

BINÔMIO JOGO-EDUCAÇÃO (EDUCACIOLOGIA)

I. Conformática

Definologia. O *binômio jogo-educação* é a associação pedagógica entre atividades experimentais desafiadoras e estimuladoras físicas, intelectuais e / ou socioemocionais e a aplicação de métodos específicos para favorecer a aprendizagem, a formação e o desenvolvimento integral da conscin, homem ou mulher, promovendo autorreciclagens por meio das interrelações vivenciadas.

Tematologia. Tema central homeostático.

Etimologia. O vocábulo *binômio* vem do idioma Latim, *binomius*, constituído por *bis*, “dois”, e *nomen*, “nome; em nome de; da parte de; relativo à alguma pessoa; palavra; expressão; termo”. Surgiu no Século XIX. O termo *jogo* deriva igualmente do idioma Latim, *jocus*, “gracejo; pilhéria; mofa; escárnico; zombaria”. Apareceu no Século XIII. A palavra *educação* procede também do idioma Latim, *educatio*, “ação de criar, de nutrir; cultura; cultivo”, de *educare*, “criar (alguma criança); amamentar; cuidar; educar; instruir; ensinar”. Surgiu no Século XVII.

Sinonimologia: 1. Combinação jogo-educação. 2. União entretenimento-aprendizagem.

Neologia. As 3 expressões compostas *binômio jogo-educação*, *binômio jogo-educação convencional* e *binômio jogo-educação conscienciológico* são neologismos técnicos da Educaciologia.

Antonimologia: 1. Brincadeira inútil. 2. Atividade educativa ortodoxa. 3. Jogo deseducativo. 4. Jogatina; jogo de azar.

Estrangeirismologia: o *role-playing game*; o *engagement* no jogo; a educação contra o *apartheid* cultural; a diplomacia do *fair-play*; a reeducação pela exemplificação qualificando o *age quod agis*.

Atributologia: predomínio das faculdades mentais, notadamente do autodiscernimento quanto ao desenvolvimento cognitivo por meio da atividade lúdica.

Megapensenologia. Eis megapensene trivocabular relativo ao tema: – *Educação é evolução*.

Citaciologia. Eis 3 citações pertinentes ao tema: – *Quanto mais lúdico e prazeroso for aprender na infância, mais facilidade e interesse a pessoa terá ao longo da vida para saber cada vez mais* (Pedro Calabrez, 1984–). *Através dos outros, nos tornamos nós mesmos* (Lev Vygotsky, 1896–1934). *Na vida, ao contrário do xadrez, o jogo continua após o xeque-mate* (Isaac Asimov 1920–1992).

Proverbiologia: – *No jogo e na mesa a educação se conhece* (Provérbio Português).

Ortopensatologia: – “**Educação.** A melhor **técnica de educação** é fornecer a diversão infantil que instrui”.

II. Fatuística

Pensenologia: o holopensene pessoal da educação lúdica; os pensenes interparadigmáticos; os conviviopensenes; a conviviopensenedade favorecida pelo *binômio jogo-educação*; o holopensene civilizador; os evoluciopensenes; o desenvolvimento da evoluciopensenedade; os cosmoeticopensenes; a cosmoeticopensenedade; o holopensene coletivo; a seriedade dos ludopensenes; a ludopensenedade; os pacipensenes; a pacipensenedade; os pensenes empáticos; a pensenedade empática; os reciclopensenes; a reciclopensenedade; a desconstrução da pensenedade competitiva; o holopensene intercooperativo; a reestruturação pensênica para o jogo limpo; as atividades educacionais incentivando a busca pela retilinearidade pensênica; os pensenes pedagógicos voltados ao processo evolutivo.

Fatologia: o jogo enquanto ferramenta educativa; a associação jogo-educação visando a socialização e o desenvolvimento da intelectualidade, do físico e do emocional; a relação jogo-

