

Revista **1ª** EVOLUÇÃO



Revista **EVOLUÇÃO**

Ano V - nº 49 - Fevereiro de 2024

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

Andreia Fernandes de Souza

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Colunistas:

Adeilson Batista Lins

Isac Chateaufeuf

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Adriana Pereira Santos da Silva
Alexandre Passos Bitencourt
Andreia Pereira dos Santos
Daniel Leopoldo Moreira Barbosa
Daniela Proença Verly da Silva
Fátima Tomás Dias dos Santos Gama
Francineide de Oliveira Ferreira
Gláucia Paula da Silva

Maria Angela Ferreira Oliveira
Maria de Lourdes Ferreira Da Silva
Nilma Aparecida Gonçalves Bernardes
Rebeca dos Santos Faria
Ricardo José Ferreira de Carvalho
Rosinalva de Souza Lemes
Vilma Cavalcante Sabino da Silva

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 5, n. 49 (fev. 2024). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2024. 122 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

ISSN 2675-2573 (on-line)

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

DOI 10.52078/issn2675-2573.rpe.49

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.49>

A

São Paulo | 2024

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. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt
Prof.ª Esp. Ana Paula de Lima
Prof.ª Dra. Andreia Fernandes de Souza
Prof.ª Dra. Denise Mak
Prof. Dr. Isac Chateaneuf
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Prof.ª Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Prof.ª Esp. Mirella Clerici Loayza
Prof.ª Dra. Thais Thomaz Bovo

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Dr. Isac Chateaneuf

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio 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:



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

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**.

Filiada à:



Produzida com utilização de softwares livres



05 EDITORIAL

Antônio R. P. Medrado

06 **Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes**

Isac dos Santos Pereira

4 ANOS EVOLUINDO COM VOCÊ!**ARTIGOS**

- | | |
|---|-----|
| 1. INCLUSÃO DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA PELA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL
ADRIANA PEREIRA SANTOS DA SILVA | 11 |
| 2. PROJETO DUARTE: UMA EXPERIÊNCIA EDUCATIVA INOVADORA COM PROJETOS DE TRABALHO
ALEXANDRE PASSOS BITENCOURT | 23 |
| 3. O PAPEL DA ESCOLA NA PERPETUAÇÃO OU RUPTURA DE ESTEREÓTIPOS RELATIVOS AO GÊNERO
ANDREIA PEREIRA DOS SANTOS | 31 |
| 4. PRÁTICAS INCLUSIVAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR
DANIEL LEOPOLDO MOREIRA BARBOSA | 37 |
| 5. EDUCAÇÃO INCLUSIVA E AÇÕES PROMOTORAS DE IGUALDADE
DANIELA PROENÇA VERLY DA SILVA | 45 |
| 6. A INFLUÊNCIA DE FACTORES PSICOSSOCIAIS NO DESEMPENHO ESCOLAR
FÁTIMA TOMÁS DIAS DOS SANTOS GAMA | 51 |
| 7. EDUCAÇÃO ESPECIAL: INFORMAÇÕES IMPORTANTES PARA DOCENTES
FRANCINEIDE DE OLIVEIRA FERREIRA | 63 |
| 8. O PAPEL TRANSFORMADOR DAS TECNOLOGIAS NA PROMOÇÃO DA INCLUSÃO E ACESSIBILIDADE NA EDUCAÇÃO ESPECIAL: DESAFIOS E OPORTUNIDADES DURANTE A PANDEMIA DE COVID-19
GLÁUCIA PAULA DA SILVA | 67 |
| 9. GESTÃO DEMOCRÁTICA E PARTICIPATIVA COMO FERRAMENTA PARA A MELHORIA DO PROCESSO EDUCACIONAL
MARIA ANGELA FERREIRA OLIVEIRA | 71 |
| 10. AS CONTRIBUIÇÕES DA MÚSICA AO LONGO DO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
MARIA DE LOURDES FERREIRA DA SILVA | 77 |
| 11. AS PRÁTICAS DOCENTES NA EDUCAÇÃO INFANTIL
NILMA APARECIDA GONÇALVES BERNARDES | 87 |
| 12. TRAUMAS BUCOMAXILOFACIAIS DECORRENTES DE TRAUMAS ESPORTIVOS
REBECA DOS SANTOS FARIA /ORIENTADOR: WALTER PAULESINI JÚNIOR | 95 |
| 13. A MATEMÁTICA EM MOVIMENTO UMA ABORDAGEM INTERDISCIPLINAR
RICARDO JOSÉ FERREIRA DE CARVALHO | 103 |
| 14. ESTRATÉGIAS DE INCLUSÃO PARA CRIANÇAS COM TEA NA EDUCAÇÃO INFANTIL
ROSINALVA DE SOUZA LEMES | 109 |
| 15. A IMPORTÂNCIA DA PSICANÁLISE DOS CONTOS DE FADAS DESDE A INFÂNCIA
VILMA CAVALCANTE SABINO DA SILVA | 115 |

