



Lucas Rodrigues Oliveira
org.

educação
DILEMAS CONTEMPORÂNEOS
Volume XII



Pantanal Editora

2022



Lucas Rodrigues Oliveira
Organizador

Educação: dilemas contemporâneos
Volume XII



Pantanal Editora

2022

Copyright© Pantanal Editora

Editor Chefe: Prof. Dr. Alan Mario Zuffo

Editores Executivos: Prof. Dr. Jorge González Aguilera e Prof. Dr. Bruno Rodrigues de Oliveira

Diagramação: A editora. **Diagramação e Arte:** A editora. **Imagens de capa e contracapa:** Canva.com. **Revisão:** O(s) autor(es), organizador(es) e a editora.

Conselho Editorial

Grau acadêmico e Nome

Prof. Dr. Adaylson Wagner Sousa de Vasconcelos
Prof. MSc. Adriana Flávia Neu
Prof. Dra. Allys Ferrer Dubois
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior
Prof. MSc. Aris Verdecia Peña
Prof. Arisleidis Chapman Verdecia
Prof. Dr. Arinaldo Pereira da Silva
Prof. Dr. Bruno Gomes de Araújo
Prof. Dr. Caio Cesar Enside de Abreu
Prof. Dr. Carlos Nick
Prof. Dr. Claudio Silveira Maia
Prof. Dr. Cleberton Correia Santos
Prof. Dr. Cristiano Pereira da Silva
Prof. Ma. Dayse Rodrigues dos Santos
Prof. MSc. David Chacon Alvarez
Prof. Dr. Denis Silva Nogueira
Prof. Dra. Denise Silva Nogueira
Prof. Dra. Dennyura Oliveira Galvão
Prof. Dr. Elias Rocha Gonçalves
Prof. Me. Ernane Rosa Martins
Prof. Dr. Fábio Steiner
Prof. Dr. Fabiano dos Santos Souza
Prof. Dr. Gabriel Andres Tafur Gomez
Prof. Dr. Hebert Hernán Soto Gonzáles
Prof. Dr. Hudson do Vale de Oliveira
Prof. MSc. Javier Revilla Armesto
Prof. MSc. João Camilo Sevilla
Prof. Dr. José Luis Soto Gonzales
Prof. Dr. Julio Cezar Uzinski
Prof. MSc. Lucas R. Oliveira
Prof. Dra. Keyla Christina Almeida Portela
Prof. Dr. Leandro Argentel-Martínez
Prof. MSc. Lidiene Jaqueline de Souza Costa Marchesan
Prof. Dr. Marco Aurélio Kistemann
Prof. MSc. Marcos Pisarski Júnior
Prof. Dr. Marcos Pereira dos Santos
Prof. Dr. Mario Rodrigo Esparza Mantilla
Prof. MSc. Mary Jose Almeida Pereira
Prof. MSc. Núbia Flávia Oliveira Mendes
Prof. MSc. Nila Luciana Vilhena Madureira
Prof. Dra. Patrícia Maurer
Prof. Dra. Queila Pahim da Silva
Prof. Dr. Rafael Chapman Auty
Prof. Dr. Rafael Felipe Ratke
Prof. Dr. Raphael Reis da Silva
Prof. Dr. Renato Jaqueto Goes
Prof. Dr. Ricardo Alves de Araújo (*In Memoriam*)
Prof. Dra. Sylvana Karla da Silva de Lemos Santos
MSc. Tayronne de Almeida Rodrigues
Prof. Dr. Wéverson Lima Fonseca
Prof. MSc. Wesclen Vilar Nogueira
Prof. Dra. Yilan Fung Boix
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme

Instituição

OAB/PB
Mun. Faxinal Soturno e Tupanciretã
UO (Cuba)
IF SUDESTE MG
Facultad de Medicina (Cuba)
ISCM (Cuba)
UFESSPA
UEA
UNEMAT
UFV
AJES
UFGD
UEMS
IFPA
UNICENTRO
IFMT
UFMG
URCA
ISEPAM-FAETEC
IFG
UEMS
UFF
(Colômbia)
UNAM (Peru)
IFRR
UCG (México)
Mun. Rio de Janeiro
UNMSM (Peru)
UFMT
Mun. de Chap. do Sul
IFPR
Tec-NM (México)
Consultório em Santa Maria
UFJF
UEG
FAQ
UNAM (Peru)
SEDUC/PA
IFB
IFPA
UNIPAMPA
IFB
UO (Cuba)
UFMS
UFPI
UFG
UEMA
IFB
UFPI
FURG
UO (Cuba)
UFT

Conselho Técnico Científico

- Esp. Joacir Mário Zuffo Júnior
- Esp. Maurício Amormino Júnior
- Lda. Rosalina Eufrausino Lustosa Zuffo

Ficha Catalográfica

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
E24	Educação [livro eletrônico]: dilemas contemporâneos: volume XII / Organizador Lucas Rodrigues Oliveira. – Nova Xavantina, MT: Pantanal, 2022. 148p. : il.
	Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web ISBN 978-65-81460-40-2 DOI https://doi.org/10.46420/9786581460402
	1. Educação. 2. Aprendizagem. 3. Gestão escolar. I. Oliveira, Lucas Rodrigues.
	CDD 370.1
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	



Nossos e-books são de acesso público e gratuito e seu download e compartilhamento são permitidos, mas solicitamos que sejam dados os devidos créditos à Pantanal Editora e também aos organizadores e autores. Entretanto, não é permitida a utilização dos e-books para fins comerciais, exceto com autorização expressa dos autores com a concordância da Pantanal Editora.

