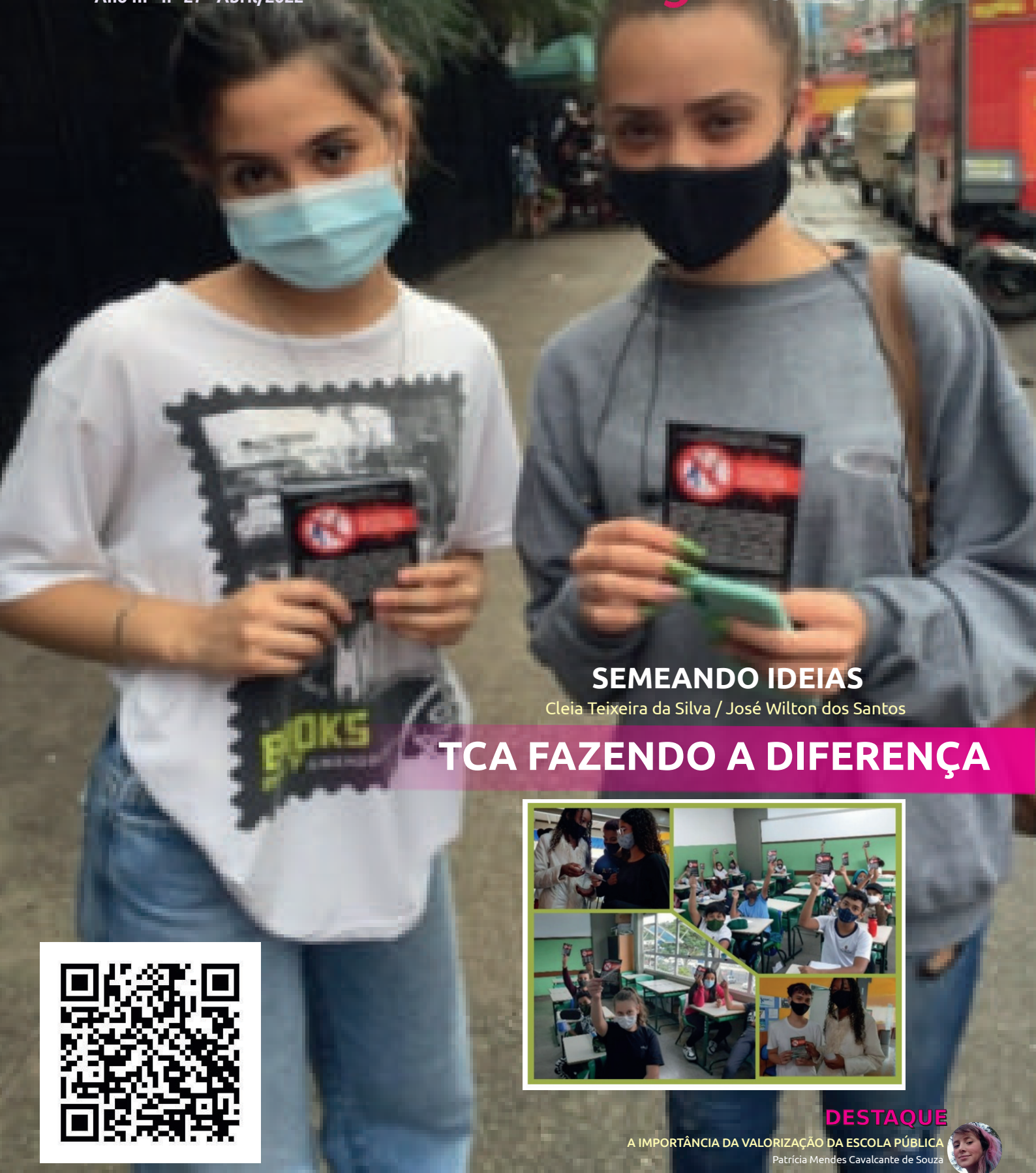


Revista **a**

EVOLUÇÃO

Ano III - nº 27 - Abril/2022

ISSN 2675-2573



SEMEANDO IDEIAS

Cleia Teixeira da Silva / José Wilton dos Santos

TCA FAZENDO A DIFERENÇA



DESTAQUE

A IMPORTÂNCIA DA VALORIZAÇÃO DA ESCOLA PÚBLICA

Patrícia Mendes Cavalcante de Souza



www.primeiraevolucao.com.br

Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 27 - Abril de 2022

ISSN 2675-2573

Uma publicação mensal da Edições Livro Alternativo

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Alexandre Passos Bitencourt

Andréia Fernandes de Souza

Isac dos Santos Pereira

Vilma Maria da Silva

Organização:

