

Revista **a**

EVOLUÇÃO

Ano III - nº 34 - Novembro/2022

ISSN 2675-2573



LANÇAMENTO



Filade 2
ABEC
BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (Angola):

Manuel Francisco Neto

Coordenaram esta edição:

Andreia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Colunista: Isac dos Santos Pereira

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

- Eliane Cristina Bulgan Borges
- Elisângela Oliveira Silva
- Giselda Trindade da Silva
- Lucicleide Pereira dos Santos
- Luís Venâncio
- Manuel Francisco da Silva e
- Estanislau de Sá Bartolomeu
- Marilene Pereira da Silva
- Monica Nunes
- Tatiane Pavão Ongaro Borges
- Patrícia Herminio da Silva
- Silvana Trindade de Azevedo
- Solange Alves Gomes Zaghi
- Vera Lucia Meneses de Lima Marques

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Maurício Amormino Júnior, CRB6/2422)**

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antônio Raimundo Pereira Medrado. - ano 3, n. 34 (nov. 2022). - São Paulo, SP: Edições Livro Alternativo, 2022.
92 p.

Mensal

Vol. 1, n. 1 (fev. 2020)

ISSN 2675-2573

Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.34

1. Educação – Periódicos. 2. Pedagogia – Periódicos. I. Medrado, Antônio Raimundo Pereira.

CDD 370.5

Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.34>



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. Adelson Batista Lins
Prof. Me. Alexandre Passos Bitencourt
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. 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. Doutorando 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. 55(11) 98031-7887
Whatsapp: 55(11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)
netomanuelfrancisco@gmail.com (Luanda)
<https://primeiraevolucao.com.br>

Imagens, fotos, vetores etc:

<https://publicdomainvectors.org/>
<https://pixabay.com>
<https://www.pngwing.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:



www.primeiraevolucao.com.br

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:



Platform & workflow by
OJS / PKP



Google Acadêmico



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

SUMÁRIO

05 APRESENTAÇÃO

Prof^a. Dra. Andréia Fernandes de Souza

COLUNA

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

Isac dos Santos Pereira



ARTIGOS

- | | |
|---|----|
| 1. MÉTODO MONTESSORI: A CRIANÇA COMO PROTAGONISTA DO SEU APRENDIZADO
Eliane Cristina Bulgan Borges | 11 |
| 2. A CONTAÇÃO DE HISTÓRIA COMO INSTRUMENTO PARA FORMAÇÃO CRÍTICA DA CRIANÇA
Elisângela Oliveira Silva | 17 |
| 3. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS MATEMÁTICOS NO ENSINO FUNDAMENTAL I
Giselda Trindade da Silva | 25 |
| 4. O AUTISMO E SUAS IMPLICAÇÕES NO CONTEXTO ESCOLAR
Lucicleide Pereira dos Santos | 31 |
| 5. A RELAÇÃO PEDAGÓGICA ENTRE O PROFESSOR/ALUNOS E OUTROS ACTORES NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
Luís Venâncio | 37 |
| 6. ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS PARA A APRENDIZAGEM DA MATEMÁTICA NA EDUCAÇÃO DE INFÂNCIA
Manuel Francisco da Silva e Estanislau de Sá Bartolomeu | 43 |
| 7. A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO
Marilene Pereira da Silva | 51 |
| 8. ALIMENTAÇÃO E ATIVIDADE FÍSICA CONTRIBUIÇÕES PARA UMA VIDA SAUDÁVEL
Monica Nunes | 57 |
| 9. A CONTRIBUIÇÃO DA DIDÁTICA PARA A FORMAÇÃO DOCENTE
Patrícia Herminio da Silva | 63 |
| 10. AS BRINCADEIRAS EM DIAS DE PANDEMIA
Silvana Trindade de Azevedo | 69 |
| 11. AS LINGUAGENS ARTÍSTICAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Solange Alves Gomes Zaghi | 77 |
| 12. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
Tatiane Pavão Oongaro Borges | 81 |
| 13. A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Vera Lucia Meneses de Lima Marques | 85 |

