



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
ISSN 2675-6218

**CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁXIS PEDAGÓGICA**

**CURRICULUM AND TECHNOLOGIES: INCLUSIVE EDUCATION, TEACHER TRAINING AND PEDAGOGICAL PRACTICE**

**CURRÍCULO Y TECNOLOGÍAS: EDUCACIÓN INCLUSIVA, FORMACIÓN DOCENTE Y PRÁXIS PEDAGÓGICA**

Ueudison Alves Guimarães<sup>1</sup>, Andréa Aparecida Lemos<sup>2</sup>, Adriana Maria da Silva<sup>3</sup>, Wanderson Carvalho<sup>4</sup>, Iraide Soares da Silva<sup>5</sup>, Claudia Cristina de Sales<sup>6</sup>

e473662

<https://doi.org/10.47820/recima21.v4i7.3662>

PUBLICADO: 07/2023

**RESUMO**

Esta pesquisa visa apresentar a educação, formação docente e práxis pedagógicas. O lúdico deve ser introduzido diante das práticas dentro de sala de aula para promover um aprendizado mais favorável, ajudando também na socialização entre os alunos. Os jogos devem ser proporcionados por meio de atividades psicomotoras em um ambiente motivador. A brincadeira é ideal para que o aluno possa expressar seus sentimentos, sendo isto um instrumento muito importante durante as séries iniciais, que é a época em que a criança começa a ter vínculos com a sociedade. Este trabalho foi desenvolvido por meio de pesquisa bibliográfica em artigos científicos, livros e acervos *online*; se caracterizou como pesquisa descritiva-exploratória com abordagem metodológica qualitativa. Conclui-se que as tecnologias visam melhorar a qualidade da construção da aprendizagem de alunos e educadores, pois trata-se de ferramentas muito utilizadas na contemporaneidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Pedagogia. Lúdico. Educação infantil.

**ABSTRACT**

*This research aims to present education, teacher training and pedagogical praxis. The ludic must be introduced in front of the practices inside the classroom to promote a more favorable learning, also helping in the socialization between the students. Games should be provided through psychomotor activities in a motivating environment. Playing is ideal for students to express their feelings, which is an especially valuable tool during the early grades, which is the time when children begin to bond with society. This work was developed through bibliographical research in scientific articles, books, and*

<sup>1</sup> Pedagogia – Universidade Luterana do Brasil – (ULBRA), Química – Faculdade Cidade João Pinheiro – (FCJP), Matemática – Centro Universitário Claretiano - (CLARETIANO), Geografia – Faculdade Mozarteum de São Paulo – (FAMOSP) e Física – Centro Universitário Faveni – (UNIFAVENI); Especialista em Gênero e Diversidade na Escola – (UFMT), Educação das Relações Étnico-Raciais no Contexto da Educação de Jovens e Adultos – (UFMT), Metodologia do Ensino em Química – (FIJ-RJ), Libras e Educação Inclusiva – (IFMT) e Docência para a Educação Profissional e Tecnológica – (IFES); Mestrando em Educação: Especialização em Formação de Professores – Universidad Europea del Atlántico - Espanha (UNEA), Mestrando em Tecnologias Emergentes em Educação (Must University) e Mestrando Nacional Profissional em Ensino de Física pela Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Doutorando em Ciências da Educação pela FICS.

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia e Letras. Pós graduada em Educação Especial e Análise do Discurso – Linguística. Mestranda em Educação pela Uneatlântico.

<sup>3</sup> Graduada em pedagogia. Pós graduada em Relações Humanas e Metodologia da Arte. Mestranda em educação pela Uneatlântico.

<sup>4</sup> Licenciado em Pedagogia pela UFPI/UAB e Filosofia pela UFPI/UAB. Bacharel em Ciências Contábeis pela Faculdade Evangélica Cristo Rei. Pós-Graduado em Contabilidade e Planejamento Tributário pela URSA - Universidade Raimundo Sá, Docência do Ensino Superior com ênfase em Gestão Escolar pela FECR - Faculdade Evangélica Cristo Rei e Gestão Escolar pela UESPI - Universidade Estadual do Piauí. Mestrando em Educação pela Uneatlântico.