RESUMO

Este artigo tem como propósito compreender a importância das práticas educacionais no processo de ensino-aprendizagem, por meio da expressão criativa, diversão e atividades. O método utilizado baseia-se em uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores que apoiam esse tema. A atividade lúdica é um elemento que tem contribuído para a formação de indivíduos e sociedades. É uma prática intrínseca ao ser humano, relacionada à alegria, espiritualidade e variedade. Reconhece-se a sua relevância no processo educativo, pois é considerada uma atividade didática que promove o desenvolvimento cognitivo, afetivo e comunicativo, aspectos cruciais na construção social do conhecimento. No campo do ensino e aprendizagem das ciências, os resultados de várias pesquisas indicam que o brincar estimula a criatividade, o espírito investigativo e desperta a curiosidade em relação ao desconhecido, o que é essencial para gerar questionamentos. Devido à importância do aspecto lúdico na aprendizagem, este artigo revisa alguns elementos que devem ser considerados ao incluir atividades recreativas em uma estratégia educacional, com o objetivo de promover a construção do conhecimento científico no contexto escolar das ciências naturais.

Palavras-chave: Aprendizado, Inovação; Diversão.

INTRODUÇÃO

O ato de brincar não se limita a simplesmente gastar energia ou tempo, mas, de acordo com HUIZINGA (2000, p. 12), "ultrapassa os limites de uma ocupação meramente biológica ou física, é uma função repleta de significado". O processo humano de brincar, ao estabelecer conexões com objetos, situações e pessoas, potencializa o desenvolvimento cognitivo, especialmente para a solução de problemas e a criação de novos conhecimentos.

Reconhecer a brincadeira como uma função essencial para o desenvolvimento e evolução do conhecimento humano é fundamental para a educação, a fim de atribuir o seu verdadeiro valor pedagógico e reconhecer seu mérito em todas as dimensões da formação do indivíduo.

Os métodos de ensino no contexto acadêmico englobam todas as estratégias e procedimentos utilizados por educadores e outros especialistas em pedagogia para estimular o aprendizado dos alunos. Esses métodos podem variar de acordo com a filosofia educacional adotada pela instituição e pelos educadores, bem como as características dos alunos e do ambiente acadêmico.

O papel do educador é guiar a criança em direção à aprendizagem, ajudando-a a entrar no ambiente acadêmico e participar de atividades estruturadas que visam ao desenvolvimento do conhecimento. Isso se assemelha ao que é conhecido atualmente como segmentação de campos de pesquisa, em que os alunos são direcionados para diferentes disciplinas que correspondem às suas habilidades e interesses.

¹ Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Paulista, UNIP, Professora de Educação infantil e Ensino Fundamental I na prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.

De acordo com Ghirardelli-Júnior (2007, p.10):

A Pedagogia como a conhecemos hoje, possui suas características básicas estabelecidas com o advento do mundo moderno. Fundamentalmente, ela se define a partir dessa noção essencialmente moderna que é a infância. Isto é, a Pedagogia, ou melhor a Pedagogia moderna, é caudatária de dois modos de pensar e compreender a criança cujas origens encontram-se nos séculos XVI, XVII e XVIII. (p.10)

No alvorecer do século passado, a etapa infantil foi formalmente aceita como um período crucial no crescimento do ser humano. Contudo, na realidade, muitos infantes eram compelidos a laborar ao invés de se dedicarem aos estudos.

