

PEDAGOGIA NEUROLÓGICA: A LUDICIDADE COMO ELEMENTO POTENCIALIZADOR DE APRENDIZAGENS NA SALA DE AULA

Carlos Alexandre Firme de Oliveira

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Iris Neles Silva

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Erika Janaína Santiago Moreira Freire

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN, Brasil

Luiz de Oliveira Fernandes

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Vânia Duarte da Silva

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Mariluce dos Santos Souza

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Maria Antônia de Souza Pantoja Cavalcante

Centro Universitário FAEL, Brasil

Claudianeide do Nascimento Guerra

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Adriana Câmara de Brito

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Rivaldo Fernandes Pereira

Universidad del Sol, Asunción, Paraguai

Resumo: Em síntese traçamos uma linha de definição sobre a temática em afirmar que a pedagogia neurológica, a ludicidade formam um conglomerado de elementos substancial no que se refere ao desenvolvimento das competências



inerentes a neurociência que traz contribuições a esfera educativa, por nos auxiliar com tendências estudadas nos centros universitários e, porque não dizer dentro das instituições de ensino na prática cotidiana, enfrentamos dificuldades de aprendizagem dentro de sala de aula, dificulta-se mediar ações metodológicas que tenham sucesso as demandas sociais, emocionais, econômicas, familiares e psíquicas extrapolam a competência pedagógica. Assim, aparece as metodologias ativas, a neuroeducação, a ludicidade, a cultura popular, a música para ser um suporte a caminhar nessa vertente, embasando-se naquilo que é de seu real interesse, possibilitando chances, maior de desenvolver um trabalho que seja o esperado em atingir os propósitos almejados. Com objetivo de propiciar um estudo que venha trazer contribuições às práticas pedagógicas, norteando-se na neurociência, no lúdico, nas metodologias ativas, focando conhecimento. Metodologicamente, usou estudo de caso, revisão bibliográfica e uma intervenção descritiva, apontando na realidade algumas formas de uso da ludicidade e neuroeducação. O resultado dessa ação satisfaz por razões evidentes em perceber que a metodologia utilizada é satisfatória ao ver os discentes movimentarem-se, brincar, desenvolver-se e produzir saberes múltiplos de modo afetivo, lúdico e neuroeducativo em pensar para fazer e desenvolver estratégias para resolução de problemas.

Palavras-chave: neuroeducação. Ludicidade. Metodologias ativas. Saberes.

1 Introdução

A pedagogia neurológica requer um olhar especial por ser uma temática nova e trazer um paradigma de mudança em seu uso na sala de aula, apoiar nas diversas facetas do ensino neurológico é ter a certeza que está no rumo certo, pois as metodologias ativas possibilitam abertura ampla para nortear uma ação didática pedagógica salutar em todos os lugares do planeta que pensa educação de sucesso músicas, os jogos, as brincadeiras, a rima, a poesia, produção textual pictográfica ou escrita, dinâmicas e atividades que os alunos produzam, praticando para aprender.

O motivo primordial que justifica se debruçar acerca do tema é por sua notoriedade em cientificamente favorecer métodos de ensino que quebra um modelo arcaico e vislumbrando um ideal dialético capaz de trazer melhorias a condição de aprendizagem dos discentes envolvidos em atividades lúdicas, neurológicas, ativas favorecendo que os alunos venham

a escola para sentir prazer em está no ambiente escolar, além da ludicidade aparecer como um potencializador de habilidades e competências.

O trabalho é constituído de discussões filosóficas, intervenção com o texto apresentando a música do “pintinho amarelinho,” o desenvolvimento metodológico descrevendo as ações estratégicas realizadas na sala de aula com os aprendizes.

Objetivando propiciar um estudo que venha trazer contribuições às práticas pedagógicas, norteando-se na neurociência, no lúdico, nas metodologias ativas. A metodologia usada é um estudo de caso com revisão bibliográfica e uma intervenção descritiva, apontando na realidade algumas formas de uso da ludicidade e neuroeducação.