Vilma Maria da Silva

Colunistas: Cleia Teixeira da Silva / Isac dos Santos Pereira / José Wilton dos Santos

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Alecina do Nascimento Santos

Andreia Ferreira de Melo Faria

Fabiana Lemes da Silva

Ivan Aparecido da Silva

Maurina Pereira Coelho

Mônica Iara Marsura

Patrícia Mendes Cavalcante de Souza

Quitéria Maria da Silva Barros

Simoni Alves Pereira Almeida

Tamires Aparecida Silva dos Santos

Tânia de Jesus Alves

Tatiana Lima Passos

Vilma Maximiano Vieira

Viviane de Cássia Araujo



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.27>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano III, n. 27 (abr. 2022). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2022.

106 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



São Paulo
2022

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
Andreia Fernandes de Souza
Denise Mak
Isac dos Santos Pereira
Patrícia Tanganelli Lara
Thaís Thomas Bovo

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Me. Adeilson Batista Lins
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Ma. Andreia Fernandes de Souza
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo
Profa. Ma. Veneranda Rocha de Carvalho

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Profa. Mestranda. Cleia Teixeira da Silva
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Prof. Mestrando José Wilton dos Santos

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

Imagens, fotos, vetores etc:

https://publicdomainvectors.org/
https://pixabay.com
https://br.freepik.com

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.

Publicada no Brasil por:

Edições **Livro Alternativo**

CNPJ: 28.657.494/0001-09

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.

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



Filiada à:



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

SUMÁRIO

05 APRESENTAÇÃO

Prof^ª. Dra. Andréia Fernandes de Souza

COLUNAS

6 **Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes**

Isac dos Santos Pereira

10 **Semeando Ideias**

Cleia Teixeira da Silva Oliveira / José Wilton dos Santos



ARTIGOS

1. ALGUMAS PREOCUPAÇÕES COM O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM Alecina do Nascimento Santos	19
2. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL Andreia Ferreira de Melo Faria	27
3. AFETIVIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM Fabiana Lemes da Silva	33
4. JOGOS E DOBRADURAS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA Ivan Aparecido da Silva	39
5. A PSICOPEDAGOGIA E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA AVALIAÇÃO ESCOLAR Maurina Pereira Coelho	45
6. O TAI CHI PAI LIN COMO INICIATIVA FILOSÓFICA Mônica Lara Marsura	51
★ 7. A IMPORTÂNCIA DA VALORIZAÇÃO DA ESCOLA PÚBLICA Patrícia Mendes Cavalcante de Souza	57
8. A ARTE E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO INFANTIL Quitéria Maria da Silva Barros	65
9. O TDAH NO CONTEXTO ESCOLAR Simoni Alves Pereira Almeida	69
10. A MUSICALIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL Tamires Aparecida Silva dos Santos	75
11. O BRINCAR HEURÍSTICO, AS CRIANÇAS E AS MATERIALIDADES Tânia de Jesus Alves	83
12. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL Tatiana Lima Passos	89
13. RESPEITO PELO RITMO, AQUISIÇÕES E APRENDIZAGENS DAS CRIANÇAS Vilma Maximiano Vieira	93
14. O PLANEJAMENTO E A PRÁTICA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL Viviane de Cássia Araujo	97

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

TATIANA LIMA PASSOS

RESUMO: Este artigo tem como objetivo salientar a importância dos jogos na educação infantil. Os jogos são como ferramentas no processo de aprimoramento e desenvolvimento das habilidades manuais e motoras, por isso são uma ótima forma de usar o lúdico para estimular o aprendizado das crianças, não podendo ser visto apenas como um passatempo, pois, são formas de estimular o lado criativo e a autoconfiança, pois, é através dos jogos que o educando compreende e entende o conceito de limites e regras. A aplicação do mesmo nas unidades de Educação Infantil são estratégias pedagógicas que facilitam o processo de ensino aprendizagem e para o desenvolvimento motor e é perceptível que os jogos e brincadeiras são indispensáveis e extremamente importantes para a primeira infância.

Palavras-chave: brincadeira na escola; jogos na educação infantil e jogos na escola.

INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras, inseridos desde os primeiros anos de vida, nos ensinam a se relacionar com o outro e com o meio ao redor, sendo assim, o jogo tem um papel fundamental na Educação Infantil, pois é partindo deste pressuposto que o desenvolvimento cognitivo e afetivo do indivíduo é afluído, digamos que o jogo por si próprio, possui aspectos fundamentais para a aprendizagem racional e emocional.