Pantanal Editora

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000.
Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil.
Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp).
<https://www.editorapantanal.com.br>
contato@editorapantanal.com.br

Apresentação

Os processos educativos estão sob constante reflexão, principalmente agora, com a volta dos estudantes e profissionais da educação às aulas presenciais no Brasil – depois de quase dois anos de atividades educacionais remotas. É preciso dizer que sequelas desse período serão sentidas na educação brasileira, principalmente por conta das disparidades de condições de acesso dos estudantes aos recursos oferecidos nesse período. Nesse contexto, apresenta-se o décimo segundo volume da obra “Educação: dilemas contemporâneos”.

Formada por quinze capítulos, essa obra busca prosseguir com as discussões e reflexões acerca da educação nacional que, desde sempre, é composta por lacunas que precisam ser entendidas e preenchidas, para que todos indivíduos possam ter acesso a uma educação de qualidade, em todas as etapas e modalidades.

O primeiro capítulo trata dos jogos digitais como recurso pedagógico que podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem no ambiente escolar. O segundo capítulo abordará a questão da ludicidade na escola, mostrando como a aprendizagem significativa é relevante para os alunos e sua aprendizagem.

Há, ainda, capítulos que versarão sobre: as questões relacionadas ao ensino não presencial na durante a pandemia; as ciências naturais, na formação do professor pedagogo; a Educação do Campo e Neoliberalismo; as questões linguísticas de imigrantes; o ensino de Filosofia; as brincadeiras e cantigas na educação infantil; a formação docente e as Tics; a extensão universitária; a astronomia no ambiente escolar e hábitos midiáticos e a ressignificações de estudantes.

Os últimos capítulos dessa obra irão tratar do ensino híbrido, das relações entre saúde e educação, e, também, sobre as questões epistemológicas relacionadas à Educação Física. Como se vê, todos os textos são direcionados para questões intimamente relacionadas com o fazer pedagógico – que é algo muito complexo e essencial para o desenvolvimento dos estudantes.

Lucas Rodrigues Oliveira

Sumário

Apresentação	4
Capítulo 1	6
Jogos digitais: um recurso pedagógico que contribui para a fixação do conteúdo de função do 1º Grau	6
Capítulo 2	13
Ludicidade: um desafio ao docente contemporâneo	13
Capítulo 3	24
Ensino não presencial em tempos de Covid-19: sob a ótica dos estudantes do IFRR/ <i>Campus</i> Boa Vista Zona Oeste	24
Capítulo 4	33
Do pensar sobre “tudo” para o pensar as ciências naturais na formação em pedagogia	33
Capítulo 5	44
Educação do Campo e Neoliberalismo	44
Capítulo 6	54
Contato linguístico e suas interfaces existentes entre os imigrantes que chegam em Cuiabá	54
Capítulo 7	61
Técnica e estética no Ensino de Filosofia: experiências com objetos filosóficos no Ensino Médio Integrado do IFAL	61
Capítulo 8	75
A importância das brincadeiras antigas e das cantigas de roda na educação infantil	75
Capítulo 9	79
A formação docente no século XXI e as tecnologias da informação e comunicação (Tics)	79
Capítulo 10	83
Extensão universitária como ferramenta para o combate às verminoses	83
Capítulo 11	90
Uma mostra de Astronomia para o turno da noite	90
Capítulo 12	99
Hábitos midiáticos e ressignificações de estudantes da rede pública ⁱ	99
Capítulo 13	111
Práticas educacionais na perspectiva do ensino híbrido e remoto	111
Capítulo 14	117
Educação em Saúde: as práticas educativas aplicadas ao ensino de Ciências e Biologia no Brasil	117
Capítulo 15	132
Concepções epistemológicas da educação física e seu impacto na formação educacional	132
Índice Remissivo	147
Sobre o organizador	148

Ludicidade: um desafio ao docente contemporâneo

Recebido em: 22/03/2022

Aceito em: 28/03/2022

 10.46420/9786581460402cap2

Renivaldo Santos de Souza¹ 

INTRODUÇÃO

Educar é contribuir para que docentes e discentes transformem suas vidas em um processo de aprendizagem permanente. Assim, ensinar e aprender são duas facetas de um mesmo processo, exigindo flexibilidade, tanto profissional quanto da turma. Os conteúdos fixos com conhecimentos prontos dão lugar a processos abertos de pesquisa e comunicação, envolvendo a criança na própria educação. Então, é ela própria a principal interessada no aprimoramento das estratégias de construção do seu saber através de um ensino interativo.

Pensando nesta perspectiva propõe, neste artigo, refletir sobre o papel da motricidade e a neurociência para que o professor possa investigar e refletir sobre sua própria prática utilizando como recurso pedagógico a ludicidade. A motricidade e a neurociência como mecanismos subjetivos e objetivos desenvolve na criança a autonomia, a liberdade de pensar, por meio de espaços que possibilite a aceitação das diferenças e do prazer em pensar. O grande êxito estará na redescoberta de criar sentido para aprendizagem embasada em vivências lúdica, que atuem como estímulos para desenvolver as habilidades nas crianças de forma a explorar a si própria e o mundo a sua volta. Assim, o caminho para aprendizagem se dará por meio da existência de um sistema dinâmico de significados em que a motricidade, a neurociência e o intelectual se unem.

