



Ginástica para o Cérebro

SUPERA – Franqueador

Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite

CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP

Fone: (12) 3341 9929

Método SUPERA

Fundamentação teórica

- O método SUPERA é embasado na Teoria de Inteligências Múltiplas de **Howard Gardner**, que descreve a grande diversidade de talentos e estilos de aprendizagem e, conseqüentemente, a maneira flexível como o processo de ensino deve ser conduzido para alcançar efetivamente todos os alunos.
- Em **Jean Piaget**, que defende que o conhecimento é uma construção que se dá na interação entre um sujeito ativo e os objetos do conhecimento. Na concepção piagetiana, os jogos consistem numa simples assimilação funcional, num exercício das ações individuais já aprendidas, gerando ainda um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança (Piaget apud Faria, 1995);
- **Lev Vygotsky**, que prioriza a função mediadora da cultura e da linguagem na formação do Ser Humano. As obras de Vygotsky incluem alguns conceitos que se tornaram incontornáveis na área do desenvolvimento da aprendizagem. Um dos conceitos mais importantes é o de Zona de Desenvolvimento Proximal, que se relaciona a diferença entre o que a criança consegue realizar sozinha e aquilo que, embora não consiga realizar sozinha, é capaz de aprender e fazer com a ajuda de uma pessoa mais experiente (adulto, criança mais velha ou com maior facilidade de aprendizado, etc.) Segundo ele, o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, que sua curiosidade é estimulada, que adquire iniciativa e autoconfiança; os jogos proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (Vygotsky, 1989);
- **Kurt Lewin**, que desenvolveu a prática de Dinâmica de Grupo como técnica e método educativo de treinar as capacidades humanas, tendo como principal objetivo levar as pessoas a novos comportamentos por meio da exposição, discussão e decisão em grupo — um método totalmente diferenciado do ensino tradicionalmente utilizado;
- **David Ausubel**, que salienta a importância da aprendizagem ser significativa para o aluno. David Paul Ausubel (1918-2008) dizia que quanto mais sabemos, mais aprendemos. Para ele, aprender significativamente é ampliar e reconfigurar ideias já existentes na estrutura mental e, com isso, ser capaz de relacionar e acessar novos conteúdos. Diz Ausubel: "Quanto maior o número de links feitos, mais consolidado estará o conhecimento.";
- **Reuven Feuerstein**, que foi pioneiro no bem sucedido Programa de Enriquecimento Instrumental e no conceito de Experiência de Aprendizagem



SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

Ginástica para o Cérebro

Mediada (EAM). Feuerstein reforça a importância de ensinar a pensar (ao invés de ensinar apenas conteúdos) com a ajuda de um ambiente aberto e mediador. Os conceitos de que a inteligência é plástica e modificável, e que a inteligência pode ser pensada são centrais na Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural. Segundo ele, a inteligência pode ser desenvolvida em um ambiente de aprendizagem mediada criado a partir da teoria da Experiência da Aprendizagem Mediada.

- **Edgar Morin**, que apresenta a noção de “pensamento complexo”, implicando na necessária interligação entre os saberes que devem transcender a linearidade e a segmentação. O conhecimento complexo não está limitado à ciência, pois há na literatura, na poesia, nas artes um profundo conhecimento. Todas as grandes obras de arte possuem um profundo pensamento sobre a vida. Segundo o próprio Morin, devemos romper com a noção de que devemos ter as artes de um lado e o pensamento científico do outro. A razão cartesiana impôs um paradigma: ensinounos a separar a razão da des-razão. Temos que religar tudo o que a ciência cartesiana separou, segundo Morin;

- **Philippe Perrenoud**, que, partindo do princípio de que os seres humanos se desenvolvem pelas relações que estabelecem com seu meio, vê as competências não como um caminho, mas como um efeito adaptativo do homem às suas condições de existência. Desse modo, cada pessoa, de maneira diferente, desenvolveria competências voltadas para a resolução de problemas relativos à superação de uma situação, como, por exemplo, saber guiar-se no caminho de volta para casa a partir de um ponto de referência, o que mobiliza competências de reconhecimento ou mapeamento espacial; saber lidar com as dificuldades infantis, o que aciona competências pedagógicas; saber construir ferramentas, o que estimula competências matemáticas e lógicas, entre outras;