<sup>5</sup> Graduada em Pedagogia. Pós graduada em Alfabetização e Letramento. Mestranda em Educação - Formação de Professores, pela Universidade Europeia Del Atlântico - UNEATLÂNTICO (ESPANHA).

<sup>6</sup> Graduada em Ciências Biológicas. Pós graduada em Orientação Educacional. Mestranda em Educação pela Uneatlântico.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁXIS PEDAGÓGICA  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

*online collections: it was characterized as descriptive-exploratory research with a qualitative methodological approach. It is concluded that technologies aim to improve the quality of construction of learning by students and educators, as they are tools that are widely used in contemporary times.*

**KEYWORDS:** *Pedagogy. Ludic. Child education.*

### RESUMEN

*Esta investigación tiene como objetivo presentar la educación, la formación docente y la praxis pedagógica. La lúdica debe introducirse frente a las prácticas dentro del aula para promover un aprendizaje más favorable, ayudando también en la socialización entre los alumnos. Los juegos deben proporcionarse a través de actividades psicomotrices en un ambiente motivador. El juego es ideal para que los estudiantes expresen sus sentimientos, lo cual es una herramienta muy importante durante los primeros grados, que es el momento en que los niños comienzan a relacionarse con la sociedad. Este trabajo se desarrolló a través de la investigación bibliográfica en artículos científicos, libros y colecciones en línea; se caracterizó por ser una investigación descriptiva-exploratoria con enfoque metodológico cualitativo. Se concluye que las tecnologías apuntan a mejorar la calidad de la construcción del aprendizaje por parte de estudiantes y educadores, por ser herramientas de gran uso en la época contemporánea.*

**PALABRAS CLAVE:** *Pedagogía. Lúdico. Educación Infantil.*

### INTRODUÇÃO

A Pedagogia carrega em sua essência um grande desejo na busca pela compreensão do hermetismo dos elementos inseridos no processo de aprendizagem na Educação Infantil, pois, como mostra Weiss (2007, p. 15), “a Pedagogia segue firme o seu caminho com o propósito de melhorar cada vez mais a relação com o processo de ensino”.

É importante destacar que a tecnologia por meio de seus mecanismos tecnológicos permite ao sujeito a potencialização de suas competências, como por exemplo, criar, inventar, descobrir, reorganizar aquilo que já apreendeu, desenvolver novos saberes e aumentar o seu léxico.

De acordo com os conceitos de Piaget (1971), compreende-se que as atividades que envolvem a ludicidade como, por exemplo, os jogos, são responsáveis por delinear a personalidade, pois é brincando que a criança constrói suas próprias ideias e conceitos, melhora o interesse e constitui relações lógicas.

A brincadeira, para Oliveira (2004, p. 128), faz parte da vida das crianças, e é dessa maneira que ela consegue se expressar para as pessoas e o universo a sua volta, envolvendo-se ativamente em novas obtenções e vivências.

Assim, a brincadeira, ou seja, a atividade lúdica, não é algo novo para a criança, pois desde que nasce, ela é levada a essa prática e por isso sabe muito bem como fazê-la, como se vê descrito nos apontamentos de Santos (2002).

No entanto, na maioria das vezes, as atividades lúdicas são voltadas unicamente para a brincadeira infantil, sendo vistas como uma prática única das crianças, o que causa desconforto e um certo preconceito em relação ao ato de brincar. Nesse sentido, este trabalho carrega como desígnio



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS  
Ueudson Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

evidenciar a relevância do uso da ludicidade na prática educativa, como estratégia fundamental para o aprendizado efetivo.

### FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os jogos tecnológicos são muito apreciados pelas crianças porque promovem, além de muita diversão, também contentamento a todos que brincam, mexendo com cada uma de suas emoções.

Não é nenhuma novidade que o sujeito vive inúmeras emoções no decorrer de sua vida diária e, dentre elas, estão a raiva, a angústia, a tristeza, que são emoções que também estão inseridas na vida de cada um, podendo expressá-las durante brincadeiras e jogos, os quais servem como um tipo de escape capaz de abrandar a negatividade presente no sentimento, bem como utilizar o humor da personalidade para tornar os alunos mais resistentes.