O produto dessa ação satisfaz por razões evidentes em perceber que a metodologia utilizada é satisfatória ao ver os discentes movimentarem-se, brincar, desenvolver-se e produzir saberes múltiplos de modo lúdico e neuroeducativo em pensar para fazer e desenvolver estratégias para resolução de problemas na dinâmica de sala de aula.

2 Discussões filosóficas

É um grande desafio pensar as ciências sociais que circundam as tendências no contexto educacional, as pesquisas de cunho qualitativo que estudam os fenômenos sociais, que insere numa seara investigada um pesquisador que por sua vez, segundo Chizzotti (2003), essa abordagem tem que contribuir com o universo investigado e trazer benefícios ao ramo estudado, assim iniciada uma pesquisa-ação em uma escola, aquele trabalho acadêmico vem para trazer um adendo de avanços na perspectiva daquele lugar em trazer ideias iluministas ou ainda dá uma contribuição com alguma intervenção dialógica.

Nos tempos contemporâneos, notamos o surgimento de correntes filosóficas como o advento da neurologia na educação, principalmente porque envolve os processos neurológicos, psicológicos e as estruturas mentais de como se desenvolver atividades capazes de fomentar formas eficazes de potencializar o cognitivo dos estudantes para haver percepção, adaptação, acomodação e assimilação segundo as colaborações, piagetiana na ótica de Munari (2010), havendo apreensão dos saberes inerentes ao fazer discente estimulando os hemisférios cerebrais transformando em efeitos cognoscentes.

Desse modo, corrobora a fala seguinte dos pensadores.

Do ponto de vista teórico, possibilita-nos compreender os processos e estruturas psicológicas graças às quais o ser humano produz conhecimento; do ponto de vista prático, possibilita-nos analisar criticamente as situações que são mais favoráveis para isso. Jogos regras e de construção são essencialmente férteis o sentido de criarem um contexto de observação e diálogo, dentro dos limites da criança, sobre processos de pensar e construir conhecimentos (MACEDO; PETTY; PASSOS; 2005, p. 121).

Nesse sentido, é perceptível que os processos mentais como se constroem conhecimento no âmbito humano do ponto da visão pragmática cabe sinalizar os jogos, as brincadeiras, as regras, a ética a observação das coisas, as cantigas, a imaginação tudo nos leva analisar e saber que esses pressupostos auxiliam na formatação dos saberes, é muito mais fácil produzir um texto de uma situação vivenciada, de uma paisagem, de uma discussão dialógica, do que partir de métodos autoritários, passivos e mecânicos as dinâmicas que envolvem os neurônios, o pensar, a inovação, o neurológico é de suma necessidade para o desenvolvimento da cognição dos discentes. É notável afirmar que tudo isso só é cabível numa lógica que obedeça ao nível intelectual de cada indivíduo, pensando maneiras de construir esses saberes pertinentes ao seu desenvolvimento das faculdades neurológicas em aprender, pensando bem, como indica Ferreiro e Teberosky (1985).

Ainda acrescentando o que já foi dissertado, vêm as contribuições de Heiland denotando seus feitos filosóficos sobre a temática em questão analítica. Cita o autor:

O brincar, o jogo – o mais puro e espiritual produto dessa fase de crescimento humano – constitui o mais alto grau de desenvolvimento do menino durante esse período, porque é a manifestação espontânea do interno, imediatamente provocada por uma necessidade do interior mesmo. É, ao mesmo tempo, modelo e reprodução da vida total, da íntima e misteriosa vida da natureza no homem e em todas as coisas. Por isso, engendra alegria, liberdade, satisfação e paz, harmonia com o mundo. Do jogo, emanam as fontes de tudo que é bom. O menino que joga com tranquilidade, com atividade espontânea, resistindo à fadiga, chegará seguramente a ser um homem também ativo, resistente, capaz de sacrificar-se pelo seu próprio bem e pelos demais. Esse período não é, pois, a mais bela manifestação da vida infantil em que a criança joga e se entrega inteiramente ao seu jogo? (HEILAND, 2010, p. 62).