-educação sendo possível ponte interdisciplinar; a transição de visão de mundo pessoal para a visão relacional mediada pelo jogo; as práticas corporais coletivas com uso de objetos ou não; a realização do jogo lúdico coletivo nas ruas, calçadas, parques, escolas, projetos sociais e grupos diferenciados; o jogo tradicional formador da identidade e pertencimento ao grupo intrafísico; o jogo popular como cultura sem fronteiras; o jogo esportivizado como fenômeno social; o jogo de tabuleiro como intervenção educativa no combate à violência de gênero; o *game* desenvolvido por pesquisadores da *Universidade de São Paulo* (USP); o esporte como fenômeno da Era Moderna; a equanimidade dos jogos esportivos; os jogos cooperativos interparadigmáticos; o paradigma competitivo antievolutivo; a visão histórico-cultural do jogo sendo ponte interparadigmática; a metodologia do jogo contribuindo para o ensino da convivialidade na aula de Educação Física; os estilos de ensino dos jogos adequados aos aprendizes; a teática do aprendizado acerca das funções orgânicas e da nutrição no conhecimento da Educação Física escolar; a contextualização das relações da dinâmica social; a compreensão do equilíbrio entre direitos e deveres durante o jogo; o fomento da convivialidade sadia considerando a diversidade social, política, racial e de gênero; o desenvolvimento técnico-científico e a necessidade de regras sociais; o esporte sendo considerado importante ferramenta para a promoção do desenvolvimento humano pelo *Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento* (PNUD/ONU); o desafio a pensar criticamente durante a aula-jogo; a tensão inerente à aula-jogo podendo manifestar a agressividade; o jogo como conteúdo de Educação Física contribuindo para tomar consciência das próprias reações, refletir e reciclá-las; a prática da atividade física lúcida por toda a vida contribuindo na autoqualificação energético-assistencial.

Parafatologia: a autovivência do estado vibracional (EV) profilático; o autoparapsiquismo trabalhado em atividades conscienciológicas lúdicas; os bastidores extrafísicos da utilização do baralho “Zener” nos exercícios do curso *Programa de Desenvolvimento Parapsíquico* (PDP) do *Instituto Internacional de Projeciologia e Conscienciologia* (IIPC); a leitura energética proposta em atividades desafiadoras do curso *40 Manobras Energéticas* da *Associação Internacional de Parapsiquismo Interassistencial* (ASSIPI).

III. Detalhismo

Sinergismologia: o *sinergismo psicomotricidade-atenção*; o *sinergismo amizade-soerguimento*; o *sinergismo ação coletiva–autocontrole individual*; o *sinergismo educação–processo evolutivo*.

Principiologia: o *princípio da heterocrítica construtiva*; o *princípio da convivialidade intercooperativa*; o *princípio do exemplarismo pessoal* (PEP); o *princípio ético de os adversários no jogo não serem inimigos na vida*; o *princípio da sinceridade* expresso no *fair-play*; o *princípio da empatia social*.

Codigologia: a anulação dos *códigos sociais sectários* expressos nas posturas e gestos durante a aula-jogo; o *código de convivialidade sadia*; a inclusão da cláusula do *fair-play* no *código pessoal de Cosmoética* (CPC); o *código de cooperação pessoal* na teática do jogo coletivo; o *código grupal de Cosmoética* (CGC).

Teoriologia: a *teoria biopsicossocial da infância*; a aplicação da *teoria parapedagógica* complementando a prática docente convencional; a *teoria da aprendizagem social*; a *teoria da autestima*; a *teoria da autevolução consciencial*; a *teoria da coevolução*.

Tecnologia: a *técnica da abordagem racional às realidades*; as *técnicas de assistência interconsciencial*; a *técnica da associação de ideias*; a *técnica da docência conscienciológica*; a *técnica das perdas e ganhos*.

Voluntariologia: o *voluntariado na Socin* enquanto ferramenta de transformação individual e social; o voluntário engajado no trabalho da reurbex.

Laboratoriologia: o *laboratório conscienciológico da Tenepessologia*; o *laboratório conscienciológico da Autopesquisologia*; o projeto *Educação pelo Esporte* proposto pelo *Instituto Ayrton Sena* enquanto laboratório para o desenvolvimento de diversas aprendizagens.

Colegiologia: o *Colégio Invisível da Autorreeducaciologia*; o *Colégio Invisível da Para-educação*; o *Colégio Invisível dos Educadores*; o *Colégio Invisível dos Educadores Conscienciológicos*; o *Colégio Invisível dos Gestores Educacionais*.

Efeitologia: o *efeito acolhedor da boa educação*; o *efeito da educação escolar repressiva provocando holopensene de vingança durante o jogo mimético*; o *efeito halo da reeducação individual nas relações em jogo coletivo*; os *efeitos da boa educação no revigoreamento do bom caráter inato*; os *efeitos dos jogos lúdicos familiares na formação do indivíduo*; os *efeitos da personalização das atividades de Educação Física no atendimento a diferentes características individuais*; os *efeitos da reeducação intraconsciencial através do convívio em situações de jogo educativo*.