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO

MARILENE PEREIRA DA SILVA

RESUMO

O presente artigo traz contribuições significativas acerca da importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização, através do lúdico a criança constrói o conhecimento e desperta a vontade de aprender. Os termos alfabetização, jogos e brincadeiras, são conceitos que estão presentes nos discursos de diversos estudiosos conceituados sobre a educação. A brincadeira desenvolve diversas habilidades como, respeito, aceitação de regras, autonomia, entre outros, auxiliam também no desenvolvimento físico, motor, equilíbrio e a lateralidade. O professor deve utilizar os jogos e brincadeiras como estratégias e alternativas no processo pedagógico. Assim, os jogos e brincadeiras devem intervir de maneira efetiva e significativa no processo de ensino e aprendizagem. O lúdico é um recurso muito importante e possibilita a criança o desenvolvimento e envolvimento nessa etapa tão importante e significativa para o aluno que é a alfabetização.

Palavras-chave: Desenvolvimento. Educação. Jogos. Brincadeiras. Lúdico

INTRODUÇÃO

Através dos jogos e brincadeiras percebe-se significativa contribuição para a formação da criança, como interação, cooperação, respeito e a organização do conhecimento. Os jogos e brincadeiras apresentados à criança podem auxiliar com diversas experiências. O brincar é inato, faz parte da vida e do desenvolvimento da criança, quando ela está sem brinquedo, qualquer objeto apresenta forma imaginativa, torna-se um carrinho, um avião ou uma narrativa de aventura em sua mente. Devemos analisar qual será o propósito do jogo ou brincadeira, qual objetivo queremos alcançar. Segundo Zilma "Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais." Oliveira (2011, p.164). Através deste estudo pretendo evidenciar o valor ao ato de brincar e o espaço que as brincadeiras e jogos devem ter no processo de aprendizagem, e sobretudo, analisar a partir dos teóricos a influência do brincar no desenvolvimento da aprendizagem e da criatividade infantil.

BRINCANDO CONSTRUÍMOS HISTÓRIA, MEMÓRIAS, ATITUDES E HÁBITOS

O aprendizado da criança se inicia antes que ela frequente uma escola, é necessário levar em consideração a bagagem que ela traz consigo, pois, a escola agregará aos seus conhecimentos novos elementos.

Aprendizagem significativa é aquela em que o significado do novo conhecimento vem da interação com algum conhecimento especificamente relevante já existente na estrutura cognitiva do aprendiz com um certo grau de estabilidade e diferenciação. Nesta interação, não só o novo conhecimento adquire significado, mas também o conhecimento anterior fica mais rico, mais elaborado, adquire novos significados. Interação (entre conhecimentos novos e prévios) é a característica chave da aprendizagem significativa (Moreira, 1999, p.31).

O conhecimento prévio do aluno interfere em seu aprendizado, logo, o educador, deve potencializar o que o aluno se apropriou e a partir desses conhecimentos, proporcionar novas ideias. Todas as crianças, de uma forma ou de outra, são capazes de aprender, cada criança é subjetiva, aprende de uma forma, basta tempo e paciência. O brincar tem um papel importante nas diferentes formas de linguagem, como no desenho, na música, na arte, na pintura, na dança etc., ou seja, através do desenho podemos explicar sentimentos, atitudes, pois, através dele a criança se expressa. O educador deve ser provido de aptidões para que aproveite o rendimento de seus alunos da melhor forma, utilizando os

jogos e brincadeiras como recurso de ensino aprendizagem. Kishimoto, “destaca quatro tipos de brincadeiras na ação lúdica das crianças; as educativas, com fins pedagógicos, as tradicionais, as de faz de conta e as de construção” Kishimoto (2008) apud Rau (2011) p.52. As brincadeiras educativas podem contribuir significativamente nas áreas de aprendizagem e alfabetização. As brincadeiras tradicionais são as que nos remetem a cultura popular, transmitida de geração para geração. As brincadeiras de faz de conta são aquelas em que a criança começa a se apropriar do símbolo, pois ela não pode brincar de carrinho com um lápis ou com um estojo se ela não se apropriou do símbolo carro, ou até mesmo fazer ruídos com a boca, imitando o carro, dizendo ser o motorista do carro. E a quarta modalidade é o jogo de construção, que para Kishimoto, é um dos mais importantes, “por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades na criança” utilize. Kishimoto (2008 p.40) (apud Rau 2011 p.54).