Percebe-se que os estudos sobre a motricidade e a neurociência podem contribuir para as instituições e os profissionais envolvidos na área da educação a desenvolverem novas experiências que contribuam para novas práticas pedagógicas e a mudança da realidade educacional. Não há dúvida de que a motricidade e a neurociência são excelentes mediadores de conhecimentos no processo de ensino-aprendizagem. A criança é livre para descobrir relações por ela mesma, construindo o conhecimento de forma mais divertida e prazerosa. Ao docente cabe produzir materiais convenientes para que as crianças possam assimilar as realidades intelectuais.

A ludicidade é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente. Nela se reconhece um meio de proporcionar a educação integral, em situações naturais de aprendizagem que geram forte

¹ Faculdades EST, Mestre em Teologia. Licenciado em Filosofia-FBB/BA. Especialista em Psicopedagogia Institucional, Clínica e Hospital, FAVIC/BA. UNOESTE, Especialização em Ensino de Filosofia-UNOESTE/SP. Doutorando em Educação/UNR/AR. Atuando como Psicopedagogo CMAEE e Professor Universitário.
E-mail: rennysousa@hotmail.com

interesse em aprender e garantem o prazer, isto é, a ressignificação da prática do educador (Maluf, 2012).

Ressalta-se a necessidade de um ensino que procure repensar o lúdico. A escola “peca” ao dividir o ensino em lados diferentes: de um lado a brincadeira, o jogo, onde existe o sonho e a fantasia; de outro lado, o ensino “formal”, do trabalho e do estudo. Brincar é uma realidade vivida pela criança em seu cotidiano. Através da imaginação ela relaciona seus interesses e necessidades com a realidade de um mundo no qual vive e que pouco conhece.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (Maluf, 2012).

Assim, aponta a relevância do conhecimento do educador para esse novo fazer pedagógico. Esse fazer significa a motricidade e a neurociência como ponto de partida para a aprendizagem na educação infantil. Neste sentido, é papel da escola, dos docentes e pais discutirem, analisarem e refletirem sobre as práticas de ensino, permitindo a percepção do conhecimento como algo que é construído por meio de trocas sociais, na vivência entre pessoas com experiências diferentes, aceitando-se riscos, contradições e desafios. Neste artigo fizemos uma abordagem metodológica com base no materialismo histórico dialético, que considera que os fatos não podem ser dissociados do contexto social, político e econômico em que vivemos.

Aborda a problemática que originou este artigo de forma qualitativa, procurando, através da pesquisa exploratória, contribuir com educadores que pensam a educação também de forma prazerosa e lúdica. O procedimento técnico utilizado foi o bibliográfico, elaborado a partir da leitura de materiais publicados na internet, livros e revistas. Percebe-se que os estudos sobre a ludicidade na educação infantil ampliam as abordagens teóricas e as intervenções no processo ensino-aprendizagem, tendo teóricos como Piaget (1983), Antunes (2011), Friedmann (2006), que podem contribuir para as instituições e os profissionais envolvidos na área da educação a desenvolverem atitudes e ideias que contém uma postura afetiva com relação a motricidade e a neurociência na educação infantil.

Portanto, a motricidade e a neurociência permitem ainda desenvolver através da ludicidade novos conhecimentos e as habilidades de forma natural e agradável, constituído uma necessidade básica da criança para o seu desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

MATERIAL E MÉTODOS

O século XXI está no ápice do desenvolvimento tecnológico-científico, da globalização, propicia e gera novas aprendizagens, impõe aos seres humanos, novas formas de pensar. Contribui para as mudanças na história da civilização humana e nos meios escolar, busca transcender os paradigmas científicos da modernidade.

No momento atual surge à necessidade de uma formação ampla e holística de saberes dos docentes da educação infantil. O conhecimento teórico só já não basta ao ser humano. Tornou-se imprescindível, ao docente uma visão sistemática pautado nas transformações para que possa compreender as diferentes mudanças dos dias atuais. Ainda que as transformações pareçam complexas e não se consiga entender isoladamente e definir especificamente o papel dos profissionais da educação infantil, é certo que surge a necessidade estabelecer relações positivas e afetivas entre a família e a escola contemporânea.

Consensualmente a palavra “transformação” é considerada uma expressão positiva, sinônimo de mudanças, adaptação, conhecimento. Portanto, necessária e indispensável para o desenvolvimento dos indivíduos e da instituição. Sabemos que para transformar é preciso aprender, aprender significa o acúmulo de experiências e uma melhor definição das metas.

Busca se hoje a educação baseada na interlocução dos sujeitos, para a construção do conhecimento que expressa a realidade cotidiana, pessoal e coletiva, em interação com saberes prévios. Professores e alunos trocam, depoimentos sobre suas atividades e experiências, com o intuito de fornecer novos significados aos saberes. Ouvir e falar, dizer-se mutuamente, os alunos entre si e aos professores e estes entre si e os alunos... A construção do saber pedagógico deve-se dar pela troca de experiências de vida, constituindo ações em parceria e formando professores-pesquisadores da prática, que busquem dar unidade aos saberes fragmentados e fundar uma comunidade científica (Marques, 1999).

