

Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano IV
n. **45** Out.
2023
ISSN 2675-2573

Antonieta de Barros

**A ALMA FEMININA SE TEM DEIXADO
ESTAGNAR, POR MILHARES DE
ANOS, NUMA INÉRCIA CRIMINOSA.**



Filiada à
ABEC
BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos



Platform &
workflow by
OJS / PKP



www.primeiraevolucao.com.br

Revista **1ª EVOLUÇÃO**

Ano IV - nº 45 - Outubro de 2023

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Vilma Maria da Silva

Mirella Clerici Loayza

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Colunista:

Isac Chateaneuf

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Calunda dos Santos Jorge

Girlene Nascimento da Silva Mantovani

Gizilda Barreto de Almeida Ribeiro

Graziela de Carvalho Monteiro

Jonatas Hericos Isidro de Lima

Lina dos Santos

Nelson André A. Quissungu

Rosemary Nunes Gomes

Sabalo João Luanda

Sheila Bastos Soares

Solange Alves Gomes Zaghi

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 4, n. 45 (out. 2023). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2023. 104 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

ISSN 2675-2573 (on-line)

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2675-2573.rpe.45

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.45>



São Paulo | 2023

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Andreia Fernandes de Souza
Antônio Raimundo Pereira Medrado
Isac Chateaneuf
José Wilton dos Santos
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeilson Batista Lins
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Andreia Fernandes de Souza
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Dr. Isac Chateaneuf
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Mirella Clerici Loayza
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Ma. Cleia Teixeira da Silva
Prof. Dr. Isac Chateaneuf
Prof. Me. José Wilton dos Santos

Edição, Web-edição e projetos:

Antônio Raimundo Pereira Medrado
Vilma Maria da Silva
Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. 55(11) 99543-5703
Whatsapp: 55(11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)
netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)
<https://primeiraevolucao.com.br>

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>
<https://pixabay.com>
<https://www.pngwing.com>
<https://br.freepik.com>

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo

CNPJ: 28.657.494/0001-09

Colaboradores voluntários em:



A revista PRIMEIRA EVOLUÇÃO é um projeto editorial criado pela **Edições Livro Alternativo** para ajudar e incentivar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

Seu corpo editorial é formado por professores/as especialistas, mestres/as e doutores/as que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

Uma de suas principais características é o fato de ser **independente e totalmente financiada por professoras e professores**, e de distribuição gratuita.

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores/as e autores independentes;

Financiar (total ou parcialmente,) livros de professoras/es e estudantes da rede pública.

PRINCÍPIOS:

Os trabalhos voltados para a **educação, cultura** e produções independentes;

O uso exclusivo de **softwares livres** na produção dos livros, revistas, divulgação etc;

A ênfase na produção de **obras coletivas** de profissionais da educação;

Publicar e divulgar **livros de professores(as)** e autores(as) independentes;

O respeito à **liberdade e autonomia** dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à **diversidade**.

Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.

Produzida com utilização de softwares livres



Filiada à:



Platform &
workflow by
OJS / PKP

Google Acadêmico



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

05 APRESENTAÇÃO

Prof. Antônio Raimundo Pereira Medrado

06 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

08 ANTONIETA DE BARROS

"A ALMA FEMININA SE TEM DEIXADO ESTAGNAR, POR MILHARES DE ANOS, NUMA INÉRCIA CRIMINOSA."

ARTIGOS

1. APLICAÇÃO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NO ENSINO DA MATEMÁTICA. DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES E HÁBITOS NO ESTUDO DAS FUNÇÕES MATEMÁTICAS CALUNDA DOS SANTOS JORGE	11
2. A GAMIFICAÇÃO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE MATEMÁTICA GIRLENE NASCIMENTO DA SILVA MANTOVAN	21
3. A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA VIDA E NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES GRAZIELA DE CARVALHO MONTEIRO	29
4. A FORMAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DO ENSINO SUPERIOR JONATAS HERICOS ISIDRO DE LIMA	37
5. INSUCESSO ESCOLAR: UMA ABORDAGEM TEÓRICA SOBRE AS CAUSAS NO CONTEXTO ANGOLANO LINA DOS SANTOS	45
6. QUALIDADE DO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO SISTEMA EDUCATIVO EM ANGOLA NELSON ANDRÉ A. QUISSUNGO	53
7. GESTÃO DEMOCRÁTICA E INCLUSIVA NA EDUCAÇÃO: UM CAMINHO PARA A TRANSFORMAÇÃO EM ITAQUAQUECETUBA ROSEMARY NUNES GOMES	69
8. A INFLUÊNCIA DAS REDES SOCIAIS NA EDUCAÇÃO DA JUVENTUDE: VANTAGENS E DESVANTAGENS SABALO JOÃO LUANDA	75
9. LITERATURA E IMAGINAÇÃO INFANTIL SHEILA BASTOS SOARES	87
10. A NEUROPSICOPEDAGOGIA E SUAS INTERVENÇÕES SOLANGE ALVES GOMES ZAGH	95