O pensamento do autor se entrelaça com a ideologia de Huizinga quando traz o brincar, o jogo como atividade mais natural do ser humano,

o brincar faz parte da vida dos seres crianças, assim eles se desenvolvem, além de ser manifestação do mundo interno e externo uma maneira prática de entender do abstrato ao concreto, passa também a ser uma atividade que estimula a saúde, o bem-estar, a alegria, o movimento, o bom humor e conseqüentemente isso aflora emoções para possibilitar novas formas de aprender se socializando, aprendendo a conviver, ver regras, noções de ética, no geral o jogo tem a função de estruturar a mente e hábitos para uma vida ativa, isso ocorre favorecendo as faculdades mentais e os metabolismos neurotransmissores, pois essas dinâmicas naturalmente estimulam mecanismo que podem potencializar distintos saberes que se iniciam no psicológico cognoscente dos alfabetizando.

Dessa forma observando pelo mesmo ângulo do brincar, do lúdico sendo essencial que a criança se expresse com movimentos, linguagens diversas e formas plurais, aprendendo, socializando, desconstruindo seus conceitos já formalizados e reorganizando-os numa lógica de desestruturar para estruturar, sugere Piaget (1987), desse modo aprender.

Corroborem os pensadores com seus argumentos a respeito do tema:

Quando há consciência de que o brincar é essencial para que a criança se expresse, aprenda, socialize e descubra o mundo; quando há consciência de que o brincar é um canal de atenção, presença e conexão fora e dentro de cada um; quando há consciência de que o brincar é o alavancador dos potenciais e possibilidades individuais de cada criança e adulto, não há um tempo ou um espaço limitados para o brincar, mas este brincar acaba virando uma atitude, permeia em todas as atividades e propostas dentro dos centros de educação infantil (ARAÚJO; SOUZA, 2020 apud FRIEDMANN, 2006, p.45).

O brincar se manifesta de maneiras diferentes, sendo um canal comunicativo do mundo exterior como mundo interior de cada um como meio e o mundo a sua volta, o brincar passa pela vertigem de ser uma alavanca potencializadora de possibilidades singulares dos seres humanos, o brincar não tem tempo, nem espaço, nem idade o que vale é ser feliz e aprender brincando é caminhar no rumo da ludicidade neurológica, pois ela de maneira nata desenvolve esses fatores neurológicos para potencializar o motor cognitivo que há dentro de cada um indivíduo.

A brincadeira no cotidiano seja por meio de poesia, contos, músicas, jogos, rimas, movimentos, jogos coletivos, mímicas, brincadeiras cantadas, trava-língua, cantigas populares e, etc. Fazem parte de um hábito, de uma

didática pedagógica que tem vertentes na pedagogia neurológica e trazem grandes resultados em ambos aspectos para as crianças e adultos, pois brincando se vive melhor ansiando uma melhor qualidade de vida fazendo, esquecer muitas vezes das agruras do cotidiano e favorecer possivelmente favorecer as condições de aprendizagem usando o lúdico de modo potencial.

Há unanimidade na visão dos filósofos em defender que existe um afastamento do mundo real se manifestando a ideia de imersão no mundo da fantasia, “o faz de conta” possibilita criações e as crianças virem seu tempo, sua infância, brincando fugindo das árduas, da dureza que por vezes lhes acompanham quando se vive em vulnerabilidade, já os adultos estão imersos nesse mundo caótico e não conseguem se desvencilhar tão fácil como as crianças o faz tão bem. Desse modo, é por esse motivo forte que o lúdico assume um lugar de destaque, representativo maciço, correspondente a uma linha pertinente na proposta de qualquer ação estratégica metodológica que pense a educação de resultados.