Entendo que a melhor forma de se chegar a essas mudanças na escola e na educação é envolver o docente em ações que priorizem a vivência da reflexão sobre as práticas pedagógicas de cada um buscando, desta forma, a construção de uma práxis coerente com o atual momento e necessidades do contexto escolar.

Para Piaget (1983) “especificamente na área do jogo, permitiu uma melhor compreensão de suas regras, que é o mais característicos nas brincadeiras tradicionais”. Ele analisa de forma minuciosa o processo de desenvolvimento do indivíduo, detalhado e explicado a função do jogo no desenvolvimento intelectual da criança e sua evolução nos diferentes estágios. Deve-se enfatizar o lúdico na educação infantil, pois nas diversas fases da infância a maioria dos fatos do seu dia-a-dia, é representada através de jogos e brincadeiras, contribuídos para o seu crescimento intelectual.

Segundo Kemmis e McTaggart (1993), isso poderá acontecer através da constituição de comunidades críticas de professores, no momento em que estes se envolvem em uma sistemática de formação permanente, lutando por uma reforma curricular e por uma revisão das atividades escolares e de investigação.

Portanto, de acordo com Nóvoa et al. (1995)

[...] a formação de professores deve ser concebida como uma das componentes da mudança, em conexão estreita com outros setores e áreas de intervenção... A formação não se faz antes da mudança, faz-se durante, produz-se nesse esforço de inovação e de procura dos melhores percursos para a transformação da escola... Toda a formação encerra um projeto de ação. E de transformação. E não há projeto sem opções. As minhas passam pela valorização das pessoas e dos grupos que tem lutado pela inovação no interior das escolas e do sistema educativo [...] (Nóvoa, 1995, p. 28).

O método utilizando pelo professor deve ser marcado pela análise diária de suas práticas pedagógicas. Para Freire, a prática pedagógica dos professores é algo que exige reflexão e compreensão do fazer pedagógico crítico e autônomo, visando à formação continuada. Segundo ele,

Por isso é que, na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática. O próprio discurso teórico, necessário à reflexão crítica tem de ser de tal modo concreto que quase se confunda com a prática[...] (Freire, 1998).

Faz-se necessária a existência de docentes pesquisadores dispostos a desafios, que busquem formas diversificadas e renovadas de leitura e compreensão de suas realidades a fim de buscar a transformação da mesma, dentro de uma visão lúdica, crítica, criativa, inovadora e capaz de diálogo. Construindo e produzindo conhecimentos, o docente proporciona instrumentos e espaços adequados que possibilitam a construção do conhecimento através do lúdico aos discentes. De acordo com Antunes:

[...] é no ato de brincar que toda criança se apropria da realidade imediata, atribuindo-lhe significado. Em outras palavras, jamais se brinca sem aprender, caso se insista em uma separação, esta seria a de organizar o que se busca ensinar, escolhendo brincadeiras adequadas para que se melhor se aprenda (Antunes, 2011).

O docente, então, deve analisar a realidade em que desenvolve sua prática, compreendê-la, interpretá-la e refletir sobre ela com o intuito de intervir, visando mudanças. A educação infantil exige um trabalho diferenciado com as novas gerações, que cada vez mais chegam à escola com diferentes estruturas cognitivas.

Para tanto, é necessário o docente uma formação que assegure práticas coerentes com os princípios que visem à transformação do sistema educativo e a inclusão dos novos desafios que dela decorrem. Uma formação que conceba o saber e que valorize as características específicas do processo de ensino e aprendizagem. Importante, também, é o envolvimento pessoal de cada profissional compreendendo a educação como algo que não está pronto, acabado, verdadeiro, impessoal e fragmentado e sim, que precisa ser reinventado e reconstruído num processo permanente.

A formação permanente precisa constituir-se em um processo que permita reciclar a formação inicial, proporcionando a atualização contínua do docente. Essa formação permitirá a ele refletir sobre as implicações pedagógicas das novas tecnologias e a integração delas no currículo escolar, uma vez que este constitui um espaço de trocas, relações e construções entre pessoas.

O currículo escolar infantil já deixou de ser um documento burocrático e técnico nas escolas. Atualmente o mesmo é assumido como parte constituinte e essencial na construção da identidade da escola, dos docentes e dos discentes. Por essa razão ele nunca poderá ser considerado amorfo ou neutro, mas sim “querer” um sujeito que pensa, que duvida, com capacidade de observar, raciocinar: um ser autônomo que busca conhecer e, acima de tudo, ser.

Assim, na educação infantil a brincadeira tem um papel fundamental, pois é através dela que as nossas crianças desenvolvem as suas competências e habilidades. Com brincadeiras e jogos bem

elaborados pelo docente, as crianças estimulam a memória, expressa sensações emocionais, desenvolve a linguagem, criatividade, percepção e sobre tudo ação. É também através dos jogos que a educação infantil vem ganhando espaço, porque tem despertado nas crianças o interesse pelos estudos de maneira prazerosa. “Brincado a criança desenvolve a imaginação, fundamenta afetos, explora habilidades na medida em que assume múltiplos papéis, fecundo competências cognitivas e interativas” (Antunes, 2011). O novo perfil de docente contemporâneo é muito diferente do perfil do professor tradicional. Segundo Friedmann (2006) é fundamental que esse docente para alcançar seus objetivos lúdicos adote as seguintes posturas:

Propor regras em vez de impô-las; dessa forma criança terá possibilidade de participar de sua elaboração. A criança se desenvolve social e politicamente envolvendo-se em uma legislação. [...]

