



METODOLOGIAS ATIVAS E GASTRONOMIA SUSTENTÁVEL: O LÚDICO COMO MÉTODO DE ENSINO NO APROVEITAMENTO INTEGRAL DOS ALIMENTOS

Ozzano Galvão de Oliveira ¹
Jasmyne Pereira Ayrton ²
Natália Caroline Pereira Grequi ³

RESUMO

Tendo como finalidade a relevância da gastronomia sustentável aplicada no âmbito educacional para estudantes do ensino médio através de metodologias ativas utilizadas como ferramentas do processo de ensino, o presente trabalho buscou enaltecer as atividades lúdicas como uma das ferramentas importantes para tratar do aproveitamento integral dos alimentos e correlacionar a educação com a gastronomia, no sentido de que o ensino para o público alvo venha ser mais difundido e explorado envolvendo questões sociais do dia-a-dia. Para isso, buscaram-se meios de pesquisas bibliográficas em materiais digitais já publicados a fim de fazer um levantamento da importância de tratar do tema proposto. Desta forma, concluímos que as atividades lúdicas no campo educacional proporcionam formas diferenciadas de aprendizagem, trazendo para o discente outros pontos de vista do método tradicional de ensino, e de acordo com as habilidades de cada profissional, a fixação acerca do assunto tornou-se de grande importância.

Palavras-chave: Metodologias ativas, Gastronomia sustentável, Atividades lúdicas, Aproveitamento integral.

INTRODUÇÃO

Diante da necessidade de incentivar a alimentação saudável e o aproveitamento integral dos alimentos o presente trabalho visa estabelecer a relevância da gastronomia sustentável para estudantes de nível médio utilizando metodologias ativas como método de ensino, bem como apresentar características determinantes da sustentabilidade na gastronomia, destacando a importância do aproveitamento integral dos alimentos e incentivando a utilização do lúdico como metodologia ativa no processo de ensino-aprendizagem.

¹OGDO - Especialista em Docência Universitária pelo Centro Universitário Fametro - AM, ozzano.galvao@gmail.com;

²JPA - Especialista em Docência Universitária pelo Centro Universitário Fametro - AM, jasmyneayrton@gmail.com;

³NCPG - Especialista em Docência Universitária pelo Centro Universitário Fametro - AM, natalia-grequi@hotmail.com;



A necessidade de educar jovens sobre o aproveitamento integral dos alimentos pode ser minimizada com a apresentação de metodologias ativas, utilizando atividades lúdicas no ambiente escolar com o propósito de apresentar o assunto de forma mais prática e divertida a fim de fixar melhor a importância da sustentabilidade no âmbito alimentar. E neste cenário, o aproveitamento integral de alimentos vem contribuir para a minimização do desperdício e melhoria da alimentação. O desperdício de alimentos é um problema dos dias atuais, que deve ser combatido principalmente nas áreas de produção e distribuição de alimentos. Isso ocorre em todo o mundo, afetando tanto países desenvolvidos como os subdesenvolvidos, e com o aumento da população mundial não é mais admissível que se desperdice comida. Muitas vezes se descartam partes que julgamos não serem apropriadas para o consumo, como cascas, folhas e talos, isso ocorre, em maioria, pela desinformação dos benefícios que esses alimentos podem trazer se preparados de forma correta e que além de diminuir a quantidade de descartes orgânicos, também é uma forma de diminuir gastos.

O trabalho foi direcionado em relação às áreas de educação e gastronomia, reconhecendo assim, a importância e envolvimento que as áreas têm em comum, e para um melhor entendimento dos objetivos e apreciação dos resultados, trata-se de uma pesquisa exploratória, detectando também a necessidade de pesquisa bibliográfica no momento em que se fez uso de materiais já elaborados: livros, artigos científicos, revistas, documentos eletrônicos e enciclopédias na busca e alocação de conhecimento sobre a eficácia do método lúdico como ferramenta de ensino reunindo conceitos e propostas de diversos autores sobre o assunto em questão correlacionando tal conhecimento com abordagens já trabalhadas.