Neste panorama, a brincadeira é de fato muito relevante para a vida da criança e, como prova disso, Piaget (1971, p. 257) afirma que “ela é capaz de contribuir significativamente para o desenvolvimento infantil, uma vez que tanto os jogos quanto a brincadeira auxiliam na construção da criatividade da criança, visto que ela é parte fundamental do pensamento criativo”.

O autor ainda acrescenta que a brincadeira não pode sair da vida da criança, em hipótese alguma, pois ela é fundamental para o seu desenvolvimento, principalmente por volta dos 3 aos 6 anos de idade, pois é nessa faixa-etária que ocorrem os jogos simbólicos.

Vygotsky (1979), em seus conceitos, também é favor da ludicidade ou da brincadeira na vida diária das crianças, uma vez que ela é capaz de contribuir para o seu desenvolvimento proximal, o que permite que a criança necessite do auxílio de outra para a sua execução, potencializando e construindo a cada dia novos saberes.

Assim, as escolas precisam ter consciência acerca dessa realidade, ou seja, de que os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento infantil, por isso, devem promovê-los de maneiras variadas. Na sociedade moderna, com o avanço tecnológico, os jogos educativos são extremamente efetivos, devido à sua diversidade e efetividade no processo de ensino-aprendizagem, pois facilitam o aprendizado das crianças de modo geral e promovem maior motivação, engajamento, interação e propiciam o desenvolvimento absoluto.

Levando em consideração os apontamentos de Santos (1997, p. 14), descobre-se que “quando a criança aprende brincando, ela consegue desenvolver as suas capacidades físicas, emocionais, cognitivas e social”.

Acredita-se que isso normalmente ocorre devido ao fato de a criança construir seus próprios conceitos mediante a prática lúdica, ou seja, à mediada que elas brincam passam a constituir vínculos coerentes, desenvolvem expressões tanto orais quanto físicas, interagem e potencializam aptidões sociais, diminuem o seu lado agressivo, começam a se sentir parte da sociedade e constroem seus próprios saberes.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

No decorrer deste estudo, muito já foi mencionado acerca da importância da brincadeira no processo de ensino-aprendizagem infantil. Nesse sentido, Almeida (2003, p. 54) explica que “os jogos que são aplicados de maneira cômica precisam propiciar espaço para que os educandos antropomorfizem as informações”.

Vygotsky (1979) deixa claro em seus conceitos que o ato de brincar faz parte da essência da criança, o que configura uma necessidade ao longo de sua vida, e por isso, não pode ser encarada única e exclusivamente como uma atividade que promover prazer, pois além disso, ela também proporciona aprendizagem, desenvolve os aspectos culturais, pessoais e culturais do sujeito, contribui para o bem-estar do sujeito e flexibiliza a socialização, fomentando a construção dos saberes e a integração no meio social de maneira patriótica.

Segundo a UNICEF (2004), a prática lúdica é um direito de todo e qualquer cidadão já constituído e reconhecido pela Organização das Nações Unidas, a qual define que todas as pessoas da sociedade, sem exceção, têm o direito ao entretenimento e ao descanso, à participação em jogos e atividades recreativas próprias de sua idade e à livre participação na cultura e nas artes.

A arte de brincar, além de entreter, também promove a integração da criança no meio social, à medida que ela interage com os seus pares. Contudo, quando os alunos estiverem brincando mediante a uma proposta pedagógica, não se deve esquecer a alegria e a diversão devem fazer parte desse processo, pois é dessa maneira que ela aprende, sente motivação para participar das atividades, passa a respeitar as regras existentes, sabendo ganhar e perder, enfrentar desafios, conviver com o outro, dentre outras coisas que vão surgindo ao logo da atividade lúdica.

Segundo os PCNs (1997), compreende-se que o trabalho deve ser sempre dedicado e responsável, preocupando-se em promover um processo de ensino-aprendizagem com sentido e significado para todos os alunos, proporcionando a propriedade em relação à aquisição dos saberes, tornando-os sujeitos valorizados nos aspectos sociais, reflexivos, participativos, autônomos, bem como questionadores de seus deveres e direitos. Ademais, os docentes têm o compromisso com o desenvolvimento e a formação adequada dos alunos mediada por estratégias de ensino diversificadas e condizentes com a realidade e os interesses de cada um.