Possibilitar a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras. Isso ajudará as crianças a se desconcentra de se mesma, escutar os outros e coordenar ponto de vista diversos (processo-cognitivo que contribui para o desenvolvimento do pensamento lógico)

Incentivar a responsabilidade de cada criança para fazer cumprir as regras e motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança em dizer o que sente e pensa;

Possibilitar ações físicas que motivem as crianças a serem mentalmente ativas;

Escutar o que as crianças tem a dizer fortalecendo seu posicionamento e autoestima (Friedmann, 2006).

Assim, será preciso que docente seja um profissional competente na educação infantil para o desenvolvimento da ludicidade como mecanismo de aprendizagem. Esses mecanismos, segundo Lopes (2001), são as características de desenvolvimento cognitivos das crianças para resolver vários conflitos do cotidiano escolar. Para ele as características a serem trabalhadas são:

a ansiedade – [...] É a pratica da ação que leva o individuo a elaboração própria de mecanismos regulares para o enfrentamento e a superação;

rever os limites- [...] Ter a noção de limite é muito saudável para as crianças, pois as coloca em uma posição de aprendizes papel salutar na infância;

reduzir a descrença na autocapacidade – [...] crianças que acreditam que todas as soluções podem ser elaboradas por elas mesmas;

diminuir a dependência e possibilitar a autonomia – [...] É uma questão básica de sobrevivência depender de alguém [...]. Mas, chega o momento de romper com essas ligações, para desenvolver autonomia, e a criança tem de esta preparada para tal;

aprimorar as coordenações motoras – Os movimentos com os membros superiores e membros inferiores são atividades motoras que ajudam no só o desenvolvimento biológico da criança, mas acima de tudo o desenvolvimento afetivo [...];

melhorar o controle segmentar – [...] É quando há perfeita sincronia entre um e outro movimento, do antebraço, da mão e dos dedos;

desenvolvimento percepção de ritmo – [...] Crianças necessitam de trabalho de percepção e de estimulação para que possam desenvolver sintonia com os sons e com movimentos mais elaborados;

aumentar a atenção e a concentração – [...] é o jogo um dos maiores responsáveis por esta habilidade;

desenvolver antecipação e estratégia - [...] É essa habilidade que demonstra o quanto de raciocínio lógico a criança possui [...];

ampliar o raciocínio lógico – [...] ele precisa estar constantemente sendo instigado, provocado e alimentado para que não se atrofie;

desenvolver a criatividade – [...] é uma das mais interessantes em jogos, que exigem individualidade, estilo próprio do jogador;

perceber a socialização e a coletividade – [...] Ela precisa está e ser do mundo, mas nunca se pode esquecer que ela está em um mundo que pertence a todos, inclusive a ela, mas não só dela (Almeida, 2009).

No cotidiano da sala de aula que o docente em interação pedagógica constitui a interação com seus alunos. Faz parte desta interação a busca, que modifica o ensino, acompanhando-o de maneira sistemática e contínua, apontando novos caminhos, desafios, a fim de encontrar novos saberes e reflexões das concepções do sujeito nela envolvidos. A reflexão sobre e na ação é que produz conhecimentos competentes, autênticos, o saber fazer oriundo de realidades flexíveis e incertas.

[...] Os homens são seres da práxis. São seres do que fazer... Se os homens são seres do que fazer é exatamente porque seu fazer é ação e reflexão. É práxis. É transformação do mundo. E, na razão mesma em que o que fazer é práxis, todo fazer do que fazer tem que ter uma teoria que necessariamente o ilumine. O que fazer é teoria e prática. É reflexão e ação[...] (Freire, 2001).

O professor deve estar em constante aperfeiçoamento para que, assim, possa melhorar o nível de aprendizagem de seus alunos e de si próprio. Desse modo, Freire (1998) acredita que “[...] na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática [...]”. Em meio a tantas transformações e exigências, resta à escola a busca de alternativas para a mudança. Essa mudança na educação indica o que Pretto (1996) chama de “nova razão”. Segundo este autor,

[...] esse conjunto de novos valores vai caracterizando esse novo mundo ainda em formação. Um mundo em que a relação homem-máquina passa a adquirir um novo estatuto, uma outra dimensão. As máquinas da comunicação, os computadores, essas novas tecnologias, não são mais apenas máquinas. São os instrumentos de uma nova razão. Nesse sentido, as máquinas deixam de ser, como vinham sendo até então, um elemento de mediação entre o homem e a natureza e passam a expressar uma nova razão cognitiva (Pretto, 1996).

Portanto, nesse novo método de conceber o ensino, o professor não mais detém o poder. Ele deve ser o orientador, o observador e o guia que lança novos desafios e contribui na construção do conhecimento por parte de seus alunos. Deve persistir em um processo de ensino-aprendizagem que promova a construção colaborativa do conhecimento. Conhecimento este que deve ser visto não como algo que se recebe, mas algo que é construído na interação social, ou melhor, por meio da participação, colaboração e cooperação, tanto por parte do aluno quanto por parte do professor.