É importante destacar que cada atividade destinada a crianças, sempre visa um objetivo, seja ele livre ou com regras, todos tem algo a despertar, às vezes são sensações e sentimentos, ou percepção visual e desenvolvimento motor, dentre outros benefícios.

Pode-se salientar ainda, que os próprios educadores podem criar brincadeiras dotadas de uma lógica ou fundamento a ser aprendido, haja vista, que o embasamento para dar determinada atividade aos seus alunos necessita de certa destreza, respeitando sempre seu público e sua faixa etária. Atentando-nos, ainda que na temática dos jogos não haja um envolvimento de somente apreender a criar da própria criança, muito do que há a desenvolver o educador, tem papel fundamental, pois o ambiente também contribui para o aprendizado e o desenvolvimento do aluno.

Portanto, caberá ao professor oferecer-lhes material apropriado, bem como, um espaço estruturado para o desenvolvimento da brincadeira, permitindo o enriquecimento em matéria imaginativa e criativa, de modo que possibilite descobrir, e experimentar diversas sensações que nunca vivenciou antes, sempre destacando que o ambiente deve ser protegido.

Os jogos e as brincadeiras são tão requisitados na infância, pois eles auxiliam as crianças a vivenciarem os jogos com regras, que por sua vez, tendem a aprender a esperar e também a tática de ganhar e perder, e os jogos simbólicos que incentivam a criatividade e interação, contribuindo assim com a autoestima.

Concluímos que os jogos possuem temáticas diferentes e podem ser agregados a conteúdos curriculares tais como: a língua portuguesa, matemática, raciocínio lógico, entre outras, concluindo que a base de uma educação de qualidade não depende tão somente de um maçante ensino ultrapassado, pode ser lúdico e divertido aprender.

HISTÓRIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Estima-se que os jogos surgiram no século XVI, e que os primeiros estudos foram na Roma e na Grécia, com propósito de ensinar letras, mas com o início do cristianismo, o interesse cresceu, com o propósito de uma educação disciplinadora, de memorização e de obediência.

Segundo Nallin (2005): com o aparecimento da Companhia de Jesus, uma organização religiosa inspirada em moldes militares, decididos a lutar em prol do catolicismo e que utilizaram o processo educacional como sua arma o jogo educativo passou a ser empregado como um material auxiliador do ensino, se expandindo desde então.

Já em uma visão mais branda e posterior, segundo Kishimoto (1993): "O jogo tradicional infantil é considerado como arte da cultura popular do povo, esse jogo assume características anônimas, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade".

Portanto, até os tempos de hoje ninguém sabe a gênese desses jogos, seus criadores são anônimos e o que se sabe que eram atitudes abandonadas por adultos, por fragmentos de romances, poesias, mitos, e rituais religiosos.

QUAL A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A Importância dada aos jogos e as brincadeiras consistem em incentivar o desenvolvimento de novas habilidades, bem como, uma maneira de buscar novas explicações, acreditando que, para as crianças, é sempre mais agradável trabalhar com situações hipotéticas e imaginárias, desde que sigam uma determinada regra.

Sendo assim, de alguma forma os jogos e brincadeiras, são fontes de felicidade e prazer, por isso, buscam uma maneira de apresentar um exercício de liberdade, representam as conquistas de quem pode sonhar sentir, determinar, se aventurar e fazer, com energia para superar os desafios da vida, seja materializada criando o lugar e os objetos.

Vimos que ao brincarem as crianças vão criando um mundo paralelo, se apropriando de uma realidade só existe para ela, e desta forma criam um espaço onde possam expressar, de modo simbólico, e depositar todas suas fantasias, desejos, medos, sentimentos, sexualidade e agressividade, neste mundo simbólico, sendo por meio dos jogos, uma criança pode criar uma série de situações, e conseqüentemente irão lhe proporcionar equilíbrio, desafios corporais com uso de objetos, de obstáculos e alvos.

A ORGANIZAÇÃO DOS ESPAÇOS ESCOLARES

A Educação infantil deverá proporcionar o desenvolvimento integral da criança em todos os seus aspectos, físico, intelectual, linguístico, afetivo e social, visando à complementação da educação recebida da família e na comunidade, conforme o determinado no artigo 29 da LDBEN 9394/96.

No entanto, a organização dos espaços escolares, são de uma forma genérica bem simples de serem aplicadas, conforme as legislações em vigor, às questões educacionais, afirmam que todas as crianças, a partir dos 04 anos, devem ter espaços garantidos em instituições especializadas conforme determina a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN 9394/96). Ainda determina que é obrigação do Estado, proporcionar a todas as crianças, que tenham uma educação de qualidade e as instituições devam, obter certa autonomia para elaboração das atividades curriculares, de acordo com a faixa etária de cada aluno.