A atividade laboral era vista como um componente essencial da comunidade contemporânea e existia uma percepção sobre sua relevância, mesmo além do âmbito oficial do ensino. Dessa forma, o educador tem o dever de orientar as ações pedagógicas conforme a idade do grupo com o qual estará atuando.

O PAPEL DO JOGO NA HISTÓRIA

O jogo é mais antigo que a cultura (HUIZINGA, 2000). Esta afirmação do historiador holandês publicada no seu livro *Homo ludens* permite-nos considerá-lo como o primeiro elemento de construção e desenvolvimento do ser humano e do seu ambiente. O ser humano é um ser brincante por natureza e esse fato sugere que o que produz alegria e felicidade é aprendido com mais facilidade.

A história coloca o jogo como uma atividade sem sentido, através da formação da cultura e dos primeiros processos cognitivos das pessoas e como elas poderão desenvolver habilidades para sobreviver. O jogo é também uma atividade lúdica que permite uma alegria profunda e sublime: permeia todas as manifestações humanas e suas relações com o mundo, define o comportamento e o desenvolvimento humano nas esferas social, cultural, emocional e, claro, educacional, todas eles relacionados com a construção de edifícios.

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27).

No que se refere ao desenvolvimento cognitivo, o antropólogo Gregory Bateson (1972) argumenta que a interação só é possível em organismos capazes de estabelecer um processo de comunicação metacognitiva, que permite distinguir diferentes tipos de mensagens, não apenas textuais, carregadas de informações que auxiliam na interpretação da mensagem e na forma como o mundo é relacionado. A comunicação não apenas transmite informações, mas também processos de transformação, produtos da construção do conhecimento. A comunicação proporciona a liberdade de ser e se expressar sem restrições, tornando-se um catalisador para o desenvolvimento social do indivíduo em qualquer contexto.

Sutton Smith (1997) percebe a interação como uma atividade cognitiva que auxilia no desenvolvimento da capacidade de preservar representações do ambiente quando o indivíduo se depara com estímulos desconhecidos. Ele sugere que o brincar é um processo cognitivo decorrente das abstrações e significados que as crianças enfrentam, assim como a forma como se organizam com base em suas próprias experiências.

O jogo é considerado um sistema regulado que se desenvolve em um tempo e lugar específicos, aprimorando e estimulando certas habilidades físicas ou intelectuais por meio do prazer ou da persistência, facilitando o que inicialmente era difícil ou desgastante (Cailliois, 1997). O brincar, como uma atividade espontânea e voluntária que proporciona alegria, é um sistema que desenvolve a capacidade de se elevar livremente, independentemente das orientações dadas para praticá-lo ou desenvolvê-lo.

RELACIONAMENTO ENTRE JOGO E FILOSOFIA

Do ponto de vista filosófico, Emanuel Kant (2004) se refere ao brincar como uma

atividade com propósito. Durante a experiência de brincar, ou de construção do conhecimento, essa atividade envolve faculdades como conhecimento, imaginação e compreensão. Através do brincar, as pessoas estabelecem uma série de relações e vínculos cognitivos, muitas vezes sem perceber, permitindo-nos criar e recriar elementos e conceitos em torno da linguagem, arte e liberdade. Quando as pessoas brincam, não estão simplesmente realizando uma atividade estabelecida, regulamentada e motivada para alcançar um objetivo específico. Assim como os artistas criam e apreciam a criação de suas obras, o jogo permite criar e apreciar tanto o processo quanto os resultados.

Ao contrário de Kant, Nietzsche caracteriza o jogo como algo que talvez não tenha causalidade ou finalidade, estabelecendo-o como uma unidade transcendental da experiência humana. "Ou talvez signifique que estamos diante do homem que está jogando, como um músico que improvisa e enfrenta o seu próprio obstáculo na busca de uma criança" (citado em Reboul, 1993). Para Nietzsche, há uma ética no jogo, pois envolve responsabilidade e consciência do que se está fazendo, mas com uma característica particular: uma inocência criativa que permite o surgimento de grandes obras em diferentes campos do conhecimento, como arte e ciência.