Os profissionais da educação comprometidos com esta nova educação devem engajar-se numa proposta que permita a construção e reconstrução de posturas baseadas no comprometimento político com sua tarefa de educador.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A importância do brincar na escola como recurso mediador do processo de ensino-aprendizagem. A presença de brincadeiras nas escolas do ensino infantil é necessária, porém nem sempre a unidade escolar dispõe de espaço físico necessário, por conta disto muitas escolas têm deixado o lúdico ausente das suas práticas pedagógicas.

O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice. (Maluf, 2012).

A prática da ludicidade precisa ser presente no planejamento do professor do ensino infantil como estratégia do aprender. No brincar a criança organiza emoções e pensamentos. Atualmente muitas escolas já estão levando em conta essa prática das brincadeiras e dos jogos como fonte de aprendizado satisfatório. É necessário que os profissionais de educação infantil busquem informações, experiências para entender melhor como brincar com as crianças tendo como objetivo construção do saber e aprendizado. “O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender” (Maluf, 2012, p. 28).

Ao afirmar que a brincadeira pode ser uma fonte de potencialidade da criança, precisando ocupar um espaço especial no fazer pedagógico, resgatando o jogo e a brincadeira em sala de aula. Quando o adulto participa das brincadeiras com as crianças elas têm um grau de atenção, satisfação e participação maior, tendo o seu mestre como norte transmitindo confiança.

No processo de ensino-aprendizagem, o brincar tem duas funções: Uma lúdica, na qual a criança encontra o prazer e a satisfação ao brincar, sentindo-se motivada e incentivada a buscar o saber; e outra educativa, onde o brincar educa para a convivência social em um mundo que possui leis e regras que precisam ser conhecidas e internalizadas. O brincar leva a criança a extrapolar o concreto e a cooperar com seus parceiros. Estimulando o desenvolvimento cognitivo, auxilia na criação de estratégias para a solução de possíveis problemas que surgem no decorrer do processo de aprendizagem.

O brincar na escola é muitas vezes visto como atividade lúdica que acontece somente na hora do recreio, nos momentos livres e nas horas de descanso das crianças. Ou se brinca, ou se aprende. Para Antunes (2011), Maluf (2012) e Friedmann (2006), o brincar possibilita o encontro das crianças com seus pares, fazendo com que estabeleçam situações comunicacionais e interações sociais.

Para Antunes (2011), a verdadeira atividade educativa, a partir do brincar desenvolve nas crianças não apenas alegria, mas também ensinamento. “Não somente ensinam como ensinam significativamente, estruturando personalidade infantil e refletindo conceitos e valores que correspondem ao planejamento organizado” (Antunes, 2011). Por outro lado, também desenvolvem a capacidade de raciocinar e de julgar, já que precisam decidir sobre o tipo de brincar que querem utilizar, as condições do ambiente para que o brincar aconteça, bem como as regras que serão aplicadas. De acordo com Farias (2012), o jogo é uma

fonte de inspiração que ajuda a liberar emoções positivas, proporcionando a criança interação, alegria e conhecimento.

Portanto, o jogo na escola deve ser considerado uma combinação possível com o processo de ensino-aprendizagem. Combinação que incentiva o trabalho em grupo, a troca de opiniões, as experiências, a busca de hipóteses, o prazer, a imaginação, a criatividade, a cooperação, o respeito mútuo, a obediência às regras, o senso de responsabilidade e a iniciativa individual e grupal. Para Farias (2012), a ludicidade é mais que uma necessidade, é uma expressão natural de uma etapa evolutivo. “Jogar não patrimônio exclusivo da infância, jogar não tem limite de idade”.

O jogo, portanto, é o resultado das relações sociais, das experiências e vivências das crianças. A partir delas, a criança emerge enquanto sujeito lúdico em constante processo de interações e mediações. Enquanto joga, vivencia papéis (re)construindo a sua realidade, com novas experiências, sentimentos, comportamentos e representando o mundo que a cerca. Assim, imitando as relações sociais, novas explorações e relacionamentos interpessoais se estabelecem. No jogo, a criança cria uma situação imaginária, incorporando elementos do contexto culturais adquiridos através da interação e da comunicação.

Os jogos cooperativos são atividades participativas que facilitam o encontro com o outro e a aproximação com a natureza. Jogamos para superar desafios e obstáculos e não para superar o outro. Eles permitem a expansão da solidariedade e de padrões de relações interpessoais que venham a contribuir com a cooperação e o trabalho em grupo (Farias, 2012).

Para Friedmann, (2006 *apoud* Vygotsky), o brincar na infância desenvolve a imaginação, a interação e a competição positiva, que possibilita o desenvolvimento de vários sentidos. Para esse autor, a brincadeira possibilita à criança liberdade, permitindo-lhe ultrapassar os limites para o seu desenvolvimento em busca da constituição de seu conhecimento.

Para o referido autor, o jogo é marcado por regras e por leis que são o reflexo das relações reais das crianças com outras pessoas e objetos e dos papéis que as pessoas representam no dia a dia. Os jogos fornecem o significado para as situações de aprendizagem, onde as crianças aproximam-se do real, do concreto e dos conteúdos escolares por meio do lúdico, do prazer, motivando-se para aprender.

A atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento da criança porque a liberta de situações difíceis. No brincar as coisas e as ações não são o que apresenta ser; e, em situações imaginárias a criança começa a agir independentemente do que ela vê e a ser orientada pelo significado da situação (Friedmann, 2006 *apoud* Vygotsky).

Para Friedmann (2006, *apoud* Vygotsky), é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos.

Para Piaget (1983), os jogos são uma simples assimilação funcional, que consiste em um exercício das ações individuais já aprendidas. Por meio do jogo, a criança assimila a realidade para si

própria. Nesse sentido, o referido autor propõe um ensino mediado por jogos. A criança, no brincar, assimila as realidades, a fim de, que não permaneçam exteriores à sua inteligência (Farias, 2012).

Dois conceitos piagetianos são importantes para entendermos o jogo na concepção de Piaget: a organização e a adaptação. A organização é a capacidade que o organismo tem de manter a constituição intrínseca. Como um ser vivo, ele faz parte de um contexto de constantes interações e de mudanças as quais se processam nas trocas com o meio. A adaptação, de acordo com Piaget (1983) é o “equilíbrio entre assimilação e acomodação, o que equivale a dizer: equilíbrio dos intercâmbios entre o sujeito e os objetos”.

As relações entre assimilação (processo através do qual o sujeito incorpora elementos que pertencem ao meio, inserindo-os em um todo organizado) e acomodação (se constitui na modificação de esquemas já existentes com a finalidade de adaptação ao ambiente) mudam em função do estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra, ocorrendo, assim, um desequilíbrio, essencial no funcionamento da inteligência.

RESULTADOS

A motricidade e o jogo na escola infantil, o jogo, então, representa um momento em que essas funções não estão Equilibradas, Ocorrendo Um Predomínio Da Assimilação Sobre A Acomodação. (Friedmann, 2006, *apoud* Piaget, 1983).

Segundo Friedmann (2006, *apoud* Piaget, 1983) classifica seis formas de atividades lúdicas, conforme as etapas do desenvolvimento: jogo encontro sua finalidade em si mesmo, jogos atividade espontânea, jogo é uma atividade que de prazer, jogo tem uma relativa falta de organização, O jogo estabelece comportamento livre de conflito, o jogo é uma atividade que envolve supramotivação.

Por outro lado, os jogos de regras se concretizam em uma fase mais avançada no desenvolvimento cognitivo da criança. Nesse estágio, a criança já é capaz de diferenciar e integrar os diferentes pontos de vista. Os jogos de regras possibilitam à criança do estágio operacional um equilíbrio entre assimilação do eu e a vida social. A presença do outro marca este tipo de jogo, possuindo caráter coletivo, competitivo e desafiador (Farias, 2012).

Desse modo, a criança poderá realizar todos esses diferentes meios de contato com o conhecimento de forma mais lúdica, ou seja, brincando, jogando. Na classificação dos jogos feita por Piaget, de acordo com a evolução das estruturas mentais, a criança que se encontra entre a idade de 7 e 8 anos é capaz de aprender através dos jogos de regras. Os jogos de regras criam um contexto de observação e de diálogo sobre os processos de pensamento e construção do saber. (Friedmann, 2006, *apoud* Piaget, 1983).

Especificamente na área do jogo, Piaget permitiu uma melhor compreensão de sua regras que é o mais característico na brincadeiras tradicionais. Ele analisa de forma minuciosa o processo de

desenvolvimento do indivíduo, detalhando e explicando a função do jogo no desenvolvimento intelectual da criança e sua evolução nos diferentes estágios (Friedmann, 2006).

Desta forma, na perspectiva de tornar o ensino mais motivador e atraente, projetei uma ação pedagógica por meio de jogos, objetivando reforçar o sentido do conteúdo e fornecer modelos cognitivos para que as crianças tivessem de onde partir para construir seu conhecimento.

Em idade escolar, o jogo proporciona à criança sentir-se desafiada, testar hipóteses, questionar-se e questionar o parceiro com o qual interage. Por isso, o jogo deve ser interessante e permitir que a criança desenvolva sua autonomia e a capacidade de participação e cooperação para que possa, de fato, construir seu conhecimento a partir do que o jogo está ensinando. Segundo Freidmann (2006, *apud* Vygotsky, 1983):

[...] para uma criança em idade escolar, o brinquedo torna-se uma forma de atividade mais limitada (...) que preenche um papel específico em seu desenvolvimento, e que não tem o mesmo significado do brinquedo para uma criança em idade pré-escolar. Na idade escolar, o brinquedo não desaparece, mas permeia a atitude em relação à realidade. Ele tem sua própria continuação interior na instrução escolar e no trabalho (atividade compulsória baseada em regras). A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual - ou seja, entre situações no pensamento e situações reais (Freidmann, 2006).

Na elaboração das brincadeiras procurei criar algo que aliasse o conteúdo que estava desenvolvendo com o prazer em aprender. Procurei, por meio do brincar, garantir às crianças o interesse e a motivação a fim de possibilitar a elas a construção e o aprimoramento de seu saber, favorecendo a aprendizagem dos conteúdos e podem conhecer cada vez em sua plenitude da existência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando a necessidade de melhoria do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil, com modalidades que proporcionam constantes transformações faz-se necessário em nossa sociedade como um todo, principalmente ao professor, oportunidades de formação permanente, que permitam práticas coerentes com os princípios que visam à transformação do sistema educativo infantil e também os desafios que dela decorrem. A formação permanente do professor precisa constituir-se em aprendizado que permita reciclar a formação inicial e que mantenha o professor envolvido nesta prática pedagógica tendo a ludicidade como um processo de aquisição do conhecimento pela criança na educação infantil.

