

# Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano II - nº 19 - Ago./2021 - ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573



**PEDRO DA CONCEIÇÃO GOMES**

**Investigar fatos passados, compreender o presente, para também escrever sua própria história.**



## **POIESIS**

Danton Medrado

J. Witon

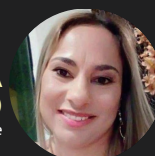
Manuel Francisco Neto

## **DESTAQUES**

**DIFICULDADES DO ENSINO PRIMÁRIO EM ANGOLA**  
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto



**APOSENTADORIA DOS PROFESSORES E A REFORMA PREVIDENCIÁRIA**  
(EC 103/2019)  
Profa. Tatiana Kelian Kiseleff Tabellione



*A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais*

[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)



# Revista **EVOLUÇÃO**

Ano II - nº 19 de Agosto de 2021 - ISSN 2675-2573

**Editor Responsável:**

Antônio Raimundo Pereira Medrado

**Editor correspondente (Angola):**

Manuel Francisco Neto

**Coordenação editorial:**

Ana Paula de Lima

Vilma Maria da Silva

**Organização:**

Vilma Maria da Silva

Manuel Francisco Neto

**AUTORES(AS)**

Adriana Santos Ramos

Adriana D El Rei Souza

Carla Ferraz

Delmira Moreira da Cruz

Gisele Aparecida Padilha Vilela

Jonatas Hericos Isidro de Lima

Manuel Francisco Neto

Marcela Knablen de Souza

Maria Aparecida da Silva Rocha

Miriam Ferreira

Natali Ricarte Cardoso

Silvana Fátima Boni Morato

Tatiana Kelian Kiseleff Tabellione

Viviany Barbosa de Freitas

**A**

São Paulo  
2021

**Editor Responsável:**

Antônio Raimundo Pereira Medrado

**Editor correspondente (ANGOLA):**

Manuel Francisco Neto

**Comissão editorial:**

Antônio Raimundo Pereira Medrado  
José Roberto Tenório da Silva  
Manuel Francisco Neto  
Vilma Maria da Silva

**Coordenação editorial:**

Ana Paula de Lima  
Denise Mak  
Patrícia Tanganelli Lara  
Thais Thomas Bovo  
Veneranda Rocha de Carvalho

**Com. de Avaliação e Leitura:**

Prof. Me. Adelson Batista Lins  
Prof. Esp. Ana Paula de Lima  
Prof. Me. Andreia Fernandes de Souza  
Prof. Dra. Denise Mak  
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira  
Prof. Me. Ivete Irene dos Santos  
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto  
Prof. Me. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco  
Prof. Dra. Patrícia Tanganelli Lara  
Prof. Dra. Thais Thomaz Bovo  
Prof. Me. Veneranda Rocha de Carvalho

**Bibliotecária:**

Patrícia Martins da Silva Rede

**Edição, Web-edição e projetos:**

Antonio Raimundo Pereira Medrado  
José Roberto Tenório da Silva  
Lee Anthony Medrado

**Contatos**

Tel. (11) 98031-7887  
Whatsapp: (11) 99543-5703  
primeiraevolucao@gmail.com  
https://primeiraevolucao.com.br  
São Paulo - SP - Brasil

netomanuelfrancisco@gmail.com  
Luanda - Angola

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

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

**Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião da revista.**

Filiada à:



Publicada no Brasil por:

Edições **Livro Alternativo**

Colaboradores voluntários em:



A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

O corpo editorial da revista é formado por professores, especialistas, mestres e doutores que atuam na rede pública de ensino, e por profissionais do livro e da tecnologia da informação.

É totalmente financiada por professoras e professores, e distribuída gratuitamente.

**PROPÓSITOS:**

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

**PRINCÍPIOS:**

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

A ênfase na produção de obras coletivas de profissionais da educação;

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

**A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais**

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – n. 19 (ago. 2021). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2021.

94 p. : il. color  
Bibliografia  
Mensal  
Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>  
ISSN 2675-2573 (on-line)

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antonio Raimundo Pereira, editor. II. Título.