Essa inocência criativa é especialmente característica das crianças: não há nada mais sério do que elas. Ao construir o mundo, recriamos e relacionamos nosso conhecimento com inúmeros símbolos e experiências, permitindo-nos desenvolver livremente, sem prejudicar nosso entendimento. É o jogo de ser e aparecer como um sujeito em constante mudança. Nesse sentido, o professor desempenha um papel formativo, garantindo as características e qualidades dos alunos. Voltando a Nietzsche (citado em Reboul, 1993), pode-se considerar que é necessário que o homem retorne à sua criança interior para realizar processos cognitivos, construir e reconstruir o mundo.

Esse processo de relacionamento permite que os seres humanos interajam uns com os outros, mudem, transformem, inovem, construam o mundo ou seu próprio mundo, dando-lhe sentido. Tornam-se sujeitos que compreendem e interpretam sua realidade, constroem e transformam. "É aqui que o jogo aparece significativamente como um fio condutor... para compreender tanto a arte quanto a história seguindo a ordem. No que concerne ao desenvolvimento cognitivo, o antropólogo Gregory Bateson (1972) postula que a interação só é viável em organismos que possuem a capacidade de gerar um processo de comunicação metacognitiva, o que lhes permite discernir distintos tipos de mensagens, não apenas textuais, que carregam informações específicas para interpretar tanto a mensagem quanto o modo como se relacionam com o mundo. A comunicação não apenas transmite dados, mas também processos de transformação, produtos da construção e conhecimento. A comunicação abre a possibilidade de ser e se expressar livremente, sem restrições ou condições, tornando-se um catalisador para o desenvolvimento social do indivíduo em qualquer contexto.

Sutton Smith (1997) enxerga a interação como uma atividade representacional de nível cognitivo que auxilia no desenvolvimento da capacidade de preservar representações do próprio ambiente quando o indivíduo se depara com estímulos desconhecidos. Esse autor sugere que o ato de brincar é um processo cognitivo que surge a partir das abstrações que as crianças enfrentam e dos respectivos significados, bem como da forma de organização que surge com base na própria experiência.

O jogo é considerado um sistema regulado que se desenvolve em um determinado tempo e lugar, "reforçando e aprimorando uma capacidade física ou intelectual específica, por meio do prazer ou da persistência, facilitando o que inicialmente era difícil ou desgastante" (CAILLIOIS, 1997, p. 17). Brincar, enquanto atividade espontânea e voluntária que

proporciona um certo grau de felicidade, é um sistema que desenvolve a capacidade de se levantar livremente, apesar das orientações que podem ser dadas para praticá-lo ou desenvolvê-lo.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR

A importância do brincar no desenvolvimento humano é evidente quando se considera como ele influencia os processos psicopedagógicos. O brincar desempenha um papel fundamental na forma como aprendemos e como nos transformamos em relação ao nosso ambiente. Piaget, por exemplo, reconheceu o valor significativo dessa atividade na construção do ser humano, tanto em termos cognitivos quanto morais. Mesmo quando o jogo é realizado de forma desinteressada, ele tem a capacidade de recompensar. Emocionalmente, podemos observar como as crianças compreendem o mundo de maneira afetuosa, por meio de símbolos, regras e experiências. Piaget fundamentou seus princípios no estudo das reações circulares, que envolvem transformar o corpo e o ambiente externo para estimular a criatividade.