Disserta Antunes abaixo:

Toda criança distanciada da criação desse mundo, afasta-se da significação do “outro mundo” que, como adulto, buscará decifrar e estabelecer linhas de convivência. É com triste frequência que se descobre que muitos desses desajustes adultos ancoram-se na ausência ou distância do devaneio tão marcante no “faz-de-conta” com o qual se arquitetou o mundo infantil. Não é, pois, sem razão que o lúdico representa sólido eixo da proposta educativa da educação. (ANTUNES, 2004, p.12)

Observando a literatura de Antunes, podemos compreender que em todos os sentidos há razão nítida para se debruçar sobre as facetas da ludicidade por ser um elemento de grande significado para transformação das faculdades mentais das crianças, constituindo um robusto eixo para produzir uma prática educativa de sucesso e, acima de tudo alegre, ativa, criativa, neurológica a qual faz sentido para os discentes contribui Ausubel (1982), pois o lúdico tem a capacidade de transportar as mentes de um mundo a outra dimensão, para projetar formas de pensar, imaginar vivendo seu modo a seu modo e fazendo disso um aporte de aprendizado importante numa dialética de ensino que pense a neuroeducação provocante de estimular o educando ser o protagonista do seu fazer sendo o professor um mero mediador que aponta o caminho e gerir o aprendizado paulatino dos estudantes de modo moderno.

Nesse sentido, é salutar trazer as contribuições wallonianas. Na visão de Gratiot-Alfandéry (2010), todo aquele que se atentar ao movimento das

crianças terá grande chance de adquirir sucesso em sala de aula. Fica marcada a importância de se alastrar sobre as facetas que circundam a ludicidade por sua tão magnânima singularidade em desenvolver múltiplas competências na dinâmica didática de ensino. Desenvolver atividade dentro e fora de sala de aula como sugere Freinet é de uma enorme contribuição para o provimento de percepções livres que os alunos podem esboçar, eles fazendo uma dinâmica criam suas estratégias, usando os mecanismos neurológicos, lidam com a euforia de ganhar, participe e perder simulando o ritual da realidade.

Cabe ressaltar entre todas as tarefas realizadas na escola, apenas a música cientificamente, comprovado tem a capacidade ser um pressuposto que pode ser utilizado para fomentar o funcionamento do cérebro, interligando os dois hemisférios tanto, o direito quanto o esquerdo esse conteúdo cabe frisar seu potencial, pois, segundo Ferreiro e Teberosky (1985), a acepção do código de leitura e escrita acontece quando os educandos pensam e passam a compreender os fonemas, os sons e quantidade de vezes ao falar em cada palavra para ler ou escrever, tendo a noção de consciência fonológica, esse procedimento se formula na mente, no pensar para praticar, bem sinalizados na filosofia de Freire (1989).

Desse modo, se exalta mais uma vez o poder da pedagogia neurológica no processo de aprendizagem inteligente, e por que não dizer no letramento e/ou na alfabetização dos discentes, as metodologias ativas figura, sendo um elemento indispensável, pois o aluno é o personagem principal em fabricar artesanalmente seu aprendizado em um formato, criativo mediado seguindo a linha de desenvolvimento real, potencial e/ou proximal, segundo Ivic (2010), essa metodologia dá grande trabalho, mas rompe com o modelo passivo em que o aluno é um reprodutor de cópias.

Assim, notamos o quão é sábio e benéfico aos aprendizes se apoiar em metodologias que possibilitam o desenvolvimento de múltiplas habilidades. Como o caso da ludicidade, a musicalidade e outras tendências que somadas formam um conjunto de atividades briófilas que favorecem o aprender fomentando a didática neurológica, é significativo destacar que as tarefas de movimento produzem neuro-hormônios como a endorfina que estimula o cérebro a ser mais ativo e propiciar ao desenvolvimento cognitivo durante a realização das tarefas escolares, isso funciona norteando um ensino que reflete as práticas de alfabetização fincadas no letramento em sobretudo, buscar o propósito maior da educação que é a reflexão crítica dos estudantes em ler o mundo a sua volta, pensar para agir, compreender a realidade que lhe insere de maneira lúdica, com jogos, com música, com

sons.

Como exemplificar, temos uma intervenção feita em sala de aula para comprovar o quão é fantástico usar esses pressupostos relacionados às metodologias ativas, à ludicidade, à neuroeducação em prol de um ensino viável, como assegura Morin (2000).

A título de exemplificação, a música popular seguinte foi utilizada didaticamente em sala de aula em duas, uma de 2º ano e outra no 4º ano.