Este tipo de interação entre as crianças, sempre ocorrerá no ambiente escolar, bem como, com os professores os outros funcionários, desta forma ela construirá seu conhecimento nas diferentes dimensões, e poderá dividir umas com as outras.

A exploração de um determinado ambiente escolar, ocorre através do movimento, desta maneira, é oferecido às crianças um espaço com vastas variedades e desafios, para que o seu corpo possa experimentar diferentes ações e situações, aumentando gradativamente o conhecimento de seu próprio corpo.

JOGOS E SUAS IMPLICAÇÕES PSICOPEDAGÓGICAS

Entendemos que não se esgotaram as possibilidades de se conhecer e compreender os jogos e as brincadeiras, mas nosso propósito é destacar, em especial, seu papel na educação. Muitas são as pesquisas nas áreas de educação e psicologia, elas apontam que os jogos e as brincadeiras são muito utilizados na educação infantil, pois elas possuem um grande impacto na vivência direta da criança dentro do ambiente escolar:

Em uma explanação, ao qual concordamos com MACEDO (2007): quando destaca: a importância da dimensão lúdica nos processos de aprendizagem escolar como uma das condições para o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes e, quem sabe, para uma recuperação do sentido original da escola" (p. 09).

Por outro lado, Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado. Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento sem ser coagido pelas normas do professor, o mesmo acredita que a função não deve ser imposta como obrigação, pois assim não terá o objetivo de aprendizado e sim de imposição.

No atual cenário em que estamos, à incidência de problemas envolvendo a escola, o aprender e o ensinar nos leva a pensar como resgatar a escola como espaço de prazer, conhecimento e produção, como antigamente era um local divertido.

Portanto, hoje muito se salienta que as dificuldades enfrentadas por alunos e professores possivelmente são pistas de que a escola perdeu o elemento prazer e tornou-se uma obrigação, a diversão perdeu seu espaço. Dessa forma, aprendizagem e desenvolvimento se perdem em processos mecânicos e cada vez mais nossos alunos sentem-se confusos com relação a seu papel na educação e na escola. A estranheza com que nossas crianças lidam com a própria educação supõe que estas, as crianças, estão sendo ignoradas quando são construídas as propostas para sua formação.

O PAPEL DO EDUCADOR

O professor deve ser o mediador entre as crianças e os objetos, ajudando a resolver os conflitos, não esquecendo que cada criança traz consigo conhecimentos prévios e uma cultura familiar, tornando-se um parceiro mais experiente, proporcionando e garantindo um ambiente prazeroso, saudável de vasta experiência educativa e social.

Alguns dos educadores, possuem uma visão bem distorcida de que o brincar não é deixá-la fazer o que quer e como quer, cabendo assim, ao educador estimular as crianças para valorar sua opinião e suas descobertas, e não apenas estar ao seu lado permitindo toda e qualquer ação, acreditando que este é o papel a ser seguido.

JOGO SIMBÓLICO X JOGO COM REGRAS X JOGOS DIGITAIS

Possuímos três distintas formas de jogos, na maneira que cada um possui sua peculiaridade e é destinada para certo tipo de situação. Digamos que a estruturação do conhecimento caberá ao educador propiciar a utilização dos jogos e brincadeiras, de tal forma que possibilite à criança, atingir todas as etapas, objetivando o vivenciar, modificar e recriar.

O principal objetivo na educação infantil dentro de um ambiente é o desenvolvimento, sendo que as brincadeiras e os jogos são uma forma de aprendizagem, os professores de educação infantil devem elaborar propostas de trabalho que incorporem as atividades lúdicas.

Desta forma o faz de conta ou **JOGO SIMBÓLICO**: permite que a criança possa imaginar criar, imitar, assumir diferentes papéis e experimentar situações distintas, podendo também, transformar o significado dos objetos que manipula, como, por exemplo, uma massinha transformá-la em um bolo, ou seja, o intuito deste é iniciarem a brincadeira imitando seus próprios familiares, usando gestos característicos e frases, que eles mais usam com as crianças, para a desenvoltura de suas percepções.

Em contra partida o **JOGO COM REGRAS**: é o brincar de forma ordenada, importante para desenvolver a lógica e a estratégia, que ao mesmo tempo, lhe proporcione algo estimulador no exercício de suas atividades mentais, ampliando sua capacidade de ajudar as demais com sua própria autoria, mesmo sendo ele portado de regras e desafios.