- **Henry Wallon**, que tem como conceito central de sua teoria o fato de que somos pessoas completas — com afeto, cognição e movimento — e nos relacionamos com um aluno, também pessoa completa, com afeto cognição e movimento. Somos componentes privilegiados do meio de nosso aluno;

- **Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o século XXI: EDUCAÇÃO UM TESOURO A DESCOBRIR**. Esse documento apresenta os 4 pilares da educação para o século XXI. Para poder dar resposta ao conjunto das suas missões, a educação deve organizar-se em torno de quatro aprendizagens fundamentais que, ao longo de toda a vida, serão de algum modo, para cada indivíduo, os pilares do conhecimento: **aprender a conhecer**, isto é, adquirir os instrumentos da compreensão; **aprender a fazer** para poder agir sobre o meio envolvente; **aprender a viver juntos** a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente, **aprender a ser**, via essencial que integra as três precedentes;



SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

Ginástica para o Cérebro

- **Documento da ONU Life Skills Education in Schools**, que define *life skills* (habilidades para a vida) como habilidades que desenvolvem comportamentos adaptativos e positivos que capacitam os indivíduos a lidarem com as demandas e desafios da vida cotidiana. O conjunto dessas habilidades promotoras de saúde e bem estar são: a tomada de decisão, a resolução de problemas, o pensamento criativo, o pensamento crítico, a comunicação eficaz, as habilidades de relacionamento interpessoal, a autoconsciência, a empatia, o lidar com emoções e o lidar com o estresse;
- **Art. 32. (LDBN) - III** – que destaca o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;
- **Larry Katz**, neurocientista americano, autor do livro *Mantenha seu Cérebro Vivo*, criou o que é chamado de “neuróbica”, ou seja, uma ginástica específica para o cérebro. A neuróbica consiste na inversão da ordem de alguns movimentos comuns em nosso dia a dia, alterando nossa forma de percepção. O objetivo é executar de forma consciente as ações que levam a reações emocionais e cerebrais. São exercícios que vão desde ler ao contrário até conversar com alguém que você não conheça, mas que mexem com aspectos físicos, emocionais e mentais do nosso corpo. Nas suas palavras: "São esses hábitos que ajudam a estimular a produção de nutrientes no cérebro desenvolvendo suas células e deixando-o mais saudável."

2. Embasamento científico

- **Neuroplasticidade cerebral**: capacidade que nosso cérebro tem de se modificar quando um novo aprendizado se consolida. O nosso cérebro tem a surpreendente capacidade de se reorganizar e formar novas conexões entre as células nervosas (os neurônios). Além dos fatores genéticos, o ambiente no qual a pessoa vive e as ações desta pessoa têm um papel na neuroplasticidade.

Por muito tempo, acreditava-se que conforme envelhecêssemos as conexões entre os neurônios se tornavam fixas, isto é, imutáveis. Pesquisas demonstram que, **com novos aprendizados, o cérebro nunca para de mudar.**

- **Metacognição**: tomada de consciência das estratégias que cada um usa para aprender. A eficácia da aprendizagem depende da construção de estratégias cognitivas e metacognitivas que possibilitam ao sujeito planejar e monitorar o seu desempenho, isto é, que permitem a tomada de consciência dos processos que utiliza para aprender e orientam as decisões apropriadas sobre que estratégias utilizar em cada tarefa e, ainda, avaliar a sua eficácia, alterando-as quando não produzem os resultados desejados. Aprender a aprender — o que, por vezes, não tem sido contemplado pela escola.



Ginástica para o Cérebro

SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

A metacognição pode ainda exercer influência sobre a motivação, pois o fato dos alunos poderem controlar e gerir os próprios processos cognitivos lhes dá a noção da responsabilidade pelo seu desempenho escolar e gera confiança nas suas próprias capacidades.