Cerisara (2002, p. 11), em suas palavras, esclarece que “as atividades desenvolvidas mediante práticas de ludicidade promovem bastante flexibilidade, constroem conceitos intuitivos e contribuem para o processo de transformação do pensamento”.

Quando os alunos aprendem por meio da ludicidade, eles passam a compreender melhor os conceitos, aprendem a se envolver e a descobrir, conseguem a solucionar os problemas e melhoram em relação ao entendimento da linguagem.

Desse modo, a brincadeira no processo de ensino-aprendizagem contribui efetivamente para o aprendizado da criança, uma vez que acontece naturalmente, com os educandos interagindo e sentindo prazer enquanto aprendem, além de transformarem o espaço educativo, em um lugar de aprendizagem atrativa e ao mesmo tempo significativa para a aquisição dos diversos saberes.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁXIS PEDAGÓGICA  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

### MÉTODO

O método utilizado para a elaboração deste estudo foi de revisão bibliográfica, que segundo Silva e Menezes (2005), envolve a coleta de informações de textos, livros, artigos e outros materiais de cunho científico. Esses dados são utilizados em pesquisas na forma de citações e bibliografia e servem de base para o desenvolvimento de temas de pesquisa.

Do ponto de vista dos autores, a pesquisa bibliográfica é um dos tipos de pesquisa mais comuns. É considerado obrigatório em quase todas as formas de trabalho científico. Bogdan e Biklen (2003) conceituaram atributos qualitativos como cinco recursos básicos que compõem esse tipo de pesquisa: dados descritivos, contexto natural, foco no significado, foco no processo e processo de análise indutiva.

Os autores concordam que a pesquisa qualitativa é o contato direto e de longo prazo do pesquisador com o ambiente e a situação sob investigação por meio de um trabalho de pesquisa de longo prazo. Segundo Gil (2008), a pesquisa descritiva tem como foco a descrição da pesquisa ou do conhecimento existente.

O autor corrobora que este tipo de pesquisa possui objetivo de descrever os procedimentos usados na ciência para retratar as características de um fenômeno, sujeito ou população a ser estudada.

### DISCUSSÃO

O percurso que envolve a práxis pedagógica trilhado pelo docente dentro da realidade escolar é de grande relevância para evidenciar a sua condição como sujeito e ator de todo o processo educacional.

Diante dessa perspectiva, ressalta-se por meio das palavras de Leite (2003), que a imagem do docente não deve ser vista como um sujeito que carrega consigo, mesmo de que modo restrito, a resposta adequada para todos os questionamentos, mas como alguém que orienta os diversos saberes mediante um processo de edificação coletiva.

Desse modo, revela-se que inúmeros docentes, os quais edificam o seu processo de formação pós-graduada, são capazes de oportunizar a si mesmo, aquilo que Furlanetto (2003) denomina de “competência técnico-científica”. Contudo, revela-se que mesmo assim podem percorrer estradas que não conjecturam, nem sua maioria, de uma perspectiva social mais ampla.

Isto posto, compreende-se que ele não consegue apreciar o sujeito em sentido pleno. Entre os impactos evolutivos dos processos que abarcam a maneira de refletir o conhecimento e de remodelar aquilo que foi trazido pela ciência moderna, é possível aludir que esse processo de mudanças foi responsável pelas modificações dentro do mundo moderno, bem como às universidades no que tange à pesquisa e ao ensino.

Nesse contexto, verifica-se nas palavras de Soares e Cunha (2010), que a Educação passou a ser encarada de modo diferente, ou seja, como o cerne de interesse de determinado sistema



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁXIS PEDAGÓGICA  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

nacional de medidas, a contar da década de noventa, o qual se tornou responsável por valorizar um ensino-aprendizagem amplamente voltado para a excelência.

No entanto, percebe-se que algumas lacunas foram se tornando evidentes nos programas de formação pelo simples fato de não existirem disciplinas de cunho didático-pedagógico.

Na sociedade moderna, o docente não é mais visto como aquele de épocas anteriores, em que a sua função se restringia, única e exclusivamente, ao ato de ensinar, mesmo havendo aqueles, e não são poucos, que ainda pensam assim.