Para que o educador os jogos como recurso pedagógico, é necessário que ele esteja preparado e saiba de alguns elementos que são fundamentais, como a fundamentação teórica sobre o assunto, traçar metas e objetivos, a escolha do material adequado, a organização do ambiente.

De acordo com Fortuna, é importante que a brincadeira e o jogo estejam inseridos em um contexto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem da criança (FORTUNA, 2003, p. 8) Cabe ao educador reconhecer a necessidade de cada aluno, sabendo-se que um jogo que foi favorável a uma turma, pode tranquilamente não se adequar a outra, logo, o educador deve estar atento à subjetividade da turma e aos diferentes contextos. Utilizando o lúdico como recurso pedagógico, aos poucos a criança conquista autoconfiança de seus limites e possibilidades. Através do brincar a criança aumenta seu potencial sensorial e motor, logo, a criança brincando propicia a interação com o meio e o grupo, construindo sua personalidade.

No momento em que a criança brinca livremente, fornece espontaneamente elementos obtidos pela análise do jogo, favorecendo ao educador definir o recurso metodológico que garanta uma aprendizagem significativa. O professor jamais deverá segregar o seu aluno, caso ele não queira brincar, pois no jogo há regras, porém podem ser modificadas de acordo com a necessidade do grupo. Assim que o professor recorrer aos jogos e brincadeiras como apoio pedagógico, deverá se aprofundar em leituras sobre as contribuições na área lúdica. Não podemos nos esquecer dos jogos eletrônicos, pois, eles fazem parte do avanço tecnológico e estimulará as habilidades cognitivas, porém, esses jogos devem sempre ser supervisionados por um adulto. A criança é dotada de mais capacidades do que podemos imaginar, sabemos que o processo de aprendizagem se inicia antes mesmo dela vir à escola, portanto precisamos considerar sua cultura, costumes e toda sua experiência.

Para Friedmann (1996, p. 56), é necessário dar atenção especial ao jogo, pois, as crianças têm o prazer de realizar tarefas através da ludicidade e, quando isto acontece, vivencia o mundo imaginário e assim se afasta da sua vida habitual. O jogo é uma ferramenta muito importante no que se refere a estimular os estudantes a se envolver no processo de ensino e aprendizagem, o jogo não é somente divertimento e recreação e sim uma ferramenta potente para o desenvolvimento infantil.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO

Ao optar pelos jogos e brincadeiras como recurso pedagógico, o professor deve ter em sua meta um planejamento bem definido e como será esse diagnóstico, se será de forma individual ou em grupo e o que pretende analisar, se os estágios de desenvolvimento, ou estimular algumas áreas específicas e definir qual será a duração do jogo e o espaço físico em que se realizará a atividade.

Nas disciplinas escolares é possível desenvolver atividades com jogos e brincadeiras e auxiliar a criança entre a língua oral e escrita, serão momentos que proporcionarão experiências fabulosas de interação com o outro, os jogos educacionais contribuem para estimular a imaginação e a construção do conhecimento, lembrando que o brincar é inerente ao ser humano, e estabelece um vínculo entre o brincar e o aprender tornando o processo de ensino aprendizagem mais significativo, o jogo facilita a aprendizagem e contribui para o desenvolvimento social e cultural. Pelos jogos e brincadeiras a criança irá possivelmente desenvolver capacidades, potencialidades e habilidades que favorecerá o seu crescimento pessoal e integral criando possibilidades de interação, construindo sua identidade.

Piaget (apud WAJSKOP, 1995, p. 63) nos diz que: “Os jogos fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade; educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente; antes disso é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo”. Por meio das atividades lúdicas, o professor

estimula a imaginação das crianças, fazendo com que ideias e questionamentos sejam despertados e tem a chance de promover a melhoria do desenvolvimento psicológico, social e cognitivo das crianças.