Numa reação circular normal, o sujeito tende a repetir ou variar o fenômeno para melhor acomodá-lo e dominá-lo. Neste caso particular, as crianças complicam as coisas e depois repetem minuciosamente todos os seus gestos, úteis ou não, com o único propósito de exercer a sua atividade da forma mais completa possível, enfim, tanto na fase atual como nas anteriores do jogo. -É na forma de uma extensão da função de assimilação para além dos limites da adaptação atual. (PIAGET, 1994, p. 133)

O jogo, como processo de assimilação, permite-nos dar sentido às coisas a partir das relações que estabelecemos com elas. Os objetos puros são "assimilados em situações em que os objetos desempenham determinados papéis e não outros... a experiência direta dos objetos torna-se subordinada, em certas situações, ao sistema de significados que lhes são atribuídos pelos meios sociais" (Piaget e García, 1982, p. 228). Piaget caracteriza o objeto como um elemento carregado de significados

sociais que permite à criança aprender por assimilação ou brincadeira.

Esse processo de assimilação envolve um confronto interno como o que aconteceu de novo ao aluno em sua aprendizagem escolar. Vygotsky refere-se à zona de desenvolvimento proximal (ZDP) como um processo de construção do conhecimento e interação social das crianças em relação ao seu ambiente, é de grande valia o brincar, pois "a partir daqui se adquire até o fracasso, até a resolução de problemas de interação conjunta com um adulto, que nas práticas escolares... afirmava que o brincar era um criador poderoso na área" (BAQUERO, 1997, p. 139). Na formação da zona de desenvolvimento proximal, alguém consegue relacionar seus conhecimentos anteriores com os novos. Por isso, é importante levar em consideração o contexto em que estes são apresentados, para que o aluno gere o seu próprio desenvolvimento cognitivo, ou que permita dar origem a novas estruturas mentais e novos conhecimentos.

De forma não exposta, é importante que a escola aproveite o potencial do brincar e abra espaços de aprendizagem por meio desta atividade, porque brincar não é só o corpo que se move, mas também as estruturas mentais. As brincadeiras na escola mesclam as vozes cotidianas com as especificidades das linguagens escolares, e isso coloca a experiência lúdica em uma nova rede de significados.

De acordo com Luckesi (2002):

No estado lúdico, o ser humano está inteiro, ou seja, está vivenciando uma experiência que integra sentimento, pensamento e ação, de forma plena. A vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de forma integral e integrada. Esta experiência é própria de cada indivíduo, se processa interiormente e de forma peculiar em cada história pessoal. Portanto, só o indivíduo pode expressar se está em estado lúdico. Uma determinada brincadeira pode ser lúdica para uma pessoa e não ser para outra (p. 25).

As contribuições da brincadeira para o processo de aprendizagem também são o simples acúmulo de conhecimento.

O brincar e o desenvolvimento estão intimamente ligados entre si de forma global: o mundo dos afetos, a aprendizagem social e o desenvolvimento cognitivo manifestam-se no brincar e, por sua vez, crescendo através da sua ação. (MARTÍNEZ QUESADA, 2013, p. 105).

Essa prática reconhece as diversas facetas que compõem um indivíduo: sentar, amar, vivenciar, refletir, indagar, explorar e buscar maneiras de modificar, solucionar problemas e adquirir novos conhecimentos. Isso não afeta apenas o brincante, mas também modifica o ambiente e o contexto ao seu redor. Esses elementos também influenciam os processos de aprendizagem dos indivíduos: o mesmo resultado não será alcançado por alguém que está feliz e motivado a se engajar, em comparação com uma pessoa egocêntrica, conflituosa e sem iniciativa. A subjetividade e a emoção desempenham um papel essencial no jogo, reafirmando a importância de ser tridimensional: mente, corpo e espírito.

ASPECTOS NEUROPEDAGÓGICOS DO BRINCAR

O educador muitas vezes se apoia em teorias estabelecidas, o que pode limitar sua criatividade e capacidade de transformação. Nesse sentido, Salas Silva argumenta que:

A aprendizagem, do ponto de vista neurobiológico, é um processo de adaptação progressiva e constante e de permanente mutação e transformação, cada um de nós, conseqüentemente, os nossos estilos de aprendizagem, ou seja, os nossos estilos de adaptação através de mim. canal mais do que um outro. (SALAS SILVA, 2008, p. 8)