No entanto, mediante um consenso entre os estudiosos da área da Educação, muitos influenciados pelos apontamentos de Carl Rogers, chega-se à conclusão de que o desígnio basilar do docente vai muito além do mero ato ensinar, pois a sua verdadeira função é promover suporte para que o educando aprenda de modo efetivo.

Com as diversas modificações existentes no campo da educação, verifica-se que o docente da atualidade deve apresentar qualidades profissionais amplamente diversas daquelas aplicadas no passado por meio do ensino tradicional.

É relevante destacar que o docente precisa ir além de saberes que envolvem a sua disciplina, pois, para uma aprendizagem significativa, ele precisa possuir conhecimentos resultantes de trabalhos advindos pesquisas de campo, biblioteca ou laboratório, uma vez que a sociedade exige um docente que pense além, o qual não se feche para as transformações de âmbito tecnológico, social e abrace com empenho e dedicação as novas exigências do mercado de trabalho e seus desafios éticos.

O docente da atualidade, ou seja, da modernidade precisa compreender melhor o seu público-alvo para poder melhor definir as estratégias que farão a diferença em sua vida profissional no futuro.

Abandonando a sua posição de detentor do conhecimento para assumir uma postura diversificada, a qual valorize os seus alunos como parceiros do processo de ensino-aprendizagem.

Existe uma enorme necessidade de aquisição de docentes preparados para estabelecer e mediar situações de ensino-aprendizagem (PERRENOUD, 2000), sem esquecer de demonstrar o domínio necessário acerca dos conteúdos que se propõem a trabalhar, para que dessa maneira consiga transformá-los em estratégias de aprendizagem eficazes e com sentido para os educandos.

O docente não deve resistir às novidades que surgem na sociedade moderna, mas sim abraçá-las com dedicação e coragem, com o propósito de adquirir novos conhecimentos para que consiga abusar dos episódios, beneficiando a aproximação ativa e a transmissão dos saberes, sem que seja necessário vivenciar uma sem passar necessariamente por sua apresentação de caráter metódico, levando em consideração a ordem estabelecida por um resumo. Deseja-se um docente qualificado e pronto para produzir o seu próprio conhecimento mediante o processo de formação permanente (PERRENOUD, 2000).





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁXIS PEDAGÓGICA  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

Ele não deve se manter preso a um pensamento único e restrito ao que aprendeu em sua formação, contudo, precisa suplantar esse cenário que desagua somente no sistema, alicerçando suas ideologias em três dimensões basilares: pessoal, profissional e organizacional, as quais formam a trilogia do processo de formação contínua que são: produzir a vida, a escola e a profissão.

Desse modo, exige-se um docente que ajude a transformar a vida dos educandos, ensinando por uma ótica diferente, buscando sempre melhorar o processo de ensino-aprendizagem, para que o educando possa compreender como se aprende a aprender adequadamente.

Não é por acaso que a docência é compreendida como uma das profissões mais complexas que existem, pois o docente não pode jamais acreditar que está pronto e que não precisa mais adquirir novos saberes, pois com esse pensar fechado ele não será capaz de oportunizar estradas coletivas de procura que a produção do conhecimento de seu público-alvo, oferecendo suporte para que eles suplantem a postura de agentes passivos para assumirem a posição de sujeitos críticos e criativos.

As exigências da sociedade em relação às competências do docente vão muito além daquilo que ele imagina oferecer, mantendo-se preso às suas convicções ultrapassadas.

Na verdade, o docente contemporâneo precisa se tornar amplamente reflexivo, demonstrando conhecimento sobre aquilo que ele pretende ensinar, comprometido com o seu fazer e acreditando sempre em sua postura autônoma para tomar decisões e emitir opiniões sempre que necessário.

Necessita-se na atualidade de um docente que participe ativamente de seu processo de formação continuada, sem que haja a relevância de instrução e treinamento advinda de maneira direta por parte daqueles que compõem a escala hierárquica administrativa acima da sua.

Que repense a sua prática educativa e para o ambiente e as condições sociais em que ela está inserida, sempre priorizando as desigualdades e injustiças ocorridas em sala de aula.