Os jogos e brincadeiras direcionados a alfabetização podem estimular diferentes áreas do conhecimento e da aprendizagem como o desenvolvimento sensorial, cognitivo e o afetivo. Cabe ao professor desenvolver a ação lúdica de acordo com o seu objetivo, as histórias podem estimular a oralidade e a expressão corporal, os jogos de percurso podem desenvolver a lateralidade e o equilíbrio. E quando os jogos e as brincadeiras forem tema livre, o educador não deve denominar com o que o aluno vai brincar, deve realmente deixá-lo livre para que ele escolha, podendo assim diagnosticar algumas atitudes ou comportamentos, pois, a função educativa do jogo quando desenvolvido livremente aponta para resultados positivos nos pontos sociais e cognitivos, favorecendo assim para uma aprendizagem significativa. Piaget classifica três tipos de jogos que caracterizam o jogo infantil, são eles: o de exercício, o de símbolo, e o de regras. “Os jogos de exercício têm como finalidade o próprio prazer do funcionamento”. (Friedmann, 1996 p.28) Os jogos de exercício também chamados de sensorio-motor, iniciam-se nos primeiros meses de vida e vai até mais ou menos os dezoito meses, são aqueles em que a criança brinca por prazer. Os jogos simbólicos acontecem no período entre dois e sete anos, onde a criança começa a brincar de faz de conta, representar atividades da vida real. “O símbolo implica a representação de um objeto ausente (comparação entre um elemento dado e um imaginário) e uma representação fictícia, na medida em que implica a representação”. O jogo simbólico permite o exercício de uma forma de pensamento que é a imaginação. Entende-se, portanto, que a atividade lúdica é uma ação desprovida de todo e qualquer interesse material, sendo parte da livre escolha do sujeito.

Ainda, (Friedmann, 1996, p.29), refere que através das brincadeiras simbólicas as crianças refletem o que acontece no seu interior. E o jogo de regras possibilita aos seus participantes modificarem as regras do jogo conforme suas necessidades. Quando a criança brinca espontaneamente, nos permite definir o jogo mais apropriado para cada grupo e o tempo que levará a brincadeira, dependerá do tipo de observação em que se tem interesse. É importante que tenha sensibilidade ao observar quando a brincadeira está se tornando interessante ou quando as crianças estão se dispersando. [...] “jogo destina-se ao desenvolvimento integral da criança, estimulando habilidades físicas concomitantemente às morais e sociais” (Kishimoto, 2014, p.111) Utilizarmos os jogos e brincadeiras com fins educacionais é um ganho para a educação, enquanto as crianças jogam se expressam criando hipóteses, construindo o saber, explorando os estímulos e durante o processo o professor pode observar o jogo com fins pedagógicos, como a duração, como os alunos se comportam, a criatividade, a autonomia, o desenvolvimento psicomotor, e a partir dessas observações podemos trabalhar a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, a autonomia e o desenvolvimento da criatividade. E a partir dessas observações Moyles (2002, p.117) destaca alguns questionamentos, como: O que vou oferecer? Por que estou oferecendo isto, especificamente? De onde as crianças estão partindo? Que conceitos constituem a base do meu tópico? Que habilidades eu espero que as crianças adquiram? Que áreas do currículo será possível cobrir? Qual será minha abordagem? Tarefas, atividades, brincar livre/ brincar dirigido? Que observações devo fazer de cada criança, dos grupos, da classe? Que registro precisarei manter? Moyles (2002, p.117) apud (Rau, 2011, p.116).

Pode-se observar que o jogo com intuito pedagógico, pode nos direcionar a muitos caminhos e para alcançarmos resultados positivos, é necessário conhecer bem a turma e observá-los antes e depois da realização dos jogos, sempre levando em consideração que o aluno tem sua singularidade e subjetividade, para que possamos atender suas necessidades específicas, e a partir dessas percepções, organizarmos o processo de aprendizagem. O jogo confeccionado pela criança, dará a ela mais segurança e prazer em jogar, além de desenvolver suas habilidades e potencialidades. Se observarmos a criança em seus momentos de interação sozinha ou em grupo, ela estará sempre brincando, ou com algum objeto ou imaginando alguma situação de seu cotidiano.

A pesquisadora Edda Bomtempo, no capítulo “Brincar, fantasiar, criar e aprender”, da obra de Oliveira (2001, p. 127), afirma que “No comportamento diário das crianças, o brincar é algo que se destaca como essencial para seu desenvolvimento e sua aprendizagem. Dessa forma, se quisermos conhecer bem as crianças, devemos conhecer seus brinquedos e brincadeiras”. Sabe-se que os jogos e brincadeiras estão presentes no cotidiano das crianças, sendo atividades livres e espontâneas, onde o aprendizado acontece por meio das interações com as demais crianças e com os objetos a sua volta.