CDD 22. ed. 370.5

Patrícia Martins da Silva Rede – Bibliotecária – CRB-8/5877



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.19>

**[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)**

# ÍNDICE

## 05 APRESENTAÇÃO

Prof. Ana Paula de Lima

## 07 HOMENAGEM

Pedro da Conceição Gomes

### COLUNAS

#### 10 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac dos Santos Pereira

#### 12 A caminho da escola

Ivete Irene dos Santos

#### 133 POIESIS

Danton Medrado, J. Wilton, Manuel Francisco Neto.



## ARTIGOS

\* Destaque

1. OS REFLEXOS SOCIAIS E A IMPORTÂNCIA DA HISTÓRIA Adriana D El Rei Souza	15
2. PSICOMOTRICIDADE E DESENVOLVIMENTO HUMANO Carla Ferraz	21
3. OS DESAFIOS DA GESTÃO E AS RELAÇÕES INTERPESSOAIS Delmira Moreira da Cruz	27
4. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA Gisele Aparecida Padilha Vilela	33
5. AS INTERAÇÕES E RELAÇÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL Jonatas Hericos Isidro de Lima	37
★ 6. DIFICULDADES DO ENSINO PRIMÁRIO EM ANGOLA Manuel Francisco Neto	41
7. A IMPORTÂNCIA DA SAÚDE MENTAL NO DESENVOLVIMENTO ESCOLAR Marcela Knablen de Souza	47
8. O CURRÍCULO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: MÚSICA E OBJETOS SONOROS NAS EMEIs E CEIs Maria Aparecida da Silva Rocha	51
9. EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA PERSPECTIVA DO IBEAC/EJA Miriam Ferreira	59
10. A ARTE E AS SUAS DIMENSÕES NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA PERSPECTIVA DA LEGISLAÇÃO Natali Ricarte Cardoso	67
11. O FUTEBOL: HISTÓRIA DO ESPORTE E PRESENÇA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR Silvana Fátima Boni Morato	75
★ 12. APOSENTADORIA DOS PROFESSORES E A REFORMA PREVIDENCIÁRIA (EC 103/2019) Tatiana Kelian Kiseleff Tabellione	81
13. AVES COMO INSTRUMENTO PARA EDUCAÇÃO AMBIENTAL EM PARQUES DE SÃO PAULO - SP Viviany Barbosa de Freitas	89

## A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO ENSINO DA MATEMÁTICA

GISELE APARECIDA PADILHA VILELA

**RESUMO:** O presente artigo traz reflexões sobre a utilização de jogos no ensino da matemática. A metodologia utilizada para a pesquisa foi a qualitativa e os resultados indicaram que os jogos trazem significado para a aprendizagem em matemática, fazendo com que os estudantes se apropriem melhor do conteúdo e desenvolvam o raciocínio lógico. Atividades tradicionais para o ensino de matemática muitas vezes criam lacunas em que a criança poderá levar por toda a sua vida, pois ela cria um conceito negativo, desmotivando assim o aprender matemática. Aprender matemática através do jogo acontece o oposto, pois a criança passa a entender melhor os conceitos matemáticos com prazer e alegria. Portanto, o jogo é um estímulo tanto para o desenvolvimento do intelecto da criança quanto para sua relação interpessoal, fundamental para o processo da aprendizagem infantil, que é uma fase de extrema importância, onde as experiências sejam elas boas ou más irá marcá-la por toda a sua vida.

**Palavras-chave:** Desenvolvimento. Lúdico. Raciocínio Lógico. Componentes curriculares.

### INTRODUÇÃO

O estudo realizado teve como objetivo discutir o uso de jogos no ensino da Matemática, a fim de desenvolver o raciocínio lógico científico nos estudantes desde pequenos.

Os primeiros estudos sobre jogos no século XVI na Roma e na Grécia a partir das ideias de Platão e Aristóteles e utilizava o brinquedo na educação, nesta época os jogos tinham o objetivo ao aprendizado e a linguagem escrita, sendo associado à ideia de estudo ao prazer.

Porém com o surgimento do cristianismo, o jogo passou a ser indiferente, pois a religião trazia uma educação com disciplina e muito rigor, não dando espaço nenhum para os jogos, sendo considerado não sério, onde passou para o conceito de que o jogo leva o homem à maldade, a prostituição e embriaguez.

A partir do Renascimento, o jogo passa a ter novamente objetivos de diversão para crianças e jovens, ou seja, a ser de conduta livre, além de desenvolver a inteligência e facilitar nos estudos.