Que permita, também, ao professor refletir sobre as implicações pedagógicas da ludicidade integrada ao currículo escolar e o Projeto Político Pedagógico. Estes se constituem em espaços de trocas, busca e diálogo, onde, também, se manifestam as ligações entre a cultura escolar e o mundo da imaginação e da fantasia da criança. E não há dúvida de que a ludicidade é um excelente mediador de conhecimentos neste novo modo de entender a educação infantil. A criança é livre para descobrir relações por ela mesma, construindo o conhecimento de forma mais divertida e prazerosa. Ao professor cabe produzir materiais convenientes para que as crianças possam assimilar as realidades intelectuais.

Ressalta-se a necessidade de um ensino que procure repensar o lúdico. O brincar é uma realidade vivida pela criança em seu cotidiano. Através da imaginação ela relaciona seus interesses e necessidades com a realidade de um mundo no qual vive e que pouco conhece. Uma educação identificada com a nossa realidade social, comunitária com o nosso dia a dia, deve ser uma preocupação constante de nós professores, que pretendemos o avanço social em todos os sentidos.

Desta forma, é papel da escola, dos pais, então, discutir, analisar e refletir sobre as práticas atuais de ensino, para que se perceba, afinal, que o conhecimento é algo construído por meio de trocas sociais, na vivência entre os seres humanos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida GP (2009). Teoria e prática em psicomotricidade: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. Rio de Janeiro, RJ: Wak, 6ª Ed. 120p.
- Antunes C (2011). Educação Infantil: prioridade imprescindível. Petrópolis, RJ: Vozes. 100p.
- Farias CMM (2012). A Educação infantil e seus contextos. 1.ed. Porto Alegre, RS: Carta Editora & Comunicação. 200p.
- Freire P (1998). Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 8. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 80p.
- Freire P (2001). Pedagogia do Oprimido. 30.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 60p.
- Friedmann A (2006). O brincar no cotidiano da criança. São Paulo, SP: Moderna, 2006. 80p.
- Lopes, M. da G. (2001). Jogos na Educação: criar, fazer e jogar. São Paulo: Cortez. 100p.
- Maluf ACM (2012). Brincar: prazer e aprendizado. 8ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes. 100p.
- Kemmis S, McTaggart R (1993). Cómo planificar la investigación-acción. Barcelona: Ed. Laertes. 210p.
- Marques MO (1999). A escola no computador: Linguagens rearticuladas, educação outra. Ijuí: Unijui. 160p.
- Nóvoa A et al. (1995). Os professores e a sua formação. 2.ed. Lisboa: Dom Quixote. 100p.
- Piaget J (1983). A epistemologia genética. 2.ed. São Paulo: Abril Cultural. 100p.
- Pretto NL (1996). Uma escola com/sem futuro: educação e multimídia. Campinas, SP: Papirus. 100p.

Índice Remissivo

- B**
- BNCC, 34, 35, 36, 38
Brincar, 15
- C**
- Contato linguístico, 55
Covid-19, 25, 27, 28, 32
CT&i, 35
Cuiabá, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61
currículo, 35, 36, 37, 38
- D**
- Desafios, 59
- E**
- Educação, 14
Educação em Ciências, 120, 121, 123, 124, 125, 126, 130
Educação Física, 134, 138, 139, 140, 141, 142, 144, 146, 147, 148
Educação Infantil, 77
Ensino de Filosofia, 62, 74, 75
Escola, 81
Extensão universitária, 85, 86
- J**
- Jogos, 6
- L**
- Ludicidade, 14
- M**
- Migração, 56, 57, 60
modelos epistemológicos, 136, 138, 140, 146
modelos pedagógicos, 141, 143
Modelos Pedagógicos, 143
- N**
- Neoliberalismo, 48
- P**
- Pandemia, 26
Parasitoses, 87
Pesquisa em Educação, 120, 121, 125
produção de conhecimento, 138, 143
Professor, 14
- T**
- Tecnologias, 25, 28
TICs, 81, 82, 83

Sobre o organizador

  **LUCAS RODRIGUES OLIVEIRA**



Mestre em Educação pela UEMS, Especialista em Literatura Brasileira. Graduado em Letras - Habilitação Português/Inglês pela UEMS. Atuou nos projetos de pesquisa: Imagens indígenas pelo “outro” na música brasileira, Ficção e História em Avante, soldados: para trás, e ENEM, Livro Didático e Legislação Educacional: A Questão da Literatura. Diretor das Escolas Municipais do Campo (2017-2018). Coordenador pedagógico do Projeto Música e Arte (2019). Atualmente é professor de Língua Portuguesa no município de Chapadão do Sul.

Contato: lucasrodrigues_oliveira@hotmail.com.



Pantanal Editora

Rua Abaete, 83, Sala B, Centro. CEP: 78690-000

Nova Xavantina – Mato Grosso – Brasil

Telefone (66) 99682-4165 (Whatsapp)

<https://www.editorapantanal.com.br>

contato@editorapantanal.com.br