3. Objetivos

O SUPERA usa várias ferramentas para fortalecer conexões neurais. Uma vez fortalecidas, essas conexões beneficiarão os alunos em suas atividades em casa, no trabalho e na escola em termos de qualidade de vida e melhora no desempenho. Essas conexões estão relacionadas a várias habilidades como: a atenção e a concentração, o raciocínio lógico-matemático, a memória e habilidade viso espacial, além de estimularem o relacionamento intra e interpessoal, tão valorizados pelo mercado nos dias de hoje.

As nossas ferramentas nos permitem trabalhar o cérebro de uma maneira equilibrada e harmoniosa. Da mesma forma que, na academia, nós trabalhamos o corpo na sua totalidade, a ginástica cerebral também tem este objetivo: trabalhar o cérebro na sua totalidade.

Todas as vezes em que tiramos o nosso cérebro da zona de conforto, principalmente atendendo a estes três requisitos – **novidade, variedade e grau de dificuldade crescente** –, estimulamos o desenvolvimento de novas redes neurais e a produção de neurotrofinas (dopamina, adrenalina, noradrenalina, endorfina , etc.) que aumentam a quantidade e qualidade das sinapses (conexão entre os neurônios), ampliando a capacidade de processamento e a reserva cognitiva do cérebro.

A ginástica para o cérebro proporciona **benefícios em curto prazo**, relacionados a ganhos de desempenho e superação de dificuldades como TDAH, sequelas de AVC, e **benefícios em longo prazo**, relacionados a saúde e qualidade de vida, prevenindo o declínio mental e o desenvolvimento de doenças degenerativas do cérebro.

O maior “veneno” para o cérebro é a rotina. Assim, uma vida estimulante e rica em desafios é importantíssimo, bem como boa alimentação, exercícios físicos, boa qualidade de sono e controle da ansiedade e estresse.

4. Ferramentas

• O Ábaco

O Ábaco é uma poderosa ferramenta de estimulação cognitiva que nos ajuda a desenvolver a habilidade de focar-nos em nossas atividades com qualidade. Aprendendo a isolar estímulos distratores. Para poder realizar os cálculos no ábaco, precisamos nos focar na tarefa. Como todo mundo que faz o cálculo quer acertar, o



SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

Ginástica para o Cérebro

empenho em concentrar-se é grande, porque o acerto ativa o sistema de recompensa no cérebro. Essa prática em todas as aulas vai fortalecendo as células nervosas e as conexões neurais, trazendo conseqüentemente ganhos nas atividades do dia a dia. Por meio de variações na técnica do ábaco, os alunos estimulam a memória, o raciocínio lógico e a agilidade de raciocínio. O ábaco é uma ferramenta não só de estimulação cognitiva, mas também de desenvolvimento das habilidades intrapessoais.

História: O Ábaco é um instrumento utilizado na China há, pelo menos, 2 500 anos, onde é chamado de SUAN-PAN. Há mais ou menos 600 anos, foi adaptado pelos japoneses, que lhe deram o nome de **SOROBAN**.

No Japão, ele integra o currículo desde a terceira série do Ensino Fundamental existindo um programa para aumentar sua prática na melhor idade, já que, com as calculadoras, o uso do ábaco diminuiu muito, ocasionando problemas de saúde, elevando em muito as taxas das doenças degenerativas do cérebro.

• As apostilas Abrindo Horizontes

Abrindo Horizontes são apostilas que oferecem variedade de atividades que também estimulam habilidades como: a **atenção** e a **concentração**, a **interpretação de leitura**, o **raciocínio lógico-matemático**, o **pensamento lateral**, a **criatividade**, a **capacidade de análise e síntese** e o **pensamento estratégico** para a tomada de decisões.

A dificuldade crescente e na medida certa oferecida pelas atividades ativa o sistema de recompensa no cérebro, gerando sensação de bem-estar e prazer contribuindo positivamente na **autoconfiança** e **autoestima** dos nossos alunos.