Contudo o “lúdico” contraria as ideias tradicionais, como os castigos, as palmatórias que eram utilizadas como auxílio ao aprendizado copista e bancário. Essa nova história humanista traz para a educação os jogos pedagógicos como um agente facilitador no processo ensino aprendizagem, auxiliando na linguagem e no imaginário da criança.

Ainda, a teoria de Froebel é muito importante quando falamos de jogos, devido os seus estudos resultando que o jogo traz grandes benefícios no desenvolvimento cognitivo, intelectual, moral e físico, pois são agentes importantíssimos para o desenvolvimento infantil. Para o autor o jogo e a brincadeira é a atividade espiritual e mais pura existente no homem.

### O JOGO E SUAS CARACTERÍSTICAS

Apesar de alguns autores afirmarem que o jogo em sua maioria traz o prazer, Kishimoto (2008), cita Vigotsky, um dos autores que assegura que não acontece sempre assim, o jogo também pode trazer desprazer na busca do objetivo esperado na brincadeira.

Silva e Gonçalves (2010), também afirmam que não são todos os jogos e brincadeiras que trazem divertimento, com a perda a criança poderá ficar frustrada, insegura e até levá-la a rebeldia, contudo, esses sentimentos devem ser trabalhados dentro da escola.

Uma das características mais marcantes do jogo são as regras explícitas e as implícitas, ou seja, as regras internas, ocultas ou externas, expostas que a conduz. Outra questão citada por Kishimoto

---

(2002) é que o jogo acontece em um determinado tempo e espaço sequenciado propriamente da brincadeira.

Outra característica importante, é que no jogo não dá para identificar os caminhos de ação do jogador, pois depende de fatores internos, de motivações pessoais e estímulos externos, como a atitude de outros parceiros. Sempre o jogo insere uma intenção lúdica do jogador (KISHIMOTO, 2002).

Segundo Caillois, citado por Silva e Gonçalves (2010), o jogo possui algumas características importantes como atividade: Livre: não obrigatório; Delimitada: limita-se de espaço e tempo rígidos e inicialmente estabelecidos; Incerta: não tem como saber o resultado final não podendo determinar o seu desenvolvimento; Improdutiva: ele não traz riqueza e nem bens e regras; Regulamentada: pode sofrer alterações nas convenções que detêm as leis normais e restabelecem por algum tempo uma nova legislação; e Fictícia: seguido de consciência exclusiva da realidade ou de irrealidade com respeito à vida normal.

Huizinga, citado por Silva e Gonçalves (2010), o jogo é uma atividade voluntária, realizado sobre determinações e limites de tempo e espaço, através de regras livremente consentidas, porém obrigatórias, seguido por um sentimento de tensão e alegria, se for atividade imposta, deixa de ser jogo. Ao brincar ou jogar, a criança se desliga do real e entrega inteiramente ao mundo imaginário.

Segundo Silva e Gonçalves (2010), apoiado nas ideias de Caillois (1990), os jogos podem ser: Agon (competitivos): que envolvem confrontos; Cooperativos: Uns ajudam o outro; Ilynx (vertiginosos): jogos que mudam a percepção dos sentidos; Alea (aleatórios): os que incluem a sorte ou azar, para quem ganha ou perde o jogo, ou na escolha de jogadores; Mimicry (representativos): é a imitação, o faz de conta.

Kishimoto (2008), rediscute as características do jogo infantil através de estudos de outros autores, tais como: Garvey (1977), King (1979), Rubin e outros (1983), Smith e Vollstedt (1985), elaborando assim critérios para identificá-lo:

1. A não literalidade: nas brincadeiras a realidade interna predomina sobre a externa, onde o habitual é substituído por um novo, como por exemplo, a criança fingir ser um animalzinho;
2. Efeito positivo: o jogo infantil é caracterizado pela alegria, pela satisfação que a criança tem em brincar livremente, demonstrando assim através do sorriso, contudo, trazendo a criança efeitos positivos em aspectos corporais, morais e sociais.
3. Flexibilidade: a criança se torna mais flexível, mais disposta a novas situações de brincadeiras do que em outra atividade que não seja recreativa.
4. Prioridade do processo de brincar: ao brincar, a criança volta a sua atenção completamente na atividade em si, e não no resultado o efeito. Jogo só pode ser denominado como tal se o objetivo da criança for o brincar, pois o jogo educativo, em algumas situações, deixa de lado o brincar dando prioridade ao produto, à aprendizagem de noções e habilidades.
5. Livre escolha: a criança é quem deve escolher o jogo, caso contrário, é trabalho ou ensino;
6. Controle interno: são os jogadores que decidem o desenvolvimento dos acontecimentos. Ao utilizar o jogo educativo, muitas vezes o professor se impõe, tirando a liberdade e controle dos alunos, predominando a direção do professor e o ensino. Neste caso, se a criança não tiver a liberdade de escolher e induzir o jogo, o mesmo vira trabalho e não o jogo.