O docente que tem como objetivo alcançar o sucesso por meio de sua prática educativa na atualidade, de acordo com Bossa (2007), deve estar sempre envolvido com questões de análise, síntese, avaliação e o aperfeiçoamento da mente criadora, uma vez que o interesse tem recaído completamente para a aquisição da mentalidade científica.

Diante dessa perspectiva, nota-se que a informação de caráter especializado não tem tanta relevância, já que o desígnio principal do docente é o de promover a formação do sujeito, preparando-o para atuar de maneira efetiva no meio social como um cidadão de direito, buscando treiná-los para atuarem como agentes privilegiados do progresso social.

Neste sentido, indo mais além neste pensamento, entende-se ainda que incluir alunos com deficiência, sejam elas quais forem, é o primeiro passo para iniciar a inclusão. Diante disso, o próximo passo é respeitar todas as diferenças existentes. Para Haetinger (2009), os ajustes são aspectos que devem ser revistos no currículo ao mesmo tempo em que o plano de aula está sendo desenvolvido.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

Santos (2009) afirma que a prática educativa voltada para os jogos educativos traz inúmeros benefícios para aprendizagem, pois além de deixar a aula mais divertida, atraente e dinâmica, motiva o aluno a participar das atividades desenvolvidas em sala de aula com mais frequência. No entanto, elucida que o docente deve trabalhar com afinco para motivá-lo a interagir durante as aulas com jogos e a cumprir seu papel de relevância no processo de ensino-aprendizagem, à medida que vai construindo novos saberes.

As escolas sempre estiveram preocupadas com a qualidade do processo de ensino-aprendizagem promovido em suas unidades, pois além dos resultados não serem positivos, os alunos começavam a deixar de frequentar a escola por não sentirem motivação no modelo pedagógico vigente. Desse modo, Piaget (1978) explica que a mudança no sistema educacional é sempre importante, pois ela é a responsável por promover uma aprendizagem de qualidade.

Malheiro (2010) explica que a escola ideal é caracterizada como aquela que trabalha mediante o ajuste de dois elementos adicionais. Um deles, é a natureza da criança, seus aspectos físicos e psicológicos. Já o segundo, está voltado para os interesses da família do aluno, a qual sonha com uma Educação ideal, que traz sentido e significado para a vida de seus filhos.

Nesse sentido, acredita-se que uma prática educativa mais lúdica, com a utilização de jogos didáticos sob demanda, adicionada a um processo pedagógico personalizado que promova, não somente um ensino de qualidade aos educandos, mas que os tornem sujeitos autônomos, críticos e construtores de sua própria aprendizagem.

O trabalho desenvolvido pela Pedagogia tem como propósito propiciar um engajamento melhor e mais assíduo do educando com o processo de ensino-aprendizagem. Nas palavras de Malheiro (2010), compreende-se que essa temática vem sendo, ao longo dos anos, cada vez mais debatida, principalmente na sociedade moderna, o que possibilita maior flexibilidade ao docente no que tange ao processo de inclusão nas escolas, mediando e oferecendo suporte ao educando em sua formação de maneira plena.

Nesse sentido, é possível perceber que o trabalho desenvolvido pela Pedagogia apresenta como desígnio desempenhar um papel mais importante para a aprendizagem, criando um vínculo harmonioso, o qual seja responsável pelo desenvolvimento da qualidade do ensino, não somente dos educandos, como também de todos os pedagogos. (WEISS, 2007).

O ensino individual é subordinado aos objetivos e interesses relacionados ao aluno com determinada necessidade, e só por este motivo ele tem um ensino diferenciado em algumas etapas apenas, nas demais ele é incluso para desenvolver habilidades motoras e sociais (WEISS, 2007).

De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases de 1996, torna-se clara a obrigatoriedade da inclusão de alunos portadores de necessidades especiais em escolares regulares. A lei também “assegura o atendimento educacional em classes, escolas ou serviços especializados sempre que, em função das condições específicas dos alunos, não for possível a sua integração nas classes comuns de ensino regular”. (LDB,1996).





## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

Tendo em vista a Educação Inclusiva, busca-se, por meio da utilização de jogos eletrônicos no computador em aulas da Educação Inclusiva, fortalecer a qualidade de ensino para os estudantes que são portadores de necessidades especiais.