METODOLOGIA

De acordo com LAKATOS (2003), “A seleção do instrumental metodológico está, portanto, diretamente relacionada com o problema a ser estudado; a escolha dependerá dos vários fatores relacionados com a pesquisa, ou seja, a natureza dos fenômenos, o objeto da pesquisa. os recursos. financeiros, a equipe humana e outros elementos que possam surgir no campo da investigação.(LAKATOS, 2003, p.83)

Tratada como uma pesquisa exploratória, de cunho bibliográfico, a pesquisa foi embasada em materiais que contribuem e enfatizam o tema abrangido neste artigo no



momento em que se fez uso de materiais já elaborados: livros, artigos científicos, revistas, documentos eletrônicos e sites. Este estudo teve por finalidade realizar uma pesquisa aplicada, uma vez que utilizará conhecimento da pesquisa básica para resolver problemas e por tornar a problemática explícita e construir hipóteses, de forma geral, os conceitos e discussões propostas trarão contribuições para elaboração de novos trabalhos, visando alcançar resultados positivos.

1. SUSTENTABILIDADE NA GASTRONOMIA

1.1 Aproveitamento Integral dos Alimentos

Na atualidade fala-se muito sobre sustentabilidade, que possui um conceito bem amplo. Segundo a Organização das Nações Unidas para Agricultura e Alimentação (FAO) quase um terço de todos os alimentos que produzimos - 1,3 bilhão de toneladas por ano - é perdido ou desperdiçado. Visto que a população mundial tem aumentado de forma absurda, e que a fome ainda é um problema para diversos países do mundo, independentemente de ser desenvolvido ou subdesenvolvido, o desperdício tão exorbitante de comida se torna ainda mais complicado. Para CARDOSO (2015) em um momento em que a sociedade debate acerca do esgotamento dos recursos naturais, é no mínimo, paradoxal, se jogar fora partes nutritivas dos alimentos enquanto uma parcela significativa sofre com desnutrição e fome.

“O desconhecimento dos princípios nutritivos dos alimentos induz ao mau aproveitamento, o que ocasiona o desperdício de toneladas de recursos alimentares” (GONDIM et al., 2005). As partes mais desperdiçadas são os talos, folhas e cascas, que podem ser consumidas e possuem grande valor nutritivo. Em sua dissertação “Valor nutricional de partes convencionais e não convencionais de frutas e hortaliças”, MONTEIRO (2009) conclui que: “as partes não convencionais dos vegetais analisados podem ser consideradas como fontes alternativas de nutrientes, auxiliando no alcance das necessidades nutricionais, assim como suas partes convencionais, colaborando para a redução do desperdício alimentar, melhora do estado de saúde e qualidade de vida dos indivíduos.” (MONTEIRO, 2009, p.51).

“Algumas frutas concentram o seu maior teor de antioxidantes nas sementes e cascas” (GUO et al,apud LAURINDO e RIBEIRO, 2014. P.19), partes estas que são



comumente descartadas. As propostas para o combate ao desperdício de alimentos representam encarar o “lixo” como uma fonte de riquezas e é certamente equivocado pensar que só as pessoas com um baixo poder aquisitivo devem se beneficiar com alimentos preparados com partes que geralmente são descartadas. (VILHENA *et al*, 2007), tanto que atualmente chefs e donos de restaurantes tem aderido a utilização de partes normalmente desperdiçadas na elaboração de seus cardápios. Sendo também uma forma de economia dentro do âmbito do restaurante.

2. METODOLOGIAS ATIVAS

2.1 Conceitos de Metodologias Ativas

Caracterizadas por uma postura diferente do método tradicional de ensino, as metodologias ativas propõem aos alunos e professores maneiras de dinamizar as aulas sem que o aprendizado se torne superficial e o ensino seja de qualidade, valorizando aspectos únicos que envolvem a educação, como coloca BALDEZ (2017), “assim, em contraposição ao método tradicional, em que os estudantes possuem postura passiva de recepção de teorias, o método ativo propõe o movimento inverso, ou seja, passam a ser compreendidos como sujeitos históricos e, portanto, a assumir um papel ativo na aprendizagem [...]” (BALDEZ, 2017, p. 217).