Ou seja, a partir desses critérios, o lúdico não deve ser utilizado no extremo no sentido de liberdade ou prazer, pois tem que haver equilíbrio entre os dois. O papel do professor é dar liberdade à criança através de novas ofertas que suprem cada momento do desenvolvimento infantil, isto é, encher o ambiente de jogos que a leve a autonomia.

Assim, a atividade imposta passa a ser trabalho, o lúdico perde a sua essência. O trabalho-jogo é o jogo em equilíbrio, é a criança ter liberdade no jogo e o prazer ao trabalho.

Estudos no Brasil, como o de Costa (1991), citado por Kishimoto (1994, p.27), falam que as crianças aceitam como jogo: "somente as atividades iniciadas e mantidas por ela".

É importante entender o que é jogo e suas características, para que possamos aplicar em sala de aula de maneira eficaz. Froebel (1782-1852) citado por Almeida (2003, p.23): "determinou os jogos como um dos fatores decisivos na educação das crianças", para ele o jogo proporciona à criança alegria, liberdade, prazer e contentamento.

---

## O JOGO E A MATEMÁTICA

Ainda em tempos contemporâneos, a grande maioria dos educadores tem em mente que a criança aprende tanto matemática como outros conteúdos através da repetição, memorização e associação.

Porém, atualmente tem sido feito vários estudos sobre o desenvolvimento infantil e no campo até mesmo da matemática que contrariam essa percepção de ensino e aprendizagem (FERREIRA, 2011).

Para tal, pesquisas apontam que a prática do jogo auxilia no desenvolvimento da criança, na construção de conhecimentos, já que historicamente a educação infantil representa um espaço natural dos jogos e brincadeiras, auxiliando assim a aprendizagem dos conteúdos matemáticos.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) de Matemática, a criança ao participar ativamente em atividades lúdicas e prazerosas, que faz parte de diversos jogos, serve de argumento firmado a concepção de que se aprende matemática brincando, confrontando com a idéia de um ambiente rígido, com disciplina e silêncio.

Porém, percebe-se que tanto na educação infantil, como nas séries iniciais, os jogos são muitas vezes utilizados com aplicação de regras sem finalidades pedagógicas claras.

O jogo pode ser utilizado para promover o aprendizado em diversos conteúdos e não somente o de matemática. A natureza jogo proporciona um trabalho com noções matemáticas, porém nem sempre é um trabalho específico de matemática (SCHILLER e ROSSANO, 2008).

Ao manusear peças e regras do jogo não garante aprendizagem se não houver um direcionamento pedagógico. Sendo assim, quando planejado pelo adulto, ele se torna uma estratégia didática que visa acima de tudo à aprendizagem, ou seja, o adulto disponibiliza a criança algum conhecimento através do jogo e não apenas o jogar por jogar. Para tal, em todo o jogo deve haver uma intenção educativa (RIZZO, 2001).

Entretanto, é indispensável que o adulto reconheça o jogo como instrumento para a aprendizagem, formulando perguntas, comentários, propondo desafios, estimulando a verbalização pela criança. Pois, ela cria um conhecimento geral e o específico em matemática, que são construídos através de inúmeras ações através de comparações entre quantidades e notações numéricas, na recitação dos números ou na localização espacial, pois ações como essas podem ocorrer através do jogo (FORTUNA, 2003).

Trabalhar matemática na educação infantil e no ensino fundamental leva a criança a atender sua própria necessidade, tornando assim um cidadão autônomo, que participa, pensa, age e compreende o mundo, pois para isso são necessárias várias habilidades.