Neossinapsologia: a falta de *neossinapses evolutivas*; a ação pessoal recinológica de anular sinapses automáticas anticosmoéticas; o desenvolvimento de *neossinapses pacifistas* em situações de competição; a criação de neossinapses pela prática dos conteúdos de Educação Física escolar; a estruturação de neossinapses em novo paradigma educacional.

Ciclogia: a apreensão das realidades por meio do *ciclo olhar-observar-analisar-agir* ao vivenciar o jogo coletivamente; a quebra do *ciclo da repressão* por meio de novos comportamentos; a superação do *ciclo aprisionante rancor-revide-autoculpa*; o *ciclo estímulo positivo-resposta harmônica*.

Enumerologia: a *reeducação cinestésica*; a *reeducação democrática*; a *reeducação diversificante*; a *reeducação emocional*; a *reeducação pacífica*; a *reeducação evolutiva*; a *reeducação participativa*.

Binomiologia: o *binômio jogo-educação*; o *binômio educação motora-reeducação psicomotora*; o *binômio jogo popular-jogo esportivo*; o *binômio admiração-discordância* incentivando a cooperação; o *binômio etiqueta social-fairplay*.

Interaciologia: a *interação auteducação-autevolução*; a *interação boa educação-boa conversa*; a *interação educação familiar-educação social*; a *interação educação social-políticas públicas*; a *interação reeducação-ressocialização*; a *interação identidade-cidadania* associada ao tempo, espaço e grupo; a *interação limite-regra-estratégia* definindo o papel de cada jogador e educando quanto ao senso de equipe; a *interação habilidade motora-aprendizagem social-conceitos acadêmicos* abordada nas aulas de Educação Física; a *interação ambiente de educação convencional-ambiente de educação na quadra poliesportiva*; a *interação educação formal-educação lúdica*.

Crescendologia: o *crescendo educação convencional-auteducação consciencial*.

Trinomiologia: o *trinômio jogo tradicional-jogo popular-jogo esportivizado*; o *trinômio amadurecimento íntimo-reeducação-bons modos*; o *trinômio autodisciplina-autossuperação-autorreeducação*; o *trinômio boa educação-boas maneiras-boa conversação*; o *trinômio caminhos múltiplos da educação-aprendizagem significativa-inteligências múltiplas*; o *trinômio educação-consideração-respeito*; o *trinômio educar-comunicar-motivar*; o *trinômio das competências metacognitivas aprender a aprender-aprender a ensinar-aprender a conhecer*; o *trinômio paciência-atenção-educação*.

Polinomiologia: o *polinômio postura-olhar-voz-gesto*; a atenção às diferenças individuais quanto ao *polinômio saberes-habilidades-competências-especializações*; a identificação da tendência individual dentro do *polinômio Ciência-Tecnologia-Educação-Educação Física*; o *polinômio derrota-tristeza-vitória-alegria*; o *polinômio ginásticas-danças-lutas-jogos-esportes* proposto para a disciplina Educação Física na Educação Básica.

Antagonismologia: o *antagonismo educação / deseducação*; o *antagonismo educação / doutrinação*; o *antagonismo educação autoritária / educação democrática*; o *antagonismo educação conscienciológica / educação convencional*; o *antagonismo jovem esportista radical / invasor existencial*.

Paradoxologia: o *paradoxo de a expressão facial feliz do vencedor poder assentar-se na satisfação malévola pela derrota do adversário*; o *paradoxo de a prática pedagógica aparentemente moderna poder dissimular essência conservadora*; o *paradoxo de a conscin "do bem" poder assumir postura de algoz no jogo*.

Politicologia: as políticas educativas; a política de não deixar predominar o comportamento doentio do Planeta-Hospital em contexto educativo.

Legislogia: a *lei anticosmoética do mais forte*; a *lei da convivialidade sadia*; as legislações específicas da educação escolar.

Filiologia: a educaciofilia; a reeducaciofilia; a interparadigmofilia.

Fobiologia: a sociofobia; a cinesiofobia.

Sindromologia: a *síndrome de Gabriela* sustentando autopreconceitos quanto à *performance* no jogo; a *síndrome da pré-derrota*; a *síndrome da autovitimização*.

Maniologia: a reflexão acerca da *fracassomania*; a reeducação da *apriorismomania*; a autoobservação sobre a *nomomania*; a evitação da *mania* de não aprender com os erros individuais e coletivos em campo de jogo; a superação da *mania* de competir dificultando a socialização; a eliminação da *mania* de rivalizar; a erradicação da *gamemanía*.