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS NA VIDA E NA EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

GRAZIELA DE CARVALHO MONTEIRO

RESUMO

Pensando nas crianças e adolescentes, a sociedade atual está extremamente envolvida com os jogos eletrônicos e videogames, onde o uso é considerado uma atração. Porém, apesar dos inúmeros benefícios que o uso de jogos eletrônicos, inclusive no âmbito educacional, é preciso levar em consideração também os aspectos negativos relacionados a integridade física e mental já que atualmente, na sociedade do conhecimento, todos estão expostos as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Desta forma, como objetivo geral, tem-se a discussão sobre o uso de jogos eletrônicos inclusive em sala de aula; e como objetivos específicos, sobre a sua influência no desenvolvimento de crianças e adolescentes. A metodologia escolhida foi a qualitativa para o tratamento dos dados, com base em diferentes documentos a respeito do tema. Os resultados encontrados demonstraram que se utilizado de forma equilibrada é provável que contribua com o desenvolvimento cognitivo das crianças e adolescentes.

Palavras-chave: Aprendizagens lúdicas; Desenvolvimento; Formação; Raciocínio lógico.

INTRODUÇÃO

A indústria do entretenimento descobriu um nicho importante do mercado voltado para crianças e adolescentes, que são os jogos e videogames, o que se tornou uma verdadeira atração. Na sociedade do conhecimento, essas novas ferramentas tecnológicas se tornaram também alvo de preocupação, tentando-se compreender até que ponto elas influenciam o comportamento humano, uma vez que a comunicação e as formas de entretenimento em massa possuem a capacidade de atingir um enorme número de indivíduos, o que ocorreu com os jogos eletrônicos.

Para avaliar os efeitos reais do uso de jogos é preciso observar as inúmeras variáveis de acordo com a Ciência. Psicopedagogos, educadores e neurocientistas têm estudado os efeitos dos jogos de acordo com as suas influências cognitivas, sociais, emocionais e comportamentais. Ao se destacar as habilidades cognitivas, os games ganham destaque inclusive na área da Educação.

Como problemática, tem-se a questão por exemplo, de que cada vez mais, uma quantidade maior de crianças e adolescentes tem consumido os jogos de uma indústria que

vem crescendo virtuosamente a cada dia, fazendo com que muitos deixem de lado o mundo real em virtude do mundo virtual que teoricamente parece ser mais fácil de se viver. Isso reflete também em sala de aula quando o estudante deixa de fazer suas atividades ou de interagir com a turma, ao jogar durante as aulas.

Por isso, a importância da discussão sobre o tema a partir de diferentes vertentes, com relação às influências no comportamento cognitivo de crianças e adolescentes, uma vez que a literatura apresenta resultados tanto positivos quanto negativos sobre a referida questão.

Assim, como objetivo geral, tem-se a discussão sobre o uso de jogos eletrônicos inclusive em sala de aula; e como objetivos específicos, sobre a sua influência no desenvolvimento de crianças e adolescentes.

SOBRE A PSICOLOGIA NO AMBIENTE EDUCACIONAL

Com o desenvolvimento da Psicologia enquanto Ciência, no fim do século XIX, diversos estudos surgiram como, por exemplo, a Psicologia Educacional. Na atualidade, a Psicologia e a Educação apresentam relação intrínseca, constituindo-se por linhas de pensadores que estudam o comportamento e os processos de aprendizagem relacionados ao desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes.