A neurociência desempenha um papel fundamental ao abordar o funcionamento do cérebro nos processos de ensino e aprendizagem. Essa estrutura complexa possui uma organização específica para diferentes processos cognitivos, e seus hemisférios têm um papel crucial no desenvolvimento individual. "O cérebro esquerdo lida com leitura, escrita e matemática, enquanto o cérebro direito está

envolvido com música, imaginação e sonhos" (EHRENBERG, 2004, p. 276). Durante situações de aprendizagem e resolução de problemas, certas áreas cerebrais são mais ativadas do que outras. É importante compreender que, como seres humanos, não somos exclusivamente racionais e emoções desempenham um papel fundamental na nossa capacidade de criar e transformar.

Grande parte do processo de aprendizagem humana ocorre no córtex cerebral, onde estímulos tanto internos quanto externos desempenham um papel significativo. Essa região é responsável por muitos comportamentos lúdicos e emocionais que nos permitem sobreviver em diferentes ambientes, inclusive aqueles que podem ser desafiadores, e atribuir significado às experiências. Portanto, pode-se afirmar que:

O cérebro humano é um órgão biológico e social responsável por todas as funções e processos que vemos no pensamento, na intuição, na imaginação, no jogo, na escrita, na emoção, na consciência e em inúmeros outros processos cuja plasticidade cerebral permite ao cérebro ser uma criatura.. O sistema renovador, responsável por desenvolver e reelaborar coisas novas a partir das experiências que você submete ao seu ambiente físico-social-cultural. (JIMÉNEZ VÉLEZ, 2007, p. 32)

A atividade lúdica não deve ser encarada como um processo educacional vazio, pois está intrinsecamente ligada a todas as expressões humanas, desde a infância até a vida adulta, sendo inerente à nossa natureza como seres humanos. Ao contrário, devemos enxergar o jogo como uma ferramenta que possibilita a construção de conhecimento em múltiplas direções e para diversos indivíduos, permitindo aprender de maneiras diversas e com diferentes significados. Seu papel não se resume a transmitir conhecimento, mas sim a ser um facilitador do desenvolvimento cognitivo. É desafiador criar um espaço de transformação plena se nos restringirmos apenas a pensamentos, reflexões e emoções. Nesse sentido, o neuropedagogo Carlos Alberto

Jiménez destaca que:

Pedagogicamente, o objeto de estudo desta problemática não deve ser a transmissão de conhecimentos ou de ensino, mas sim compreender e, de forma muito especial, compreender ou habitar como sujeito lúdico, biológico, psíquico, social e cultural. Contudo, é preciso mudar radicalmente o conceito que temos de educação, intimamente ligado à instrução, e primeiro nos apresentar à formação, à compreensão e ao desenvolvimento humano, onde devemos ter precedência sobre os sujeitos lúdicos e conhecedores coletivos. (2008, p. 31)

Nesse sentido, Sarlé (2001) considera que a incorporação dos jogos nos processos de ensino e aprendizagem exige uma mudança radical no papel do professor em sala de aula: ele deve deixar de ser um observador do processo e um transmissor de conhecimento. Deve suscitar participação e construção com seus alunos.

A estrutura social muitas vezes nos pressiona e nos obriga a nos adaptarmos à nossa condição de ser humano, nos restringe e inibe, talvez por isso não nos permitimos brincar como os outros, não reconhecemos a seriedade do brincar no âmbito educativo e processo de aprendizagem em sua correlação com o jogo.

A educação passa por uma fase em que é necessário uma mudança de paradigma, ensinando-nos a não repetir o que dizemos, mas a fornecer soluções para situações de mudança. As constantes transformações dos sistemas educacionais, a evasão, os avanços tecnológicos e as práticas obsoletas em sala de aula, entre outros aspectos, são evidenciados pela necessidade de inovar estratégias e orientações de ensino para alcançar uma verdadeira aprendizagem do conhecimento em todos os sentidos, em todos os sentidos. áreas do conhecimento e em todas as áreas do conhecimento. todos os ciclos educativos.