O educador SUPERA busca compreender quais foram as estratégias usadas pelos alunos para a realização das atividades de passatempos e raciocínio lógico presentes na apostila *Abrindo Horizontes*.

A apostila tem este nome justamente porque tem por objetivo ajudar os alunos a melhorarem suas habilidades cognitivas, respeitando os caminhos que cada um escolhe para resolver os desafios propostos pelas atividades. Por meio do questionamento de como se chegou à determinada resposta, o educador — enquanto mediador — ajuda os alunos a tomarem consciência de como aprendem e das estratégias que usam o tempo todo na resolução das atividades.

• Os Jogos Pedagógicos

Os jogos também são ferramentas estimulantes. São trabalhados sempre com o cuidado de mostrar para o aluno qual o benefício alcançado em termos cognitivos e em termos de habilidades cognitivas, sociais e emocionais para a vida. Quando



SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

Ginástica para o Cérebro

jogamos um jogo, desenvolvemos habilidades como: o **raciocínio lógico-matemático**, o **pensamento lateral**, a **criatividade**, **estratégias para a tomada de decisões**, **capacidade de análise e síntese**, **competitividade** e **trabalho em equipe em um ambiente sadio**. Essas habilidades também fortalecidas são usadas nas atividades cotidianas dos alunos. **Esta é grande diferença entre jogarmos um jogo em casa e fazê-lo no SUPERA.**

Os educadores SUPERA contextualizam o jogo e as habilidades por ele propostas por meio de histórias do cotidiano, de modo que, além de se colocarem nessas situações, os alunos conseguem ver a importância da prática do jogo para o fortalecimento cerebral, colhendo um melhor desempenho nas atividades do dia a dia, em casa, no trabalho, na escola e nos relacionamentos pessoais e profissionais.

A prática e aprendizagem dos jogos também envolvem processos metacognitivos, uma vez que transforma em conhecimento as informações adquiridas pelos alunos. Aumentam as habilidades cognitivas, para que estas auxiliem na reflexão sobre diferentes situações e tornem possível analisar, examinar, criticar e sistematizar informações. Nesse sentido, o aluno toma consciência de seus próprios processos mentais e tem a possibilidade de controlá-los gradativamente.

Crianças que possuem **dificuldade de concentração e de aprendizagem** podem ter um resultado muito mais satisfatório quando o método para ensinar são os jogos. Eles estimulam o aluno, o motivam, despertam a curiosidade, proporcionando uma **forma de aprender que é prazerosa**, de maneira lúdica, bem diferente dos resultados de uma aprendizagem sob “pressão”.

A **disciplina** também pode ser desenvolvida através dos jogos, pois é necessário ter uma ordem para efetuar a atividade, e, quando há um interesse pelo que está sendo apresentado, a criança contribui para essa ordem.

"Desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está à sua volta, através de esforços físicos e mentais..." (ARAÚJO, 1992)

Cabe ressaltar aqui que os jogos oferecem grandes benefícios cognitivos e comportamentais para a vida não só das crianças e jovens, mas também de adultos e pessoas da terceira idade, uma vez que o cérebro se modifica toda vez que um novo aprendizado acontece, e para isso não há restrições de idade.

De acordo com seus objetivos, o educador deve:

- propor regras ao invés de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões;



SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

Ginástica para o Cérebro

- promover a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras;
- permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação;
- motivar o desenvolvimento da iniciativa, da agilidade e da confiança;
- contribuir para o desenvolvimento da autonomia.

O educador deve proporcionar situações que envolvam o aluno emocionalmente na busca da solução de problemas. Jamais deve dizer “Faça assim”, referindo-se a fornecer a solução, pois essa atitude interrompe o processo de construção do conhecimento que passa a ser um processo de reprodução do conhecimento.

As habilidades cognitivas que o jogo pode propiciar são:

- memória (visual, auditiva, cinestésica);
- orientação temporal e espacial (em duas e três dimensões);
- coordenação motora viso manual (ampla e fina);
- percepção auditiva,
- percepção visual (tamanho, cor, detalhes, forma, posição, lateralidade, complementação),
- raciocínio lógico-matemático,
- expressão linguística (oral e escrita),
- planejamento e organização.