No Brasil, a história da Psicologia tem estreita relação com a Educação, pois, foi na educação que ela teve uma das primeiras aplicações. Desta forma, três áreas se destacaram como o estudo e as medidas das diferenças individuais; as pesquisas experimentais relacionadas à aprendizagem; e a psique infantil:

Aprendizagem é o resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maturo, que se expressa, diante de uma situação-problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência; envolve os hábitos que formamos os aspectos de nossa vida afetiva e a assimilação de valores culturais, além dos fenômenos que ocorrem na escola (JOSÉ e COELHO, 2006, s/p.).

A cada experiência o cérebro se modifica, segundo as interações entre ser humano e ambiente provocando mudanças constantes no cérebro, conhecida como plasticidade neural, o que é resultado, por exemplo, do uso de jogos e videogames (RELVAS, 2010).

Assim: “O cérebro em desenvolvimento é plástico, ou seja, capaz de reorganização de padrões e sistemas de conexões sinápticas com vista à readequação do crescimento do organismo às novas capacidades intelectuais e comportamentais da criança” (PINHEIRO, 2007, p. 44).

Essas conexões ampliam a capacidade de aprendizagem, possibilitando transformações e adaptações: “Todo ser humano quer aprender a vida inteira, desde o momento em que nasce” (FRIEDRICH e PREISS, 2006, p. 13).

Cosenza e Guerra (2011), explicam que os neurônios estabelecem sinapses com centenas de outros neurônios, ao mesmo tempo em que recebem diferentes informações provenientes de outras células. Assim, a plasticidade não ocorre apenas através do desenvolvimento cerebral ou em resposta a uma dada situação, mas, pode ocorrer também devido a uma lesão cerebral, a fim de tentar reorganizar o Sistema Nervoso Central (SNC).

A Neurociência entende que quando a lesão ocorre ainda na infância, o cérebro apresenta maior capacidade de regeneração devido à plasticidade e neste caso os neurônios podem se adaptar, assumindo outras funções, regenerando suas células e criando novas conexões, o que pode ocorrer inclusive devido ao uso excessivo de jogos eletrônicos (PINHEIRO, 2007).

Boni e Welter (2016) relacionam a plasticidade neural com a neurociência, visando a aplicação junto a crianças e adolescentes, no fazer pedagógico e interdisciplinar, observando que cada um é um ser integral e ao mesmo tempo mutável, de acordo com as experiências vividas.

Na área da Psicologia da Aprendizagem e do Desenvolvimento, o Behaviorismo tem como principal ideia estudar os fenômenos e comportamentos observáveis a olho nu, refutando o estudo dos fenômenos mentais. Watson definiu o comportamento como sendo as modificações observadas no organismo, ocorridas em virtude de estímulos tanto internos quanto externos. Os comportamentos seriam manifestações reflexas e respostas que o organismo dá quando estimulado e as funções corporais como um todo (HEIDBREder, 1981).

Pode-se encontrar trabalhos dos fisiólogos russos Ivan Pavlov, Bekhterv e Thorndike, que faziam estudos experimentais sobre a aprendizagem associativa. Estes teóricos formaram a base da psicologia experimental behaviorista, influenciando a psicologia norte-americana por um bom período, com ênfase nos estudos comportamentais e nos processos mentais, por meio de procedimentos metodológicos (FIGUEIREDO, 2000).

Para Skinner, o sucessor das ideias behavioristas, eventos ou comportamentos de caráter mental como o pensar, sentir, ouvir, ver, entre outros, não servem para explicar a conduta do ser humano. Embora não negue a existência desses eventos mentais, sua teoria defende que o ser humano é controlado por influências do meio em que vive e não por processos fisiológicos internos (NUNES e SILVEIRA, 2015).

Para que elas aprendam, é necessário a interação com o objeto de conhecimento como é o caso dos jogos de videogame. Por isso, levar em consideração os aspectos discutidos é essencial para contribuir com o desenvolvimento da sua estrutura cognitiva.

Todas as áreas do comportamento humano poderiam compreendidas a partir da relação entre a resposta a um estímulo; e todos os comportamentos seriam considerados reflexos, pois seriam uma resposta provocada por estímulos.