Meu pintinho amarelinho

Cabe aqui na minha mão (na minha mão)

Quando quer comer bichinhos

Com seus pezinhos ele cisca o chão

Meu pintinho amarelinho

Cabe aqui na minha mão (na minha mão)

Quando quer comer bichinhos

Com seus pezinhos ele cisca o chão

Ele bate as asas

Ele faz piu piu

Mas tem muito medo é do gavião

Ele bate as asas

Ele faz piu piu

Mas tem muito medo é do gavião

Meu pintinho amarelinho

Cabe aqui na minha mão (na minha mão)

Quando quer comer bichinhos

Com seus pezinhos ele cisca o chão

Meu pintinho amarelinho

Cabe aqui na minha mão (na minha mão)

Quando quer comer bichinhos

Com seus pezinhos ele cisca o chão

Ele bate as asas

Ele faz piu piu

Mas tem muito medo é do gavião

Ele bate as asas

Ele faz piu piu

Mas tem muito medo é do gavião.

Fonte: Google, youtube (2024).

A cantiga foi cantada em roda sentados ao chão, no ritmo de palmas, convidamos dois alunos a interpretar a cantiga do “meu pintinho amarelinho” um sendo o pinto e outro o gavião, dramatizando e brincando, onde as crianças interagem entrando na música, após discutimos sobre a compreensão da música, pedimos para ser feita a releitura desenhando e escrevendo numa folha do caderno como aparece na imagem, colabora Colomer (2002). Na sequência, trabalhamos os seres vivos, os vertebrados e invertebrados com colagem e escrita dos nomes dos animais de modo interdisciplinar, frisando o desenvolvimento integral dos alfabetizandos, correlata Fazenda (2008).

Na turma do 4º efetuamos a mesma metodologia e adicionamos a mais a criação da cadeia alimentar, produção de frases e/ou textos para os mais autônomos, tudo pensando a criação, o pensar e a educação neurológica, assim os alunos fazem manipulam seu fazer, sendo de fato protagonistas de sua aprendizagem criativa, como evidência abaixo.

As imagens 1 e 2 mostram desde as atividades feitas pelos alunos em sala, compreendendo a música trabalhada conforme o nível da turma, do momento da rodinha cantando a cantiga.



Fonte: própria do autor (2024).

Dando prosseguimento, fomos com as duas turmas para o pátio, cada qual no seu turno respectivo, para realizar a dinâmica do “pacotel”. Os alunos ficam sentados observando e vêm dois participantes com dois cabos de vassoura e um papelão competir para fazer o gol nas pernas de uma cadeira. Quem fizer o gol ganha e vai chamando os demais até

todos participarem. Com essas tarefas, descobrimos talentos, habilidades individuais, estratégias incríveis dos participantes no jogo, mostrando que a discussão é se o lúdico é potencializador de saberes e atua diretamente nas estruturas neurológicas.

No dia seguinte, no início das aulas, há sempre a execução de uma dinâmica, fomentando exercícios que estimulam os neuro-hormônios, estimulando funções neurais para produzir efeitos na dialética de ensino relevantes. A neuroeducação é fundamental nesse processo. A dinâmica dos “cotonetes”, mostrados nas imagens, a Brincadeira do A, B, C, D. Que trabalha além de muitas habilidades, especialmente a psicomotricidade, a atenção, o ouvir, movimento, a emoção, a sonoridade das letras e associar a fala ao movimento cerebral e corporal como se pode constatar nas fotos.

A imagem 3 exemplifica os alunos participando da dinâmica do A, B, C, D.



Fonte: própria do autor (2024).

Por fim, a realização da dinâmica do triângulo, faz um triângulo no chão e coloca a turma em dois grupos divididos em sala previamente pelo regente, em fila vai jogando as bilocas na direção do triângulo, o grupo que acertar mais bilocas dentro ou próximo da área do triângulo será os ganhadores. Também pode ter outra metodologia: coloca as bilocas organizadas dentro do triângulo e em fila o grupo vai um a um jogando para tirar as bilocas de dentro para fora da área triangular, a equipe que mais

bilocas tirar fazendo a somativa é a ganhadora. De acordo com a turma, o nível se trabalha contagem, adição, comparação, emoção, socialização e as funções neurais. Ainda realizamos a brincadeira do cotonete evidenciando a ética, equilíbrio e o desenvolvimento de habilidades nos alunos.