Dessa forma, o jogo no campo educacional e a partir do ensino torna-se um elemento significativo potencializador de aprendizagem que pode ser levado para a sala de aula sem distinção de níveis educacionais. Bernabeu e Goldstein, em seu

livro *Criatividade e aprendizagem: ou o brincar como ferramenta pedagógica*, afirmam:

Pela importância do brincar no desenvolvimento de todas as faculdades humanas, e pelo seu papel fundamental como facilitador da aprendizagem, somos levados a concluir que a atividade lúdica, muito depois de ser apresentada nas salas de aula, deve ser um elemento importante nela, não apenas começar. Promover uma atitude lúdica na escola ajuda os indivíduos a permanecerem pessoas mais criativas, mais tolerantes e mais livres ao longo da vida.. (2009, p. 56)

Para que a atividade lúdica se desenvolva, é necessário haver um espaço, seja ele físico ou imaginário. Esse espaço, assim como o tempo, possui limitações em certos casos. No contexto dos jogos educativos, o ambiente de jogo é especialmente utilizado na sala de aula. Nele, desenvolvemos em coordenadas espaciais delimitadas que devem ser respeitadas pelo jogador. Por exemplo, nos primeiros anos de escolaridade, ao ler um livro, é preciso imaginar todos os cenários descritos nele, e nesse contexto, a imaginação e a criatividade são ilimitadas.

A CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS E SEU PAPEL NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Como mencionado anteriormente, os seres humanos possuem uma tendência natural para o lúdico. Essa característica nos permite expressar sentimentos, comportamentos, interesses e necessidades. O jogo se torna um facilitador na construção do conhecimento. Os seres humanos costumam se envolver em jogos de azar, estratégia, política, linguagem e também jogos que estão relacionados à natureza, consciente ou inconscientemente.

Diversos autores já abordaram a classificação dos jogos, e existem diferentes abordagens utilizadas para essa categorização. Ao longo dos anos, os processos de ensino são adaptados de acordo com a identidade, interesses e necessidades da instituição educacional, para que os jogos sejam utilizados como impulsionadores e dinamizadores dos processos pedagógicos.

As perspectivas sobre o tema são diversas, assim como os próprios jogos, tornando-os complexos demais para uma única classificação. Além disso, diferentes campos do conhecimento contribuem para a variedade e características desse recurso. A pedagogia, por exemplo, e o tempo de jogo têm contribuído significativamente para aprimorar seus processos, com o objetivo de alcançar os objetivos estabelecidos para uma determinada atividade.

A brincadeira pode estar presente em todas as áreas de atividades, em todos os processos de aprendizagem, em diferentes campos do conhecimento e, como mencionado, na própria construção da vida.

Teorias psicológicas, como os postulados de Jean Piaget, são baseadas em aspectos do ser humano, como afetividade, personalidade, cognição, motricidade e seu impacto nos estágios de desenvolvimento infantil, que se traduzem na construção do conhecimento e, conseqüentemente, da pessoa como um todo. Hoje, surgem os chamados jogos sensoriais-motores, jogos simbólicos e jogos com regras.

É verdade que, na maioria das vezes, os jogos são vistos apenas como atividades de lazer, sem sentido ou significado. Entretanto, nos processos de ensino e aprendizagem, eles têm sido utilizados como ferramentas didáticas, cheias de significado, que estão relacionadas ao aprendizado significativo dos alunos e ao alcance de melhores resultados acadêmicos. Até mesmo a área das ciências naturais não está imune à utilização desse recurso para incentivar os processos de aprendizagem relacionados às disciplinas escolares de ciências.

As críticas aos métodos tradicionais de ensino evidenciam a necessidade de incorporar abordagens inovadoras em sua prática, de modo que possam ser aplicadas na sala de aula, garantindo que o aluno não apenas acumule conhecimentos, mas também seja capaz de incorporá-los em sua estrutura cognitiva, organizá-los, transformá-los e, talvez mais importante, utilizar o conhecimento na resolução de problemas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de ensino está intrinsecamente ligado aos métodos de comunicação e interação que permitem às pessoas adquirir conhecimentos, habilidades, métodos, comportamentos e princípios presentes na cultura e na comunidade em que estão inseridas. Dessa forma, as pessoas conseguem gerar novos conhecimentos, métodos e princípios, contribuindo para seu crescimento pessoal. A atividade pedagógica desempenha um papel essencial nesse crescimento, dando origem a programas educacionais em níveis nacional, regional e local, que expressam propósitos e ações concretizadas nos currículos.