As atividades lúdicas operam com todos os tipos de inteligência (Gardner, 1985):

- **inteligência lógico-matemática:** interesse por problemas que envolvam sequências e ordenação;
- **inteligência linguística:** facilidade do uso da linguagem oral e escrita;
- **inteligência espacial:** interesse em quebras cabeças (formas de figuras planas e sólidos);
- **inteligência intrapessoal e interpessoal:** habilidade de relacionar-se no grupo;
- **inteligência musical:** domínio de sons, alturas e tonalidades;
- **inteligência corporal cinestésica:** capacidade de apreensão de grandes e pequenos movimentos

• As Dinâmicas De Grupo

As dinâmicas no SUPERA têm o objetivo de estimular o relacionamento intra e interpessoal, a oralidade dos alunos, a capacidade de liderança, mudanças de atitude, a motivação e atitudes positivas.

Podemos considerar que **Dinâmica de Grupo** é uma técnica que significa colocar um grupo de pessoas em movimento através de jogos, brincadeiras, exercícios, quando são vivenciadas situações simuladas, proporcionando *sensações da vida real*, nas quais os participantes poderão agir com **autenticidade**, buscando **aperfeiçoamento de sua conduta**, em **situação de autoavaliação**.



Ginástica para o Cérebro

SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

• As Neuróbicas

Mudar alguma coisa na forma como fazemos as nossas atividades do dia a dia, aquelas para as quais ligamos o piloto automático, é fazer neuróbica. Quando escovamos os dentes com a nossa mão não dominante; quando tomamos banho à noite com a luz apagada ou de olhos fechados, exigimos mais do tato do que da visão, isso é tirar o cérebro da zona de conforto. Durante as aulas no SUPERA, os alunos também fazem neuróbicas. Por exemplo, os alunos fazem os cálculos no ábaco e, ao anotarem o resultado na apostila, usam a mão não dominante.

5. Conclusão

Com o objetivo de proporcionar melhora no desempenho de nossos alunos e ganho na qualidade de vida, o SUPERA também encontra embasamento para a aplicação da metodologia no documento da **Organização Mundial da Saúde** sobre o ensino de **habilidades para a vida** nas escolas para o desenvolvimento da **competência psicossocial**. A competência psicossocial é a capacidade da pessoa em manter um estado de bem-estar mental e demonstrar isso no comportamento adaptativo e positivo ao interagir com os outros, com sua cultura e com o ambiente.

Embasamos também a nossa prática nos 4 pilares da educação para o século XXI, conforme mencionado no embasamento teórico: **aprender a conhecer**, isto é, adquirir os instrumentos da compreensão; **aprender a fazer** para poder agir sobre o meio envolvente; **aprender a viver juntos** a fim de participar e cooperar com os outros em todas as atividades humanas; finalmente, **aprender a ser**, via essencial que integra as três precedentes.

A metodologia usada pelo SUPERA, conforme exposto acima, é uma metodologia abrangente que visa desenvolver habilidades cognitivas, sociais e emocionais em seus alunos. Todas essas ferramentas juntas — o ábaco, a *Abrindo Horizontes*, os jogos, as dinâmicas e as neuróbicas — oferecem ao cérebro novidade, variedade e desafio crescente. Além da diversidade no método, da diversidade no explicar e no fazer, é dada ao cérebro a oportunidade de escolher a forma de aprender que melhor lhe agrada. Os alunos são respeitados no seu ritmo de aprendizado, avançando cada um no seu tempo, conforme os desafios lhes sejam propostos.

“A teoria sem a prática vira 'verbalismo', assim como a prática sem teoria, vira ativismo. No entanto, quando se une a prática com a teoria tem-se a práxis, a ação criadora e modificadora da realidade.”

