeiam os conceitos: Esquemas, Assimilação, Acomodação, Adaptação, Equilíbrio, Desequilíbrio e Defasagem.**



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

COLL, César; MARCHESI, Álvaro; PALACIOS, Jésus (orgs.) **Desenvolvimento Psicológico e Educação** – Psicologia da Educação Escolar. Vol. 2. Porto Alegre: ARTMED, 2004.

GALLO, SILVIO..O Aprender em Múltiplas Dimensões.**REVISTA DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCACAO MATEMÁTICA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL (UFMS)**. Volume 10, número 22 – Seção Temática – 2017., ISSN 2359-2842. Disponível em: <http://www.edumat.ufms.br/revistaedumat.inma@ufms.br>

KNOWLES, Malcom S., HOLTON III, Elwood F. e SWANSON, Richard A. **Aprendizagem de resultados**: uma abordagem prática para aumentar a efetividade da educação corporativa. Tradução de Sabine Alexandra Holler. Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. 388 p. ISBN 978-85-352-2590-7

LAROSSA BONDÍA, J.**Tremores**; escritos sobre experiência . Editora autêntica. Belo Horizonte. 2017.

LIMA, Jailson. Criatividade como Ferramenta de Ensino. **ELI ENSINO INOVATIVO**, VOLUME 2, 2015. PP. 17-21.

LUCKESI, C.C. & PASSOS. E. S. **Introdução à Filosofia**: Aprendendo a pensar - SP: Cortez, 1996.

MASSETO, Marcos. **Inovação no ensino superior**. São Paulo: Edições Loyola, 2012.

MOREIRA, Marcos Antônio. **Aprendizagem significativa**: a teoria e textos complementares. São Paulo: Editora Livraria da Física, 2011.

SILVA, Aurora. **Modelo andragógico**: uma síntese. Disponível in: [http://www.cffh.pt/public/elo6/elo6\\_13.htm](http://www.cffh.pt/public/elo6/elo6_13.htm), 2001.

VAZ, Cristina Lúcia Dias; ROCHA, Helena do Socorro Campos da (orgs.). **Matemática e Arte em trilhas, olhares e diálogos**. Belém: EditAEDI/UFPA, 2018. Disponível em <http://editaedi.ufpa.br/idex.php/lancamento>.

VAZ, Cristina Lúcia Dias; NERI JÚNIOR, Edilson dos Passos; ROCHA, Helena do Socorro Campos da. **Cartas de Marear**: percursos para uma aprendizagem criativa em Matemática e Arte. Belém: EditAedi/UFPA, 2019.