Mitologia: a reflexão acerca do *mito do herói*; a superação do *mito “comigo não acontece”*; o *mito de apenas o vencedor ganhar com o jogo*; o *mito da invencibilidade*.

Holotecologia: a educacioteca; a reeducacioteca; a ludoteca; a cosmoeticoteca; a mentalsomatoteca; a convivoteca; a interassistencioteca; a experimentoteca.

Interdisciplinologia: a Educaciologia; a Conflitologia; a Didaticologia; a Exemplarismologia; a Historiologia Pessoal; a Antropologia; a Sociologia; a Educação Ambiental; a Geografia; a Linguisticologia; a Matematicologia; a Recexologia.

IV. Perfilologia

Elencologia: a conscin em formação; a conscin reflexiva; a conscin sob pressão social e pessoal.

Masculinologia: o aluno; o professor; o diretor de escola; o jogador; o estrategista; o árbitro; o treinador; o monitor; o facilitador; o tutor; o torcedor; o adversário; o parceiro de time; o competidor; o recordista; o medalhista; o atleta; o desportista.

Femininologia: a aluna; a professora; a diretora de escola; a jogadora; a estrategista; a árbitra; a treinadora; a monitora; a facilitadora; a tutora; a torcedora; a adversária; a parceira de time; a competidora; a recordista; a medalhista; a atleta; a desportista.

Hominologia: o *Homo sapiens incivilis*; o *Homo sapiens ludens*; o *Homo sapiens sportivus*; o *Homo sapiens educator*; o *Homo sapiens autoeducabilis*; o *Homo sapiens competitor*; o *Homo sapiens superdotator*; o *Homo sapiens recyclans*; o *Homo sapiens socialis*.

V. Argumentologia

Exemplologia: *binômio jogo-educação convencional* = a didática lúdica objetivando o desenvolvimento educativo na Socin materialista; *binômio jogo-educação conscienciológico* = a paradidática lúdica objetivando as reciclagens conscienciais evolutivas.

Culturologia: a *cultura da educação psicomotora*; a *cultura da atividade lúdica sadia*; a *cultura esportiva*; a *cultura da educação civilizatória*; o jogo contribuindo na conscientização de idiotismos culturais.

VI. Acabativa

Remissologia. Pelos critérios da *Mentalsomatologia*, eis, por exemplo, na ordem alfabética, 15 verbetes da *Enciclopédia da Conscienciologia*, e respectivas especialidades e temas centrais, evidenciando relação estreita com o *binômio jogo-educação*, indicados para a expansão das abordagens detalhistas, mais exaustivas, dos pesquisadores, mulheres e homens interessados:

01. **Autopreconceito:** Antievoluciolgia; Nosográfico.
02. **Conscin do bem:** Pacifismologia; Neutro.
03. **Convivência humana:** Conviviologia; Neutro.
04. **Cotejo esporte-atividade física:** Somatologia; Neutro.
05. **Crescendo reeducação-ortoconvívio:** Conviviologia; Homeostático.
06. **Educação psicomotora:** Somatologia; Neutro.
07. **Educação traforista:** Reeducaciologia; Homeostático.
08. **Efeito da reeducação autopensênica:** Autodesassediologia; Homeostático.
09. **Incivilidade:** Parapatologia; Nosográfico.
10. **Informação esclarecedora:** Parapedagogiologia; Homeostático.
11. **Lazer:** Autonomologia; Neutro.
12. **Posicionamento docente conscienciológico:** Reeducaciologia; Homeostático.
13. **Sinergismo educação formal-reurbex:** Assistenciologia; Homeostático.
14. **Valor da reeducação:** Reeducaciologia; Homeostático.
15. **Videojogopatia:** Parapatologia; Nosográfico.

O BINÔMIO JOGO-EDUCAÇÃO ABRE PERSPECTIVAS CIVILIZATÓRIAS PEDAGÓGICAS COM POSSIBILIDADES PARA RECINS. O JOGO EDUCATIVO EXPANDE PARA NEORRE-FORMULAÇÕES EVOLUTIVAS PESSOAIS E COLETIVAS.

Questionologia. Você, leitor ou leitora, considera o *efeito educativo da atividade lúdica*? Reflete acerca do brincar e do jogar enquanto *loci* de processos civilizadores reciclogênicos?