Assim, no caso da Neuropsicopedagogia, o desenvolvimento constante pode contribuir com uma aprendizagem significativa, podendo-se inclusive fazer uso de jogos eletrônicos para estimulá-los.

IMPACTO DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Atualmente, é possível perceber a preocupação que parte da sociedade possui com relação aos impactos do uso de videogames no desenvolvimento de crianças e adolescentes. Isso porque diferentes pesquisas elencam o uso de jogos esportivos como basquete, tênis, futebol e corrida de carros; jogos de aventura, como administrar fazendas e cidades; e jogos de batalha como guerras, disputas de força e poder e de violência excessiva como o Free Fire,

por exemplo. Outros, exigem dedicação e tempo por parte dos usuários, levando-se dias para ser concluído (CONTE e HABOWSKI, 2019).

Professores e pesquisas de pediatras, assim como a própria preocupação de pais e responsáveis, se preocupam com o tipo de interferência que o videogame pode ocasionar não somente no desempenho escolar, mas, no relacionamento interpessoal de crianças e adolescentes, sendo que este último apresenta maior risco com relação ao uso excessivo desse tipo de ferramenta (EISENSTEIN et al., 2019).

É preciso levar em consideração que os consoles influenciam tanto de forma positiva quanto negativa. Estudos da Sociedade Brasileira de Pediatria (SBP), indicam inúmeras situações como a substituição do convívio com outras pessoas, incluindo-se familiares; transtornos do sono e alimentação; abandono de atividades de lazer, esportes, dentre outras situações.

Em casos mais graves pode desencadear transtornos alimentares, sedentarismo e obesidade; abandono do autocuidado e higiene; problemas mentais como angústia, ansiedade, depressão; dores de cabeça, enxaqueca, musculares, tontura, problemas de postura; agressividade, irritação e condutas violentas; dentre outras situações (EISENSTEIN et al., 2019).

A SBP, realizou um estudo que culminou em diferentes recomendações para o cuidado com crianças e adolescentes que constam no Manual de Orientação de 2016 e 2019 alertando para a urgência do acompanhamento sobre a utilização de jogos e videogames. Deve-se destacar também que com a Pandemia da Covid-19 e as medidas de isolamento social para conter a doença contribuíram ainda mais para o uso indiscriminado por parte dos mesmos (EISENSTEIN et al., 2019).

Os responsáveis também devem ficar atentos a classificação etária dos jogos, bem como os conteúdos. Ainda é preciso observar se o jogo é realmente adequado para a maturação mental e cognitiva da criança e/ou adolescente.

Assim, conversar com os mesmos sobre as regras e cooperação durante o uso de jogos online, é essencial, principalmente porque neste caso, não se tem certeza de quem está do outro lado da internet.

Ainda, ao perceber qualquer tipo de comportamento estranho, é preciso encaminhar a um profissional adequado para diagnosticar e intervir, principalmente em se tratando de transtornos comportamentais relacionados aos jogos e videogames, a fim de realizar acompanhamento terapêutico.

As escolas também são de suma importância neste projeto e podem organizar ciclos de palestras discutindo questões como violência e dependência digital, exemplificando quais são os limites considerados saudáveis e as regras para a sua utilização de forma adequada.

Ainda, a própria escola e os pais/responsáveis podem fazer denúncias à justiça ou órgão competente, ao identificar jogos que acabam por colocar em risco a saúde física e mental de crianças e adolescentes. Deve-se respeitar os direitos e deveres que se encontram muito bem explicitados no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) (FANTIN, 2015).

É necessário explicar sobre os limites quanto ao espaço e tempo sobre a rotina diária e as regras mantendo o diálogo, o respeito e os hábitos saudáveis de convivência, evitando-se as punições e restrições, pois, muitas vezes não se mostram funcionais para as mudanças comportamentais; além de compreender e delimitar a utilização de celulares, tablets e computadores quanto ao uso de consoles e jogos online, bem como horários e hábitos associados.

Pode-se destacar que não existe apenas malefícios no uso de jogos eletrônicos por crianças e adolescentes. Os impactos dos videogames no desenvolvimento deles podem ser realmente positivos. Neste sentido, existem jogos que apresentam potencial educativo e, que podem ser utilizados tanto em sala de aula, como também em casa, garantindo assim bons momentos ao lado da família (GUIMÓN, 2019).