Cabe, elencar as práticas contextualizadas lúdicas no decorrer das aulas, faz crescer o grau de aproximação e afinidade da turma com o professor. Essa dialética é assertiva, pois vai ao encontro do pensamento da teoria walloniana defendida por Gratiot- Alfandéry (2010). Em que o movimento tido como marca majoritária de Wallon e a afetividade constituem elementos supra importantes na relação professor aluno, a simpatia estabelecida entre ambas as partes formam um elo gerenciador de caráter, puramente didático, pois se há afeto entre as partes grandes chances de desenvoltura de uma ação dialética em busca do epistemológico dos discentes haverá. Sabe-se que os envolvidos numa relação interpessoal afetuosa no que se refere ao professor e alunos, há benefícios harmônicos para ambos os lados, o docente trabalha com mais alegria e satisfação em submeter os discentes a uma ação metodológica leve, produtiva, contínua objetivando o saber de modo inovador, criativo e brincalhão.

Por outro lado, os alunos especialmente têm um ganho extraordinário, pois se nutrem desta relação emocional e psicologicamente, impulsionando vontades para aprender. O ensinar pelo exemplo é um fator preponderante, a moral de um educador é de extrema importância, educar pelo exemplo. Desse modo, a ludicidade, as ações estratégicas criativas, as metodologias ativas, a neuroeducação se completam para proporcionar oportunidades pedagógicas proativas em prol do conhecimento no dia a dia dos estudantes no piso da sala de aula.

No entanto, é bom deixar claro que a ludicidade, o brincar, o jogo, a música, as ações estratégicas metodológicas assumem um lugar de brincar com responsabilidade, não se pode negligenciar o lúdico, brincar por brincar, mas sobretudo, brincar com propósito, com sentido e objetivos de ensino a desenvolver uma prática docente contemporânea que se conecte com a sociedade globalizada, o mundo evolui e a escola tende a evoluir acompanhando o mesmo ritmo da sociedade.

Ressaltamos, a necessidade de domínio moral da turma por meio da autonomia, a sequência didática, a organização das tarefas deve obedecer ao padrão normal, o que muda é o formato dialético de apoiar-se na ludicidade como norte para conduzir mediando os alunos a aprender sobre conteúdos que sejam significativos para eles, sinaliza Ausubel (1982),

o atributo da moralidade é essencial, porém sem ser autoritário, nem tão pouco mecanicista essas palavras em nada combina com educação neurológica que se baseia nas formas de raciocinar dos discentes, afinal pensar é estudar, praticar para fazer e fazendo faço melhor, bem corrobora, Freire (1989).

Portanto, um aspecto positivo que não se pode deixar de lado é o fato de na educação moderna ser fundamental observar a realidade, o mundo globalizado, as tecnologias e avançar juntamente com a cultura dos alunos em um ritual de aproximação para poder se conectar aluno professor, segundo Cosson (2007), a quebra desse modelo de cultura em haver proximidade do professor com os conteúdos que têm relação direta com a vida dos estudantes é um passo largo frente ao desenvolvimento de ações didáticas que possam render bons frutos. O exemplo disso é que não se pode ensinar literatura hoje, como se ensinava há 100 anos. A sociedade se transformou e com ela há evolução em todos os quesitos do modo de vida das pessoas que formam as escolas, para tanto é de grande valia. Se firmar nas bases sólidas da ludicidade, da neuroeducação promovendo um ensino eficaz com auxílio das faculdades mentais a serviço da civilidade inteligente.