Desse modo, o conhecimento adquirido ao realizar as atividades pertinentes ao ensino, o conteúdo proposto tende a fixar-se melhor, dependendo do objetivo proposto para aquela aula, ou seja, não é só basicamente aplicar uma metodologia sem fundamentação, é preciso ter um objetivo e uma meta a ser alcançada, como explica MORAN (2015), “As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se quisermos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes [...]” (MORAN, 2015, p.17).

Pode-se observar que as metodologias ativas vêm sendo cada vez mais praticadas e difundidas pelas instituições de ensino, já que produzem resultados



satisfatórios de desempenho voltados aos alunos e proporcionam uma melhor interação entre o sujeito que ensina e o sujeito que aprende, sem que a aprendizagem deixe de acontecer, proporcionando experiências novas específicas de cada grupo praticante, como afirma DIESEL (2016):

“As metodologias ativas de ensino aproximam-se cada vez mais dos espaços formais de ensino, por trazerem contribuições positivas nos processos de ensino e de aprendizagem. Estratégias de ensino norteadas pelo método ativo têm como características principais: o aluno como centro do processo, a promoção da autonomia do aluno, a posição do professor como mediador, ativador e facilitador dos processos de ensino e de aprendizagem e o estímulo à problematização da realidade, à constante reflexão e ao trabalho em equipe.”

Tendo em vista que as metodologias ativas focam alguns de seus objetivos em processos de grupo, o estudo da sustentabilidade requer um importante trabalho em equipe, pois não depende de somente uma pessoa, mas sim de um grupo que trabalha em cada parte do processo final.

Trazer algo diferente para a ministração das aulas mostra que o docente mantém o controle da sala e que os alunos estão dispostos a se aprofundar no conhecimento de modo que essa aula de torne algo significativo, de acordo com o objetivo proposto, como coloca GAROFALO (2018), “é importante investir em conteúdos atrativos e interativos, sendo essencial ter esse olhar para aprimorar os procedimentos utilizados para envolver os alunos na aprendizagem.”

Contudo, as metodologias ativas são de suma importância na relação de ensino e aprendizagem, uma vez que se torna relevante para a produção do conhecimento e resultado de processos pedagógicos que enriqueçam todo o eixo da educação tratada de maneira flexível e eficaz.

2.2 As Contribuições do Lúdico como Método de Ensino

Crianças e jovens passam inúmeras horas dentro de uma sala de aula, normalmente submetidas à forma de ensino onde são apenas agentes passivos da aprendizagem e o professor é a figura maior que apenas transmite o conteúdo. Essa



forma tradicional de ensino pode ocasionar a falta de motivação por parte dos discentes, pois se torna algo maçante e cansativo.

Em alguns casos a falta de motivação do aluno pode ser confundida com desinteresse em aprender o conteúdo e para manter o interesse do discente torna-se necessário abandonar em alguns momentos as tradicionais aulas expositivas, fazendo algo diferente para motivar o jovem, ainda mais na atualidade onde a internet possibilita fácil acesso a diversos materiais, mesmo sem recursos ainda é possível fazer uma atividade diferente, e isso é importante para o processo de aprendizagem. “O problema instala-se quando a própria escola não sabe ou não consegue atender às necessidades educacionais de seus alunos. Remover as barreiras é pensar em cada aluno como participante do seu próprio processo de ensino e aprendizagem, cada um a sua maneira, com seus interesses e motivações próprias.” (CARVALHO, apud HEBERLE, 2011, p.16).