Assim, uma forma saudável de se utilizar os jogos eletrônicos é a partir do contexto educacional. Os jogos e brincadeiras podem influenciar diretamente o desenvolvimento infantil, existindo a necessidade de intervenção por parte do professor para mediar as regras e limites de cada jogo ou brincadeira.

Para o autor, fazer uso de brincadeiras e jogos permite grandes avanços, desenvolvendo a criança e ao adolescente como um todo. Ainda, considera que os jogos estão intimamente ligados à imaginação, promovendo assim, aspectos cognitivos, denominado por ele de Zona Proximal de Desenvolvimento (ZPD) (VYGOTSKY, 2011).

A cultura tem total significado na formação da consciência humana e da atividade dos indivíduos aprendentes. Para a criança e o adolescente, durante seu desenvolvimento, os mesmos vão dominando os conteúdos de forma gradativa, somando-se a isso suas experiências culturais, hábitos, os signos linguísticos e também as diferentes competências e habilidades ligadas ao raciocínio nas mais variadas situações.

Assim, o desenvolvimento intelectual da criança, provém de um estado de equilíbrio progressivo, em que há uma mutação contínua entre um estado de menor equilíbrio para um estado de maior equilíbrio. Cada estágio desse desenvolvimento constitui, uma forma pessoal de estabilidade e a sequência do desenvolvimento mental caracterizando uma equilíbrio completa (VYGOTSKY, 2011).

Ainda, todas as áreas do comportamento humano seriam compreendidas a partir da relação entre a resposta a um dado estímulo; e todos os comportamentos seriam considerados reflexos, pois não deixam de ser uma resposta provocada por estímulos. Conclui ainda que: “aprendizagem é função destes elementos externos, isto é, da forma como os estímulos são dispostos”.

O professor, nesse caso, deve utilizar estratégias que respeitem o funcionamento do cérebro, como é o caso do uso da gamificação, já que esta área também traz uma abordagem científica no processo de ensino e aprendizagem, baseado na compreensão dos processos cognitivos que estão envolvidos (SANTOS e VASCONCELOS, 2014).

Com a necessidade de diversificar as formas de construção do conhecimento por meio dos games visa-se aproximar a criança e o adolescente do mundo virtual realizando um trabalho de observação com a aplicação de jogos educacionais.

Os jogos aplicados em sala de aula que contribuem para a construção de conhecimentos, como os quebra-cabeças, jogos de memória, entre outros. Pesquisas realizadas com crianças demonstram que as que têm contato com o computador em casa desempenham com mais facilidade as atividades propostas pelos jogos.

O jogo desenvolve a coordenação motora, a percepção, a audição e a visão, fator essencial nesta faixa etária. Deve-se lembrar que a criança se desenvolve por meio do lúdico principalmente.

Desperta-se na criança o interesse, curiosidade, a satisfação e o prazer ao jogar ajudando na construção de conceitos e fazer descobertas. Jogando aprende-se a extrair questões essenciais para a vida (ANTUNES, 2003).

Ao se utilizar a gamificação com crianças e adolescentes que possuem dificuldades cognitivas, elas demonstram motivação, interesse, autonomia e concentração, envolvendo-se com os jogos e não apresentando dificuldades para completar as diferentes etapas dos jogos (DOMÍNGUEZ et al. (2013).

Domínguez et al. (2013), explicitam que a gamificação é capaz de promover contextos lúdicos a fim de favorecer o processo de aprendizagem. Os jogos permitem que as crianças e adolescentes vivenciem um período de espaço e tempo característicos da vida real de forma virtual.

Assim, o processo de gamificação pode ser mensurado e os resultados definidos a fim de que a criança e adolescente compreenda as regras da vida como empatar, perder, ganhar, entre outras.

Vianna et al. (2013), explica que a gamificação, portanto, tem como objetivo despertar emoções positivas, explorando a partir disso aptidões relacionadas e recompensas virtuais ao executar dada tarefa. Por isso, deve ser aplicada em situações que necessitem a criação ou adaptação das experiências de quem está jogando.