Segundo Silva:

A informática parece ter caminhado bem mais rapidamente na área da medicina do que na área educacional, no que se refere à reabilitação e a facilitação da vida social do deficiente físico e do portador de paralisia cerebral. Entretanto, pode-se, também, inferir que esta clientela em muito se beneficia, no campo educacional, com a inserção do computador em sua vida escolar (SILVA, 2002, p. 11).

Piaget mostra que:

A regra é uma regularidade imposta pelo grupo de tal modo que a violação dela representa uma falta. Estes jogos resultam da organização coletiva das atividades lúdicas, podendo apresentar o mesmo conteúdo dos jogos de exercícios e símbolos (PIAGET, 1973, p. 01).

Conforme são desenvolvidas as operações mentais, surgem os jogos de regras, que consideram as relações de caráter social. Por meio dos jogos com regras, as crianças passam a dominar o raciocínio operatório em circunstâncias concretas, realizando métodos mentais reversíveis.

Tendo em vista os pensamentos de Benjamin (2002, p. 21), compreende-se que “travamos uma luta por responsabilidade contra um ser mascarado. A máscara do adulto chama-se “experiência”. Ela é inexpressiva, impenetrável, sempre a mesma”.

No campo educacional, o uso da tecnologia como ferramenta essencial para chegar ao conhecimento aumenta a cada dia, mostrando ter cada vez mais desígnios e finalidades voltadas à Educação.

Contudo, deve-se refletir acerca de quais aspectos as unidades escolares da Educação Básica devem agrupar ao uso da tecnologia, buscando ainda, com isso, compreender qual tipo de formação o professor/educador passará a ter que fazer.

O educador, contudo, não precisa se tornar um tecnólogo, basta que ele busque a assimilação crítica e ponderada acerca do uso dessa ferramenta no desenvolvimento de suas atividades pedagógicas, involuntariamente ao padrão ou grau de deficiência de seu aluno incluso, pois, assim, todos os estudantes de sua turma serão favorecidos.

Para tanto, a unidade escolar necessita se mostrar como um local voltado para uma discussão constante e para uma capacitação de educadores que se mostre contínua.

De acordo com Vygotsky (1989, p. 87), “nossos sistemas de pensamento seriam fruto da interiorização de processos de mediação desenvolvidos por e em nossa cultura”.

Toda unidade escolar, configurada como instituição social que deve se mostrar inclusiva, necessita agenciar o acesso ao aprendizado e ainda aos padrões culturais da sociedade na qual está inserida. Desta forma, a tecnologia não pode ser colocada de fora desse panorama, especialmente



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

quando se leva em conta que os alunos da contemporaneidade são criados como parte do mundo tecnológico.

Apesar disso, tanto o ensinar quanto o aprender ainda se mostram como questões difíceis, até mesmo como responsáveis, na maioria das vezes, pela existência do fracasso escolar, especialmente quando se fala da Educação Inclusiva, o que agencia um novo olhar voltado para a tecnologia, tendo-a como uma aliada imprescindível para que haja uma proposta pedagógica séria.

Em suma, por meio da pesquisa para este trabalho, percebe-se que se torna imprescindível que haja uma mudança de “olhar” do docente/educador para o emprego em suas aulas das novas tecnologias voltadas para a Educação, cujo desígnio é a participação de todos os alunos, tendo isso como fator essencial para que haja a inovação, intercâmbio e compreensão.

### CONCLUSÃO

As atividades lúdicas são ferramentas de extrema importância, pois facilitam o aprendizado. A ludicidade não se limita a uma simples “brincadeira”, mas é colaborativa para moldar as interações e estratégias sociais dos alunos; fatores que colaboram com a associação dos conteúdos a serem estudados.

Este trabalho aborda o tema da inserção de jogos tecnológicos como estratégia pedagógica utilizada pelos educadores, afinal, faz com que aprendam a conviver com outros pares, fortalece habilidades sociais, distingue ganhar e perder, enfrentar obstáculos etc.

Graças aos jogos, as crianças desfrutam de melhor saúde mental, física e intelectual, tornando-se adultos responsáveis e bem-comportados, pois brincar com o tempo fica na memória, na memória e faz parte da história de todos.