Tornar o discente como centro do processo de ensino aprendizagem é permitir que as barreiras entre aluno-professor sejam rompidas, e dessa forma ambos criam um ambiente mais propício para a aprendizagem. Uma sala de aula onde o aluno sinta-se mais confortável e o professor proporciona diferentes atividades para melhorar a compreensão de determinado conteúdo forma um ambiente mais acolhedor, ocasionando uma aprendizagem mais interessante e eficaz, além de produzir um canal de comunicação onde é possível saber onde existem dificuldades.

O lúdico como forma de ensino foi implantado aos poucos nas escolas brasileiras, alguns professores defendiam sua importância e eficácia, mas havia também aqueles que preferiam a forma tradicional de ensino. Hoje, muitas escolas implantam esse método para que as crianças absorvam melhor os assuntos. Segundo SANTOS (2010), “A utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade.” (SANTOS, 2010, p.15).

O lúdico é mais que somente diversão, é uma forma diferente de ensinar e aprender. Segundo VALE E OLIVEIRA (2016), “o lúdico não pode ser visto como um



simples passatempo, mas sim como uma ferramenta valiosa para a aprendizagem em geral, pois com ela se propões problemas, se cria situações na qual proporciona condições onde há interação e possibilita a proximidade entre educando e o conhecimento, levando-o a solucionar os problemas”. Com isto fixamos a ideia que atividades lúdicas vão além da simples ideia de brincadeira sem contexto, mas que na verdade é uma ferramenta de aprendizagem não-formal.

2.3 Atividades Lúdicas no Ensino Médio

Utilizar metodologias lúdicas no ensino médio pode soar como um desafio, uma vez que os jovens podem não entender qual o objetivo da atividade ou a estratégia usada pode não ser atrativa. Mas é sim possível e eficaz o uso da ludicidade para jovens do nível médio. “Todo mundo diz que não é possível trabalhar o lúdico no ensino médio, pois os alunos não valorizam. A pesquisa mostrou que é possível e os alunos gostam e aprendem por meio de atividades lúdicas.” (BRAGA, 2014).

No artigo “O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi” (ALCÂNTARA, 2016), foi analisado o “Almanaque Maluquinho: Julieta no mundo da culinária”, o que lhes permitiu a constatar que essa publicação possibilitou a discursão sobre diferentes áreas pertinentes à educação alimentar, podendo vir a ser uma estratégia para abordar tal tema com o público infantil. O fato de ser um gibi já atrai atenção e facilita a compreensão do tema abordado, é uma abordagem divertida que pode ser aplicada em uma sala de aula. Trabalhar atividades lúdicas no ensino médio é sim possível, apenas requer mais atenção na hora de desenvolver, pois se deve usar algo que atraia a atenção e que combine com a faixa etária dos jovens.

Atividades lúdicas resgatam as características únicas de cada um, pois a ludicidade promove um processo de aprendizagem em um ambiente descontraído, espontâneo e que permite o aluno a interagir e emergir melhor ao conteúdo. Uma sala de aula com uma dinâmica mais interessante e confortável proporciona ao aluno um bem estar por se sentir bem aceito e que faz parte do próprio processo de aprendizagem, podendo até mesmo fazer com que este discente frequente a aula com mais assiduidade, como afirma SILVA (2013) em seu trabalho:

“Ensinar através de jogos é um bom começo para o professor desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade



de condições com os inúmeros recursos que o aluno tem acesso fora da escola, despertando ou estimulando sua vontade de frequentar assiduamente a sala de aula e incentivando seu envolvimento no processo ensino aprendizagem, já que aprende e se diverte, ao mesmo tempo.”

FIALHO (2007) afirma que a exploração do aspecto lúdico, pode se tornar uma técnica facilitadora na elaboração de conceitos, no reforço de conteúdos, na sociabilidade entre os alunos, na criatividade e no espírito de competição e cooperação. Não é para se abandonar as aulas expositivas, uma vez que elas se fazem necessárias para se adquirir o conhecimento concreto, mas as atividades lúdicas podem ser utilizadas para fixar os conhecimentos.