O professor deverá mediar de forma positiva esse processo de construção do conhecimento, o lúdico como recurso pedagógico será um facilitador no trabalho pedagógico em sala de aula. Através dos jogos e brincadeiras a criança é desafiada a desenvolver sua criatividade, por meio do lúdico ela desperta a vontade de aprender, ela é inserida na cultura e na sociedade e através das regras, aprende a viver em grupo.

Os jogos e brincadeiras auxiliam a criança no processo de pensar, imaginar, criar e se relacionar com os demais. "A brincadeira é atividade física ou mental que se faz de maneira espontânea e que proporciona prazer a quem a executa". (Queiroz, 2003, pg.158). O brincar de faz de conta, o jogo de símbolo, é muito importante para a primeira infância, através desses jogos as crianças vão se apropriando da realidade, nesse aspecto, o professor deve propor atividades que vise desafios, regras de convívio e valores como respeito, pelos jogos à criança assimilará conceitos. O brincar não é um ato apenas infantil, percebemos que quando as crianças brincam, os adultos contemplam com olhares de saudosismo, lembrando-se dos tempos de criança e das brincadeiras de sua época. O brincar direcionado a aprendizagem contribui com o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, e psicomotor, o brinquedo dá suporte ao brincar.

Brincando e jogando, a criança aplica seus esquemas mentais à realidade que a cerca, apreendendo-a e assimilando-a. Brincando e jogando, a criança reproduz as vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses. Por isso, pode-se dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a realidade (VYGOTSKY, 1989, p. 25)

Os jogos estimulam o desenvolvimento de muitas áreas importantes, o raciocínio é uma das mais desenvolvidas. Utilizando o lúdico como recurso pedagógico, aos poucos a criança conquista autoconfiança de seus limites e possibilidades, pelo brincar a criança aumenta seu potencial sensorial e motor, logo, ela cria possibilidades aumentando a interação com os colegas, com o meio e o grupo a qual está inserida, construindo sua personalidade. As brincadeiras de faz de conta mexem com o imaginário da criança e o professor pode adequar o espaço com os mais variados tipos de materiais, uma simples caixa de papelão, transforma-se facilmente em um avião, um pedaço de pano, vira um castelo e o ambiente pode e deve ser organizado pelas crianças, logo, terão uma atitude de cooperação. É importante dar as crianças o comando do jogo, pois, esse ato desperta o senso de responsabilidade de cada aluno respeitando as diferenças e habilidades de cada um permitindo que todos participem. O professor deve refletir sobre sua prática, buscando alternativas metodológicas visando a necessidade dos seus alunos, considerando as experiências, valores e a cultura que está inserido.

[...] a escola precisa deixar de ser meramente uma agência transmissora de informação e transformar-se num lugar de análises críticas e produção da informação, onde o conhecimento possibilita a atribuição de significados à informação [...], Libâneo (2001, p. 85). O educador deve ter objetividade sobre os aspectos que quer observar, sempre planejando o tipo de material que será utilizado, o espaço e a duração do jogo ou a brincadeira. Avaliando as observações de forma diagnóstica, considerando as dificuldades e as potencialidades de cada aluno, sempre relacionando/ressaltando/associando os conhecimentos ao meio social que a criança pertence. Lembrando que a peculiaridade principal do jogo é a presença de regras, porém, se elas não estiverem de comum acordo com as necessidades do grupo, podem perfeitamente a qualquer momento serem modificadas. Através dos jogos e brincadeiras a criança desenvolve a socialização, a linguagem e pela brincadeira a criança vivencia situações que envolvem seu cotidiano. É preciso que a criança entenda que o brincar não é sinônimo de bagunça, cabe ao educador reconhecer os jogos e brincadeiras como apoio pedagógico e que ofereça aos seus alunos atividades que desenvolvam a imaginação, a expressão corporal a autonomia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes de julgar a brincadeira como um mero passatempo ou algo menor, preste atenção, porque o brincar é a chave para construir uma educação contextualizada. A partir dos estudos realizados, constatou-se que os jogos e brincadeiras na alfabetização são de grande importância para a aprendizagem significativa das crianças, são meios que vêm estimular a essa etapa do desenvolvimento tão importante para o aprendizado. É preciso que se retire esse estigma de que criança não sabe de nada, que não pode ter vontades ou escolhas, criança tem vontades sim, pode escolher sim, a criança é um ser pensante dotada de sentimentos e capacidades a serem exploradas e conseqüentemente desenvolvidas. Nos jogos e brincadeiras a criança se comporta como se fosse maior que a vida real, logo contribuirá para o seu desenvolvimento. Os jogos e as brincadeiras farão com que a criança desenvolva a memória, atenção, concentração, auxiliando para algumas competências da vida coletiva, contribuindo assim para o seu aprendizado, ao brincar a criança examina, explora, reflete sobre a realidade. A passagem de um livro me deixou com algumas perguntas flutuando, a serem respondidas. "Faltam escolas e o ensino está decadente, não há esquemas satisfatórios de assistência à saúde, a violência contra as crianças e adolescentes se generaliza e falta qualidade de vida [...] a criança sofre". (Oded Grajew, 1998, p.15). Sim realmente a situação atual da infância é muito difícil, será que podemos mudar? A criança tem culpa de toda essa decadência? As famílias têm culpa? A culpa é da escola? Como as escolas vêm esse caos? O