Os jogos lúdicos são formas não verbais de interação empregadas pelas crianças para transmitir mensagens, cabendo aos educadores decifrá-las. O prazer de brincar está integrado ao processo de ensino e visa à aquisição de conhecimento. Nessa perspectiva, cabe ao educador atuar como mediador, orientando e estruturando as atividades, compreendendo a importância do jogo no desenvolvimento de cada aluno. Esses comportamentos modificam os estudantes, tornando-os mais engajados, reflexivos, ativos, independentes e, ao mesmo tempo, críticos e flexíveis para lidar com os desafios que surgem ao longo de sua jornada acadêmica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar** (2ª ed.). Buenos Aires, AR: Editorial Aique. 1997.
- CAILLIOIS, R. **Os jogos e os homens, a máscara é vertiginosa**. (J. Ferreira, traduzido) Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica. 1997.
- EHRENBERG, M. **Como desenvolver a capacidade cerebral máxima** (2ª ed.). Madri, ES: Editorial Enter. 2004.
- GHIRARDELLI-JÚNIOR, Paulo. **O que é pedagogia?**. 2010. 4 ed. São Paulo: Editora Brasiliense, 2007.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. (E. Imaz, traduzido) Madrid, ES: Editorial Alianza/Emercé. 2000.
- JIMÉNEZ Vélez, C. **O jogo, novas perspectivas da neuropedagogia**. Bogotá, CO: Aula Abierta Magisterio Editorial. 2008.
- KANT, I. Críticas ao julgamento. (M. García Morente, traduzido) Madrid, ES: Editorial Espasa. 2004.
- MARTÍNEZ Quesada, M. O jogo como método de aprendizagem. **Abordagens Educacionais da Revista**

Digital, 71 (novembro), 102-112. 2013.

MUÑOZ CALLE, JM. **Jogos educativos**. *Formulação F e Q. Eureka*, 7(2), 559-565. 2010.

NAVARRO Adelantado, V. **Vontade de saltar**; Teoria e prática de jogos motores. Madri, ES: Editorial Inde. 2002.

PIAGET, J. **A formação de símbolos na infância**. (J. Gutierrez, traduzido) Bogotá, CO: Editorial Fondo de Cultura Económica. 1994.

PIAGET, J. E GARCÍA, R. **Psicogênese e história das ciências**. México: Siglo Veintiuno Editores. 1982.

REBOUL, O. (1993). **Nietzsche crítico de Kant**. (J. Quesada e J. Lasaga, Trad.) Madrid, ES: Editorial del Hombre Anthropos. 1993.

SARLÉ, Deputado. **Salte e aprenda na escola**. As características do salto na educação infantil. Buenos Aires, AR: Editorial Novedades Educativas. 2001.

SUTTON SMITH, B. **A ambiguidade do jogo** (2ª ed.). Boston, MA: Primeira Universidade de Harvard. 1997.



ORGANIZAÇÃO:
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

- Adriana Pereira Santos da Silva
- Alexandre Passos Bitencourt
- Andreia Pereira dos Santos
- Daniel Leopoldo Moreira Barbosa
- Daniela Proença Verly da Silva
- Fátima Tomás Dias dos Santos Gama
- Francineide de Oliveira Ferreira
- Gláucia Paula da Silva
- Maria Angela Ferreira Oliveira
- Maria de Lourdes Ferreira Da Silva
- Nilma Aparecida Gonçalves Bernardes
- Rebeca dos Santos Faria
- Ricardo José Ferreira de Carvalho
- Rosinalva de Souza Lemes
- Vilma Cavalcante Sabino da Silva



doi <https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.49>

Produzida com utilização de softwares livres



Platform & workflow by OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