Para que o contato com os jogos eletrônicos de forma saudável, pode-se destacar: o uso das tecnologias e dos jogos eletrônicos na medida e no tempo certo. Os jogos contribuem para desenvolver diferentes habilidades nas crianças e adolescentes que envolvem a concentração, o raciocínio, as tomadas de decisão, além das habilidades visuais e motoras, sempre de forma controlada.

Deve-se equilibrar, portanto, o uso dos jogos eletrônicos com a prática de outras atividades, sejam elas lúdicas, esportivas, sociais, criando ainda momentos importantes junto à família, o que é mais do que saudável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No caso do uso de jogos eletrônicos é preciso impor limites para eles a fim de que a saúde mental seja preservada. O uso excessivo de jogos sejam eles de videogame ou computador podem influenciar negativamente, contribuindo para o aparecimento de problemas como a depressão, a ansiedade, a obesidade, o sedentarismo, o afastamento dos colegas e familiares, o isolamento social, dentre outras situações.

É preciso lembrar que os estudos realizados pela SBP, trazem dados alarmantes quanto ao uso excessivo, precoce e prolongado das TIDC, da internet, das redes sociais, dos celulares e principalmente dos jogos de videogames, discutindo-se sobre a responsabilidade da sociedade como um todo, em especial dos profissionais que acompanham a saúde das crianças e adolescentes.

Os impactos previstos a longo prazo podem ser os mais variados possíveis, segundo o grau de intensidade e o tipo de uso que se faz dos aparatos tecnológicos. Se utilizado de forma moderada é muito provável que contribua com o desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes.

Diversos autores relatam que é impossível na atual sociedade do conhecimento continuar negando os benefícios tanto educacionais quanto sociais que as ferramentas tecnológicas, como é o caso dos jogos eletrônicos, podem oferecer. Para compreender essa questão é preciso pensar em como poderia ser a vida em sociedade atualmente sem a internet e os demais aparatos tecnológicos.

As TIDC, além de facilitar a comunicação e as relações interpessoais, apresenta potencial para estimular o raciocínio e a criatividade de crianças e adolescentes.