No artigo “Jogo vitamínico: uma ferramenta no ensino sobre alimentação” (RIBEIRO, 2016) foi constatado que após a construção e aplicação do jogo observou-se que, o mesmo, oportunizou aos alunos a melhor compreensão deste tema, pois facilitou a assimilação dos conceitos teóricos. Dessa forma afirmamos que por mais complexo que o conteúdo possa se apresentar, existem diversos recursos pedagógicos para se despertar o interesse do aluno, além de facilitar a sua absorção.

Segundo TRISTÃO (2010), a maior dificuldade encontrada pelos professores é a falta de espaço físico no ambiente escolar e a falta de tempo do professor para organizar, preparar e adequar o ambiente para a atividade. Isto é, para se conseguir aplicar uma atividade lúdica para os alunos, o professor deve se organizar com antecedência, além de verificar o que é possível fazer no ambiente que se possui. Uma boa organização é um fator importantíssimo para se atingir o objetivo estabelecido.

“O professor favorecerá a relação entre o estudante e o objeto de aprendizagem, criando oportunidades e metodologias favoráveis para que o aprendizado ocorra.” (BRAINER,2012). O docente deve fazer o papel de mediador, guiando a atividade para que ela atinja o objetivo pré-estabelecido, ajudando os alunos a não desvirtuarem do assunto e encorajando-os e os mostrando os benefícios que aquela atividade está trazendo, pois assim, eles entenderão que não é apenas uma brincadeira sem propósito.

No trabalho feito por LIMA (2018) foram confeccionados jogos com materiais simples e acessíveis, o que torna sua aplicação mais fácil. Ou seja, é sim possível desenvolver atividades lúdicas com materiais simples, quebrando com a ideia de que atividades lúdicas que atraíam os jovens tem que ser obrigatoriamente através de computadores ou com matérias complexos e de difícil acesso. Com criatividade é



possível desenvolver metodologias diferentes, o que é importante de se salientar, ainda mais no Brasil onde em todas as escolas possuem recursos.

“A equipe gestora deve orientar e capacitar todos os seus professores para poderem trabalhar com o lúdico em todos os anos e séries, pois, só assim, poderá perceber o resultado do trabalho” (TRISTÃO, 2010). Não cabe apenas o professor a responsabilidade de usar a ludicidade, mas também aos gestores da instituição incentivar e orientar os docentes a fazer tais atividades. Se a escola não apoia a prática, o professor fica preso às aulas tradicionais, sem liberdade para a realização de projetos que podem vim a potencializar o aprendizado do aluno.

Por fim, Costa (2016) acredita que a riqueza das práticas educativas efetuadas pelo uso de atividades lúdico-didáticas pode favorecer a efetividade de interpretações, trazendo satisfação e aprendizado ao estudante. Foi então constatado que é essencial que as estratégias de educação alimentar nutricional privilegiam o cunho lúdico e a adequação às especificidades do público alvo.

Isso influencia no sentido de que quando trabalhamos a ludicidade em oficinas e atividades, contribuem em vários fatores como desenvolvimento, intelecto, processo de aprendizagem, conceitos básicos, valores e princípios, percebendo que o lúdico ensina de forma mais descontraída, porém não deixando de levar o conhecimento através da brincadeira.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do tema abordado através de estudos e pesquisas, podemos observar a influência que o ensino lúdico pode trazer aos alunos, desde o simples fato de incentivar o assunto de uma forma verbal e teórica, até o ato de atribuir jogos e oficinas, levando de uma forma prática à importância e a necessidade de conscientizar os alunos sobre o aproveitamento total dos alimentos.

Partindo desse ponto, foi possível também observar o desenvolvimento psicomotor dos alunos através das atividades impostas e também a contribuição para o não desperdício alimentar, influenciando não somente os alunos, mais a sociedade como um todo.