Bibliografia Específica:

01. **Bronikowska**, Malgorzata; & **Laurent**, Jean-François; *Recall: Games of the Past – Sports for Today*; Antologia; int. Wolfgang Baumann; pref. Ju-Ho Chang; & Yves Le Lostecque; 150 ilus.; alf.; 24,5 x 17,5 cm; br.; TAFISA - The Association for International Sport for All; Frankfurt, Main; Germany; 2015; páginas 4 a 13.
02. **Cabral**, António; *Jogos Populares Portugueses; Coleção Coisas Nossas*; int. António Cabral; alf.; 20 x 13,5 cm; br.; *Editorial Domingos Barreira*; Lisboa; Portugal; 1998; páginas 7 a 74.
03. **Freire**, João Batista; *O Jogo: Entre o Riso e Choro; Coleção Educação Física e Esportes*; apres. Lino de Macedo; int. João Batista Freire; 21 x 13,5 cm; br.; *Editora Autores Associados*; Campinas, SP; 2002; páginas 34 a 70.
04. **Gallahue**, David L.; & **Donnelly**, Frances Cleland; *Educação Física Desenvolvimentista para Todas as Crianças (Developmental Physical Education for All Children)*; apres. Marcos Garcia Neira; coord. Fábio Mazzonetto; trad. Samantha Prado Stamatío; & Adriana Elisa Inácio; 726 p.; 26 caps.; alf.; 28,5 x 21,5 cm; br.; *Phorte Editora*; São Paulo, SP; 2008; páginas 566 a 580.
05. **Hassenpflug**, Walderez Nosé; *Educação pelo Esporte – Educação para o Desenvolvimento Humano pelo Esporte* Antologia; apres. Viviane Senna; & Frank Segiethi; int. Valderez Nosé Hassenpflug; 400 p.; 5 caps.; 26 x 18,5 cm; br.; *Instituto Ayrton Senna; Editora Saraiva*; São Paulo, SP; 2004; páginas 60 a 63.
06. **Huizinga**, Johan; *Homo Ludens – O Jogo como Elemento da Cultura (Homo Ludens – Von Ursprung der Kultur im Spiel)*; *Coleção Estudos*; pref. Huizinga; revisora Mary Amazonas Leite de Barros; trad. Joao Paulo Monteiro; 344 p.; alf.; 22 x 12,5 cm; br.; *Editora Perspectiva S.A.*; São Paulo, SP; 1980; páginas 3 a 85.
07. **Marin**, Elizara Carolina; & **Stein**, Fernanda; *Jogos Autóctones e Tradicionais de Povos da América Latina*; int. Elisara Carolina Marina; pref. José Guilherme Cantor Magnani; 276 p.; 1 seção; 11 caps.; 23 x 16 cm; br.; *Editora CRV*; Curitiba, PR; 2015; páginas 1 a 276.
08. **Museo del INEF de Madri**; Álbum; apres. Saturnino de la Paza Pérez; pról. Jesús Javier Rojo González; 98 p.; 3 partes; alf.; 22,5 x 23 cm; br.; *Universidad Politécnica de Madrid*; Madrid, Espanha; 2003; páginas 7 a 10.
09. **Oliveira**, Marcus Vinicius de Faria; *et al.*; *Imagens Lúdicas: Um Olhar sobre as Tradições Infantís*; Álbum; apres. Belchior de Oliveira Rocha; int. Abaeté do Cordel - Adulto sem Infância; 168 p.; 4 partes; ilus.; alf.; 22,5 x 26,5 cm; br.; *IFAN*; Natal, RN; 2010; páginas 1 a 14.
10. **Vieira**, Waldo; *Léxico de Ortopensatas*; revisores Equipe de Revisores do Holociclo; CEAEC; & EDITARES; 3 Vols.; 2.084 p.; Vol. I; 1 blog; 652 conceitos analógicos; 22 E-mails; 19 enus.; 1 esquema da evolução consciencial; 17 fotos; glos. 7.518 termos; 1.811 megapensenes trivocabulares; 1 microbiografia; 25.183 ortopensatas; 2 tabs.; 120 técnicas lexicográficas; 19 websites; 28,5 x 22 x 13 cm; enc.; 2ª Ed. rev. e aum.; *Associação Internacional Editares*; Foz do Iguaçu, PR; 2019; página 690.

Webgrafia Específica:

1. Szegö, Thais; *Jogo de Tabuleiro pode Ajudar na Violência de Gênero*; Agência FAPESP; disponível em: <<https://agencia.fapesp.br/jogo-de-tabuleiro-pode-ajudar-no-combate-a-violencia-de-genero/42200>>; acesso em 28.08.2023.

M. V.