3 Considerações finais

Concluímos, dizendo que se arriscar a escrever sobre um assunto tão rico para o universo que envolve sobretudo, o mundo das crianças nos convoca a uma grande responsabilidade, nesse sentido destacamos as formas didáticas de ensino, buscando na literatura referências que apontam o quão é salutar nortear-se nos pressupostos que despertam emoção, habilidades, competências, alegria, criatividade, fantasia, movimentação, estratégias fazendo com que os hormônios desenvolvidos por estes movimentos, venham estimular o funcionamento cerebral para ativar os dois hemisférios do cérebro, tanto o direito quanto o esquerdo.

Acredita-se que essa abordagem facilita, assim maneiras de aprender, isso significa aprender interagindo, socializando, dialogicamente de modo moderno, inovador e atual inter relacionando todos em uma dinâmica de ludicidade e produção interdisciplinar, pois o brincar deve figurar sendo um potencializador de saberes, nunca um mero passatempo.

Cabe, com modéstia humildemente a sugestão de um ensaio nesse documento que possam incentivar práticas metodológicas de ensino que

possam favorecer o epistemológico dos educandos e incentivar os docentes a desenvolver uma sequência didática capaz de possibilitar o protagonismo dos alunos, em serem os fazedores dos seus conhecimentos, a partir da pedagogia neurológica, das metodologias ativas, dos conteúdos que fazem parte da cultura popular, da musicalidade, das brincadeiras, dos jogos, da ludicidade e atividades criativas de cunho neurológico que valorize a inteligência por meio do brincar e aprender para a vida estudando, pensando exercitando as estruturas neurais do cérebro.

O resultado dessa ação satisfaz por razões evidentes em perceber que a metodologia utilizada é satisfatória ao ver os discentes movimentarem-se, brincar, desenvolver-se e produzir saberes múltiplos de modo lúdico e neuroeducativo em pensar para fazer e desenvolver estratégias para resolução de problemas na dinâmica de sala de aula.

Referências

ANTUNES, C. O jogo e a educação infantil: falar e dizer/ olhar e ver/ escutar e ouvir. Petrópolis: Vozes, 2004.

COLOMER, Teresa. CAMPS, Anna. Ensinar a ler ensinar a compreender. Porto Alegre, Artmed, 2002.

COSSON, Rildo. Letramento literário: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Curricular Comum-BNCC. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em 05 de Maio de 2024.

CHIZZOTTI, A. A pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios Revista Portuguesa de Educação, vol. 16, núm. 2, 2000, pp. 221-236 Universidade do Minho Braga, Portugal.

FAZENDA, Ivani (org). O que é Interdisciplinaridade. São Paulo: Cortez, 2008.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FREIRE, P. A importância do ato de ler: em três artigos que se completam. 15. ed. São Paulo: Cortez / Autores Associados, 1989.

FREIRE, P. Política e educação: ensaios. 5. Ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FRIEDMANN, A. O brincar no cotidiano da criança. São Paulo: Moderna, 2006.

GALINHA PINTADINHA. Disponível em: <https://www.google.com/search?gs_aOt0jOSE82YPQSZ00tVSjIzCvJzMvIV0jMTSxKzQExAf_qDaM&q=meu+pintinho+amarelinho&oq=&gs_M2owajeoAgiwAgE&sourceid=chrome&ie=UTF-8>. Acesso em 26 de novembro de 2024.

GARDNER, Howard. Estruturas da Mente: A teoria das Inteligências Múltiplas. Tradução Sandra Costa Porto Alegre: Artmed, 2002. Disponível em ><https://docero.com.br/doc/xs1enc> > Acesso em 10 de novembro de 2024.

HEILAND, H. Friedrich Froebel. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Editora Perspectiva, 2000.

PEREIRA, R. S.; CUNHA, M. D. A pesquisa na escola com crianças pequenas1: desafios e possibilidades. APRENDER - Caderno De Filosofia E Psicologia Da Educação, 1(8). 2018.

PIAGET, J. O desenvolvimento da inteligência e a construção do pensamento racional. In: LEITE, L. B. (org). Piaget e a Escola de Genebra. São Paulo: Cortez, 1987.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na Aprendizagem Escolar. 2 ed. Porto Alegre. Artmed, 2005.