Vale ressaltar que o tema também abrangeu a questão de sustentabilidade através do aproveitamento dos alimentos, sobretudo utilizando não somente a fruta ou alimento



em si, mais aproveitamento as cascas, talos e até sementes, deixando margens para mais debates sobre o uso de metodologias ativas, os benefícios do lúdico, as contribuições para a saúde e o meio ambiente ao se utilizar o alimento de forma integral, além da possibilidade de se utilizar a ludicidade com estudantes de qualquer faixa etária.

REFERÊNCIAS

ALCÂNTARA, Cláudia Sales de; BEZERRA, José Arimatea Barros. **O lúdico, a escola e a saúde: a educação alimentar no gibi.** Trab. Educ. Saúde, Rio de Janeiro, v. 14 n. 3, p. 889-904, set./dez. 2016.

BALDEZ, Alda Leila Santos; DIESEL, Aline; MARTINS, Silvana Neumann. **Os princípios das metodologias ativas de ensino: uma abordagem teórica.** Revista Thema, 2017. Volume 14. Nº 1. Pág. 268 - 288.

Banco de alimentos e colheita Urbana: aproveitamento integral dos alimentos. Rio de Janeiro: SESC/DN, 2003. 45 pág. (Mesa Brasil Sesc Segurança alimentar e Nutricional). Programa alimentos Seguros. Convênio CNC/CNI/SEBRAE/ANVISA.

BRAGA, Maria Dalvirene. **Estratégias de alunos do 2º ano do ensino médio na resolução de problemas e atividades lúdicas de trigonometria contextualizados.** Dissertação do Curso de Pós-Graduação da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, na área de Ensino das Ciências e Matemática – Brasília, 2014

BRAINER, Margareth; TELES, Rosinalda. **Qualquer maneira de jogar e brincar vale a pena? O que fazer para ajudar as crianças a aprender?.** Ludicidade na sala de aula -unidade 4 - Ano 1. Pág 21-23 – Brasília, 2012.

CARDOSO, Fabiane Toste; FRÓES, Silvana Camello; FRIEDE, Reis; MORAGAS, Carla Junqueira; MIRANDA, Maria Geralda de; AVELAR, Kátia Eliane Santos. **Aproveitamento integral de Alimentos e o seu impacto na Saúde** Sustentabilidade em Debate - Brasília, v. 6, n. 3, p. 131-143, set/dez 2015.

COSTA, Marcela de Carvalho; SAMPAIO, Estefânia Viana; ZANIRATI, Viviane Ferreira; LOPES, Aline Cristine Souza; SANTOS, Luana Caroline Dos. **Experiência lúdica de promoção de alimentação saudável no ambiente escolar: satisfação e aprendizado dos estudantes.** O Mundo da Saúde, São Paulo - 2016;40(1):38-50.



DIESEL, Aline; MARCHESAN, Michele Roos; MARTINS, Silvana Neumann. **Metodologias ativas de ensino na sala de aula: um olhar de docentes da educação profissional técnica de nível médio.** Revista Signos, Lajeado, ano 37, n. 1, 2016. ISSN 1983-0378

FANTICELI, Joelma Salomão; LEOPOLDINO, Mary Helen Amaral; ROSA, Jhon Wesley da Rocha; SILVA, Jussara das Graças. **A ludicidade e sua influência no processo ensino aprendizagem na educação infantil.** Disponível em: <<https://multivix.edu.br/wp-content/uploads/2018/06/artigo-a-ludicidade-e-sua-influencia-no-processo-de-ensino-aprendizagem-na-educacao-infantil.pdf>>. Acesso: 19 jul. 2020.

FIALHO, Neusa Nogueira. **Jogos no Ensino de Química e Biologia.** Curitiba: IBPEX, 2007.

GAROFALO, Débora. **Como as metodologias ativas favorecem o aprendizado.** Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/11897/como-as-metodologias-ativas-favorecem-o-aprendizado>>. Acesso em 20 jul. 2020.