Portanto, as instituições de ensino tem o dever de proporcionar um ambiente em que a criança explore situações problemas, que é muito importante no ensino de matemática, não para aplicar o que a criança já sabe, mas para desenvolver e ampliar novos conhecimentos a partir dos conhecimentos prévios, onde o adulto tem que ter estratégias para tal (FERREIRA, 2011).

É necessário que a criança tenha o prazer em aprender matemática, e não um trauma, pois qualquer conteúdo, se não for bem trabalhado, poderá criar uma lacuna no aluno, por isso da proposta do jogo para ensinar matemática, a criança aprenderá com alegria e contentamento a aprendizagem acontecerá naturalmente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A matemática proporciona expor ideias próprias, a escutar o próximo, a procurar meios para a resolução de problemas, etc., contudo, os estudantes devem desenvolver autonomia o suficiente para se tornarem produtoras do próprio conhecimento.

É muito importante que a instituição de Educação Infantil auxilie as crianças no aprimoramento de seus conhecimentos prévios matemáticos, transpondo isto para o Ensino Fundamental.

A criança pequena muitas vezes não entende ainda questões de quantidade. Por exemplo, ao subir em uma balança, ela pergunta ao adulto "quanto eu custo?" ao invés de "quanto eu peso?", porém é uma pergunta que mostra algum conhecimento de quantidade, ainda que imprecisa, mas aos poucos ela vai aprendendo a compreender o mundo e a construir significados.

O estudante vai criando mais autonomia na medida em que cresce, ela consegue prosseguir em tempo maior em ação que tem um objetivo e situações problemas, desenvolvendo novas estratégias nas atividades e jogos, criando e mudando regras do jogo.

---

A matemática por muitas vezes não ser trabalhada de forma que leve a criança a gostar dela, acaba muitas vezes trazendo desinteresse e nada melhor que o jogo para levá-la a aprender com prazer, ou seja, o professor tem que utilizar meios para despertar o interesse da criança com relação à matemática, pois ela não tem a noção de que está neste momento aprendendo sobre.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Nunes Paulo. Educação Lúdica – **TÉCNICAS E JOGOS PEDAGÓGICOS**, São Paulo, 1ª edição, Loyola, 2003.
- FERREIRA, Joana Santana Juvenal. **A Contribuição Pedagógica do Jogo e da Brincadeira na Educação Infantil**, 2011. Disponível em: <<http://www.pedagogia.com.br/artigos/jogoebrincadeiranaeducacaoinfantil/index.php?pagina=0>>. Acesso em: 13 ago. 2021.
- FORTUNA, T. R. Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino-aprendizagem. **Revista do Professor**, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.
- KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 1994.
- KISHIMOTO, Tizuco Mochida (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuco Mochida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- RIZZO, Gilda. **JOGOS INTELIGENTES: A construção do raciocínio na escola natural**. 3ª Edição, Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- SCHILLER, Pam; ROSSANO, Joan. **Ensinar e Aprender brincando: mais de 750 atividades para educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- SILVA, Costa Aquino, T., GONÇALVES Ferras Giro, K. **Manual de Lazer e Recreação – O mundo lúdico ao alcance de todos** – São Paulo: Phorte, 2010.



### **Gisele Aparecida Padilha Vilela**

Licenciatura Plena em Pedagogia pela Faculdade Sumaré. Licenciatura em Artes Visuais pela Faculdade de Educação Paulistana (FAEP). Pós Graduação em Educação Inclusiva pela Faculdade Campos Elísios (FCE). Professora de Educação Infantil em Itaquaquecetuba. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental (PEIF) na Prefeitura Municipal de São Paulo (PMSP).



# EVOLUÇÃO



Filiada à:



## AUTORES(AS):

- Adriana D El Rei Souza
- Carla Ferraz
- Delmira Moreira da Cruz
- Gisele Aparecida Padilha Vilela
- Jonatas Hericos Isidro de Lima
- Manuel Francisco Neto
- Marcela Knablen de Souza
- Maria Aparecida da Silva Rocha
- Miriam Ferreira
- Natali Ricarte Cardoso
- Silvana Fátima Boni Morato
- Tatiana Kelian Kiseleff Tabellione
- Viviany Barbosa de Freitas

## ORGANIZAÇÃO:

Vilma Maria da Silva  
Manuel Francisco Neto

 <https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.19>



Edições  
**Livro Alternativo**

[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)