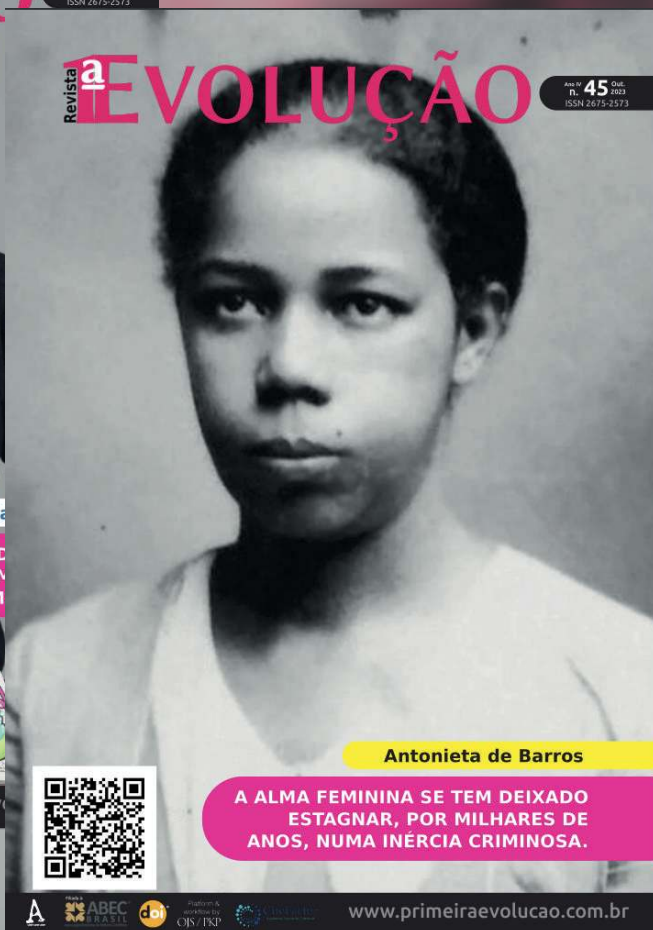
REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- BONI, M.; WELTER, M.P. **Neurociência cognitiva e plasticidade neural: um caminho a ser descoberto**. Curso de Pedagogia, FAI Faculdade, 2016.
- CONTE, E.; HABOWSKI, A. C. O agir comunicativo na educação como dispositivo e autoridade epistêmica à práxis tecnológica. **Educ. Soc.**, Campinas, v. 40, e0193424, 2019.
- COSENZA, R.; GUERRA, L. **Neurociência e educação: como o cérebro aprende**. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- DOMINGUÉZ, A.; MARCOS, de L.; NAVARRETE, J.S. de.; FERNANDEZ-SANZ, L. Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. April 2013. **Computers & Education** 63(1):380-392. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/256194365_Gamifying_Learning_Experiences_Practical_Implications_and_Outcomes. Acesso em: 07 out. 2023.
- EISENSTEIN, E.; PFEIFFER, L.; GAMA, M.C.; ESTEFENON, S.; CAVALCANTI, S.S. **Dependência virtual – um problema crescente #MENOS VÍDEOS #MAIS SAÚDE**. Grupo de Trabalho Saúde na Era Digital (2019-2021) • Sociedade Brasileira de Pediatria.
- FANTIN, M. Crianças e games na escola: entre paisagens e práticas. **Revista Latino-americana de Ciências Sociais**, Niñez y Juventud, 13 (1), p. 195-208, 2015.
- FIGUEIREDO, L.C.M. **Matrizes do pensamento psicológico**. 8. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2000. 208 p.
- FRIEDRICH, G.; PREISS, G. Ciência do Aprendizado. **Revista Mente e Cérebro**. São Paulo, p. 6-13, 2006.
- HEIDBREDER, E. **Psicologias do século XX**. 5. ed. São Paulo: Mestre Jou, 1981.
- JOSE, E.A.; COELHO, M.T. **Problemas de Aprendizagem**. São Paulo: Ática, 2006.
- NUNES, A.I.B.L.; SILVEIRA, R.N. **Psicologia da Aprendizagem**. 3ª Edição Revisada Fortaleza, Ceará, 2015, 121 p.
- PINHEIRO, C.M.P. A história da utilização dos games como mídia. **Pol. Cult. Rev. Salvador-BA**, v.10, n.1, p.237-60, Jan./Jun. 2017.
- PINHEIRO, M. **Fundamentos de neuropsicologia - o desenvolvimento cerebral da criança**. Vita et Sanitas, Trindade, 2007. Disponível em: <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:-ogl6d--3hIJ:https://sigaa.ufrn.br/sigaa/verProducao%3FidProducao%3D2460691%26key%3D4b9dd4705051e9388342ad3590469711+&cd=2&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>.> Acesso em: 06 out. 2023.
- RELVAS, M.P. **Neurociência e transtornos de aprendizagem: as múltiplas eficiências para uma educação inclusiva**. 5. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed, 2011.

SANTOS, M.A.; VASCONCELOS, E.S. Neurociência e Educação: o sistema nervoso e sua relação com a aprendizagem. In: **IV Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia**. Universidade Estadual de Roraima, 2014.

VIANNA, Y.; VIANNA, M.; MEDINA, B.; TANAKA, S. **Gamification, Inc.:** como reinventar empresas a partir de jogos. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013.

VYGOTSKY, L.S. O desenvolvimento dos conceitos científicos na infância. Cap. 6. **Pensamento e linguagem**. 2011, p. 93-95. Versão para eBook eBooksBrasil.com. Disponível em: www.jahr.org. Acesso em: 07 out. 2023.



Antonieta de Barros

A ALMA FEMININA SE TEM DEIXADO
ESTAGNAR, POR MILHARES DE
ANOS, NUMA INÉRCIA CRIMINOSA.



www.primeiraevolucao.com.br

ORGANIZAÇÃO:

Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Calunda dos Santos Jorge
Girleene Nascimento da Silva Mantovani
Gizilda Barreto de Almeida Ribeiro
Graziela de Carvalho Monteiro
Jonatas Hericos Isidro de Lima
Lina dos Santos
Nelson André A. Quissungo
Rosemary Nunes Gomes
Sabalo João Luanda
Sheila Bastos Soares
Solange Alves Gomes Zaghi



<https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.45>

Produzida com utilização de softwares livres



LibreOffice



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