Podemos dizer que nos **JOGOS DIGITAIS**: o contexto muda de figura, pois as relações das crianças com as ferramentas digitais, estão cada vez mais presentes em nosso cotidiano. Assim os tantos outros aplicativos disponíveis na 'internet', servem como ferramenta digital, para um papel de interação social, e também dinamismo no processo de ensino e aprendizagem.

BRINCADEIRA X JOGOS

A Brincadeira vulgarmente falando, traz um sentido, de lúdico tem caráter de livre escolha de ordem que contrapõe a lógica da produtividade e indica pistas para definição de papéis sociais e da cultura humana subjetiva.

E o brinquedo em si, o objeto, o conjunto de procedimentos e habilidades, é tão diferente a brincadeira possibilita sempre uma nova experiência, mesmo que as crianças estejam brincando da mesma brincadeira pela milésima vez, sempre terá algo novo, novas sensações e novos aprendizados.

A perspectiva atual se defende é a utilização dos jogos e brincadeiras na educação infantil, que por serem atividades que envolvem a criança como um todo, e realçar os sentidos do modo mental, físico e o social.

O trabalho com o lúdico, pode estar ligado aos jogos, são através dele que a criança se torna capaz de buscar hábitos; e dar vida aos objetos, promover a aprendizagem, formal ou informal.

Além dos objetivos cognitivos serem aflorados a, esperamos que as crianças sejam capazes de desenvolver atitudes, respeitar o próximo, melhorar os comportamentos criar vínculos verdadeiros com os colegas, ampliando o sentimento de um grupo, e trabalhar a competição.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo da evolução histórica, as pessoas acreditavam que os jogos, cantigas, danças não passavam de uma brincadeira fútil, entretenimento imoral para aflorar a sexualidade das crianças, questão que posteriormente foi derrubada pelos estudiosos.

Em um contexto histórico mais definido o que se pode levar em conta, no atual cenário, houve uma grande evolução educacional, onde grandes reflexos positivos nas salas de aula, de acordo com a maneira que os jogos e brincadeiras foram inseridos.

Podemos observar que desde o primeiro instante, que uma criança é inserida em um ambiente escolar, ela será designada a apreender a lidar com a convivência com as demais, ou seja, será inserida diretamente em uma sociedade.

Nessa jornada, aprenderá a dividir, terá que lidar com limites, imposição de hierarquia que será dada por sua professora e outros tantos aprendizados.

Salientamos que os jogos e brincadeiras são muito mais importantes do que se é questionado, pois, eles podem determinar a personalidade do indivíduo, desde o instante que adentrou em uma pré-escola, sem dúvida somos capazes de pormenorizar um assunto como este, que parece ser ultrapassado.

Destarte, a real importância das brincadeiras e dos jogos na sociedade escolar nos acompanha há muitos séculos, e é de extrema relevância no ambiente, pois estimula muitos pontos da criança levando-as para que se tornem adultos, dotados de muitas perspectivas de vida.

Por fim, podemos afirmar diversos são os benefícios dos jogos, e que estes melhoram a convivência em sociedade de forma mais sadia e fazendo do ambiente escolar local de harmonia, para todos, possibilitando uma visão escolar bem mais almejada por todos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

A IMPORTÂNCIA DO JOGO E DA BRINCADEIRA NA PRÁTICA PEDAGÓGICA-disponível em:<https://pepsic.bvsa.org/scielo>

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL- disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/a-importancia>.

BRASIL. **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Ministério da Educação, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. **Jogos digitais e alfabetização, como dar mais dinamismo ao aprendizado**. NOVA ESCOLA: disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/18163/jogos-digitais-e-alfabetizacao-como-dar-mais-dinamismo-ao-aprendizado>.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. Campinas: Papirus, 2000.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.



Tatiana Lima Passos

Graduada com licenciatura plena em Pedagogia. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.



ORGANIZAÇÃO:

Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Alecina do Nascimento Santos

Andreia Ferreira de Melo Faria

Fabiana Lemes da Silva

Ivan Aparecido da Silva

Maurina Pereira Coelho

Mônica Lara Marsura

Patrícia Mendes Cavalcante de Souza

Quitéria Maria da Silva Barros

Simoni Alves Pereira Almeida

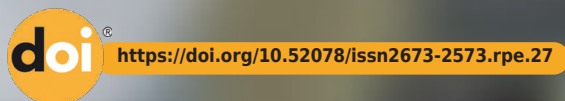
Tamires Aparecida Silva dos Santos

Tânia de Jesus Alves

Tatiana Lima Passos

Vilma Maximiano Vieira

Viviane de Cássia Araujo



Produzida com utilização de softwares livres



www.primeiraevolucao.com.br