que a escola pode fazer para dizimar, ao menos um pouco, esse dano para que não se torne tão negativo? O que o educador pode fazer para mudar essa problemática? O educador tem se preparado, buscando o conhecimento? Tem investido em sua formação profissional? Será que o educador possui meios para mudar? Não há como responder a todas essas perguntas, apenas que fique claro que a criança é um ser que está em plena formação do seu desenvolvimento físico, motor e psíquico, que a escola enquanto instituição tem o dever previsto pela constituição federal de cuidar e educar, e a criança o direito de se sentir acolhida, pelo menos o tempo em que ela está na escola, cabe ao professor pesquisar, buscar, estimular o conhecimento se preparar, estar comprometido com o desenvolvimento integral desses alunos, pois o brincar impulsiona o aprender.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e Aprender O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana/Oded Grajew.O Direito De Brincar: a Brinquedoteca.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.) O Brincar e suas Teorias. SP: Cengage Learning,2008
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogos Infantis: o Jogo, a criança e a educação. 18ª edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- MOYLES, Janet R. O Papel do Brincar na Educação Infantil.1ªedição. Penso, 2002.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Educação Infantil fundamentos e métodos. 7ª edição. São Paulo: Cortez, 2011.
- RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A Ludicidade na Educação. 2ª edição. rev., atual. ampl. -Curitiba, Ibpx,2011.
- QUEIROZ, T. e MARTINS, J.L. Jogos e Brincadeiras de A a Z. Editora Rideel,2002
- MOREIRA, M. A. Aprendizagem significativa. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1999.
- FORTUNA, Tânia Ramos. 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.
- WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. São Paulo: Cortez, 1995.
- Fonte: <http://educador.brasilecola.com/sugestoes-pais-professores/jogos-brinquedos-brincadeiras-no-aprendizado-crianca.htm>
- BOMTEMPO, E. Brincar, fantasiar, criar e aprender. In: OLIVEIRA, V. B. de (Org.). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 127-149.
- VYGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- LIBÂNEO, José Carlos. Adeus professor, adeus professora? novas exigências educacionais e profissão docente. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.



Marilene Pereira da Silva

Licenciatura em Pedagogia Plena pela Universidade Paulista (UNIP) São Paulo, SP.
Pós-Graduada em Educação Inclusiva pela Faculdade Campos Elíseos, FCE, SP.
Professora de Educação Infantil, PEI na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.



ORGANIZAÇÃO:

Andréia Fernandes de Souza
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Eliane Cristina Bulgan Borges
Elisângela Oliveira Silva
Giselda Trindade da Silva
Lucicleide Pereira dos Santos
Luís Venâncio
Manuel Francisco da Silva e
Estanislau de Sá Bartolomeu
Marilene Pereira da Silva
Monica Nunes
Tatiane Pavão Ongaro Borges
Patrícia Herminio da Silva
Silvana Trindade de Azevedo
Solange Alves Gomes Zaghi
Vera Lucia Meneses de Lima Marques



Produzida com utilização de softwares livres



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