Paulo Freire

Referências Bibliográficas

ANDRETTA, I. **Metacognição e Aprendizagem**: Como se relacionam? .Psico, Porto Alegre, PUCRS, v. 41, n. 1, pp. 7-13, jan./mar. 2010.



SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

Ginástica para o Cérebro

- ANDRADE, S. G. **Teoria e prática de dinâmica de grupo: jogos e exercícios.** São Paulo: Casa do Psicólogo, 1999.
- AUSUBEL, D. P. **A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel.** São Paulo: Moraes, 1982.
- ARAÚJO, V. C. **O jogo no contexto da educação psicomotora.** São Paulo: Ed. Cortez, 1992. 106p
- BORUCHOVITCH, E. **Algumas estratégias de compreensão em leitura de alunos do ensino fundamental.** Psicologia Escolar e Educacional. 2001.5, 1, 19-25.
- FERNANDES, L. D. et al. **Jogos no Computador e a Formação de Recursos Humanos na Indústria.** VI Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Anais. Florianópolis: SBC-UFSC, 1995.
- FEUERSTEIN, R. & FEUERSTEIN, S. **Mediated Learning Experience (MLE): theoretical, psychological and learning implications.** Londres: Freund Publishing House, 1994.
- GARDNER, H. **Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences.** New York: BasicBooks, 1985.
- KATZ, L. **Mantenha seu Cérebro Vivo.** Editora Sextante.
- MORIN, E. **O Método II: a vida da vida.** Porto Alegre: Sulina: 2001.
- NETO, E. R. **Laboratório de matemática.** In: Didática da Matemática. São Paulo: Ática, 1992. 200p. p 44-84.
- NEVES, D. A. B. **Meta-aprendizagem e Ciência da Informação: uma reflexão sobre o ato de aprender a aprender.** Perspectivas em Ciência da informação. 2007. 12, 3, 116-128
- PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados.** TallerInternacional de Software Educativo 98 – TISE' 98. Anais. Santiago, Chile, 1998.
- PERRENOUD, Ph. **10 Novas Competências para Ensinar.** Artmed, Porto Alegre, 2000.
- STEDILE, N. L. R., & FRIENDLANDER, M. R. (2003). **Metacognição e ensino de enfermagem: uma combinação possível?.** *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 11, 6, 792-799.
- VYGOTSKY, L. S. **O papel do brinquedo no desenvolvimento.** In: A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168p. p. 106-118.



SUPERA – Franqueador
Rua Cabo Frio, 341 – Jd Satélite
CEP 12242 800 – São José dos Campos - SP
Fone: (12) 3341 9929

Ginástica para o Cérebro

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

RIZZO, G. **O Método Natural de Alfabetização.** In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Ed. Francisco Alvez, 1988. p. 33-129.

WALLON, H. **Psicologia e Educação da Infância.** Lisboa: Estampa, 1975.

MICHELON, Pasquale. Brain Plasticity: How learning changes your brain. Disponível em: <http://www.sharpbrains.com/blog/2008/02/26/brain-plasticity-how-learning-changes-your-brain/> . Acesso em 26 fev. 2008.

PORTAL EDUCAÇÃO. Dinâmica de Grupo, Cursos Online: Mais de 900 cursos on-line com certificado. Disponível: <http://www.portaleducacao.com.br/recursoshumanos/artigos/10000/dinamica-de-grupo#ixzz2IKk6XWLC>

Porque utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/6770926/Por-Que-Utilizar-Jogos-Educativos-No-Processo-de-Ensino-Aprendizagem>

Programme on Mental Health - Life Sills Education in Schools (1993) World Health Organization – Part 1.

Relatório para a UNESCO da Comissão Internacional sobre Educação para o Século XXI. Educação um Tesouro a Descobrir, 1996 – Capítulos 4 e 5.

A reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento, de qualquer forma ou por qualquer meio é permitida desde que citada a fonte abaixo:

© 2013 by SUPERA EDITORA CULTURAL LTDA – Todos os direitos reservados
SUPERA Editora Cultural Ltda – CNPJ: 09.136.237-0001/79 – São José dos Campos - SP