A brincadeira ainda não tem lugar de destaque nas escolas, mas é uma importante forma de aprendizado, afinal, à medida que a criança cresce e se dá bem com outras crianças, ela vai descobrindo o papel da brincadeira. O jogo deve facilitar a educação das crianças em termos de libertação pela experiência.

Os educadores infantis precisam desenvolver situações cotidianas para que as crianças possam manipular, construir, imaginar, criar e reutilizar materiais que parecem não ter símbolos, mas podem transformá-los em brinquedos e jogos nos momentos que vivenciam.

Por fim, percebe-se que ainda é necessário um estudo abrangente, o que exige convergência entre os diversos profissionais da área da saúde e da educação.

### REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica - Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Editora Loyola, 2003.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2002.



## RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR ISSN 2675-6218

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTICAS PEDAGÓGICAS  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

BOGDAN, R. S.; BIKEN, S. **Investigação qualitativa em educação**: uma introdução à teoria e aos métodos. 12. ed. Porto: Porto, 2003.

BOSSA, N. A. **A Psicopedagogia no Brasil**: contribuições a partir da prática. RS, Artmed, 2007.

BRASIL. **LDB - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei número 9394, 20 de dezembro de 1996. Brasília: LDB, 1996.

CERISARA, A. B. De como o Papai do Céu, o Coelho da Páscoa, os anjos e o Papai Noel foram viver juntos no céu. *In*: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

COLE, M., COLE, S. R. **O desenvolvimento da criança e do adolescente**. Porto Alegre: Artmed, 2003

FURLANETTO, Ecleide Cunico. **Como nasce um professor? Uma reflexão sobre o processo de individuação e formação**. São Paulo: Paulus, 2003.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HAETINGER, M.; HAETINGER, D. **Jogos, Recreação e Lazer**. São Paulo: IESDE, 2009

LEITE, Denise. Conhecimento social na sala de aula universitária e a autoformação docente. *In*: MOROSINI, Marília et al. (orgs) **Professor do Ensino Superior: identidade, docência e formação**. Brasília: INEP, 2000, p. 53-60.

OLIVEIRA, I. B. de; PAIVA, J. (orgs.). **Educação de Jovens e Adultos**. Rio de Janeiro: SEPE-RJ, 2004.

PCN- PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. **Ensino Fundamental: Língua Portuguesa**. Brasília. MEC/SEF, 1997.

PERRENOUD, Phillip. **Práticas pedagógicas, profissão docente e formação: perspectivas sociológicas**. Lisboa: Moraes, 1967.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, J. **Biologie et connaissance**. Paris: Gallimard, 1967.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.

SANTOS, N. M. **Problematização das dificuldades de aprendizagem**. 2009. 24f. Trabalho de conclusão de curso (Graduação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, PR, 2009.

SANTOS, S. M. P. dos (org). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005.



**RECIMA21 - REVISTA CIENTÍFICA MULTIDISCIPLINAR**  
**ISSN 2675-6218**

CURRÍCULO E TECNOLOGIAS: EDUCAÇÃO INCLUSIVA, FORMAÇÃO DOCENTE E PRÁTIS PEDAGÓGICA  
Ueudison Alves Guimarães, Andréa Aparecida Lemos, Adriana Maria da Silva,  
Wanderson Carvalho, Iraide Soares da Silva, Claudia Cristina de Sales

SOARES, Sandra Regina; CUNHA, Maria Isabel da. **Formação do professor: a docência universitária em busca de legitimidade.** Salvador: EDUFBA, 2010.

UNICEF- UNITED NATIONS CHILDREN'S FUND. **Convenção dos Direitos da Criança.** [S. l.]: UNICEF, 2004 Disponível em:  
[http://www.unicef.pt/docs/pdf\\_publicacoes/convencao\\_direitos\\_crianca2004.p](http://www.unicef.pt/docs/pdf_publicacoes/convencao_direitos_crianca2004.p).

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem.** 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem.** Lisboa: Editora Antídoto, 1979.

WEISS, M. L. L. **Psicopedagogia Clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar.** 6. ed. Rio de Janeiro: Ed. Lamparina, 2007.