HEBERLE, K. **Utilização e importância das atividades lúdicas na educação de jovens e adultos.** 2011. 151 f. Trabalho de conclusão de curso (Especialização em Educação Profissional Integrada a Educação Básica na Modalidade EJA) – Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2011.

Informativo Mesa Brasil: **Mesa Brasil difunde aproveitamento integral dos alimentos.** Porto Alegre: Sesc/RS, 2010. Pág.3. Ano VII – N41 – Edição bimestral – julho/agosto 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos da metodologia científica.** – 5.ed – São Paulo: Atlas, 2003.

LAURINDO, Tereza Raquel; RIBEIRO, Karina Antero Rosa. **Aproveitamento integral de alimentos.** Revista Interciencia & Sociedade. Volume 3, Número 2, p.17-26. 2014. ISSN:2238-1295

LIMA, E.C.; MARIANO, D.G.; PAVAN, F.M.; LIMA, A.A.; ARÇARI, D.P.. **Uso de Jogos Lúdicos Como Auxílio Para o Ensino de Química.** Disponível em: <http://portal.unisepe.com.br/unifia/wp-content/uploads/sites/10001/2018/06/3ed_foco_Jogos-ludicos-ensino-quimica.pdf>. Acesso: 20 jul. 2020. 23;09

MONTEIRO, Betânia de Andrade, 1980. **Valor nutricional de partes convencionais e não convencionais de frutas e hortaliças.** 62 folhas. Dissertação (mestrado) - Universidade estadual paulista, faculdade de ciências agrônômicas. Botucatu, 2009.



MORÁN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas.** [Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015.

Programas e Projetos - PNAE - Programa Nacional de Alimentação Escolar. Disponível em:<www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=156>. Acesso: 19 jul. 2020.

RAIMUNDO, Milene Gonçalves Massaro. **Diga não ao desperdício e Pan'cs** Raimundo, Milene Gonçalves Massaro (org). Michel Reche Beraldo (coord) - São Paulo - Coordenadoria de Desenvolvimento dos Agronegócios, 2016. 68p. ISBN: 978-85-68492-14-

RIBEIRO, Juliane Maia; GLÓRIA, Solange Pereira; SILVA, Kellen Lagares Ferreira; SEIBERT, Carla Simone. **Jogo vitamínico: uma ferramenta no ensino sobre alimentação saudável.** Revista produção acadêmica – Núcleo de estudos urbanos regionais e agrários/NURBA – vol. 2 n. 2 (dezembro, 2016), p. 184-192.

SANTOS, Simone Cardoso dos; **A importância do lúdico no processo ensino aprendizagem.** 2010. 50 folhas. Monografia (Pós-Graduação) – Universidade Federal de Santa Catarina, Especialização Lato-Sensu em gestão educacional. Santa Catarina.

SANTOS, V.F.; PIRES, C.R.F.. **Ludicidade em educação alimentar e nutricional no âmbito escolar: uma alternativa de prática pedagógica.** Revista Interdisciplinar. Volume 11, número 2, p. 63-69, abr. mai. jun. 2018. ISSN 2317-5079

SILVA, Jonas Laranjeira Saraiva da; EVANGELISTA, Joil Ramos; SANTOS, Rafael Batista dos; MENDES, Paulo Muniz. **Matemática lúdica ensino fundamental e médio.** Educação em Foco, Edição nº: 06, Mês / Ano: 05/2013, Páginas: 26-36.

TRISTÃO, Marly Bernardino. **O lúdico na prática docente.** Trabalho de conclusão de curso de licenciatura em pedagogia. Faculdade de educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul - FAGED/UFRGS. Porto Alegre, 2010.

VALE, Lucimar Ramos do; OLIVEIRA, Maria de Fátima Alves; **Atividades lúdicas sobre educação nutricional como incentivo à alimentação saudável.** REVISTA PRÁXIS, v. 8, n. 1 (Sup): Ludicidade no Ensino de Ciências, dez., 2016. ISSN online: 2176-9230 | ISSN impresso: 1984-4239.