

Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 34 - Novembro/2022

ISSN 2675-2573



LANÇAMENTO



Filade 2



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 |

AS BRINCADEIRAS EM DIAS DE PANDEMIA

SILVANA TRINDADE DE AZEVEDO

RESUMO

Esse artigo pretende buscar reflexões a respeito das brincadeiras durante a pandemia. Há mais de um ano se fala sobre os cuidados para o contágio em decorrência do coronavírus, mas não percamos de vista outros cuidados essenciais. Um deles tem a ver com a infância e com a observação cuidadosa do valor de promover situações lúdicas nesta fase. As crianças devem brincar porque é a forma de preservar o ser criança. É o que nesta pandemia cuida da incerteza, entrando e saindo de situações de vida. A brincadeira é o melhor meio pelo qual as crianças elaboram e processam suas próprias experiências, bem como expressam emoções e sentimentos. A capacidade de brincar os protege e zela pela sua saúde mental: permite-lhes elaborar e simbolizar o incerto, recriar e construir cenas de uma forma única. Brincar é a ocupação das crianças, por meio da qual elas aprendem habilidades linguísticas, emocionais e sociais. Os adultos têm a responsabilidade de divulgar os meios de comunicação e buscar espaços para que eles possam desenvolver todo o seu potencial.

Palavras-chave: Comunicação. Cuidados. Situações.

INTRODUÇÃO

Desde o início da pandemia, as famílias têm vivido situações difíceis. Da incerteza, das mudanças laborais, estruturais e familiares. Tenhamos sempre em mente que brincar é uma forma de enfrentar a situação. Por isso, sempre deve-se incentivar situações de jogo próprio e em companhia.

Com a chegada da pandemia, a vida tomou um rumo imprevisto, foi necessário um distanciamento social, reorganizar rotinas e entrar em um período de quarentena que trouxe consigo uma série de desafios para todos.

As crianças precisam brincar para atingir suas diferentes etapas de desenvolvimento, como as das áreas emocional, psicomotora, cognitiva, social, afetiva, de atenção e de memória.

A brincadeira permite que a criança aprenda a controlar e dominar os movimentos através da exploração e, graças a essas experiências, também consegue descobrir códigos básicos e valores sociais que ocorrem na interação, como compartilhar, resolver conflitos, respeitar e principalmente desfrutar. Brincar é imitar o mundo ao seu redor e avançar no desenvolvimento do pensamento.

Brincar é uma atividade universal, foi jogada, é jogada e será jogada em todas as idades e em qualquer cultura do mundo. O brincar permite-nos ser espontâneos, podemos aprender fazendo, experimentamos na margem do erro, estimula as nossas emoções, permite-nos relacionarmos-nos e muitos outros benefícios que devemos ter sempre em conta.

Brincar é também uma atitude existencial, uma forma particular de abordar a vida, uma forma de usar a mente, uma estufa onde o pensamento, a linguagem e a fantasia se combinam. E jogar é um direito. Sim, um direito e por isso não podemos esquecer a importância do jogo em tempos de COVID-19.

Os pequenos geralmente estão sempre prontos para brincar. Como disse Jean Piaget: *"o brincar é o trabalho da infância"*, é a sua forma de aprender e de se relacionar com o seu meio. Quando se trata de adolescentes, encontrar um jogo no qual eles estejam interessados e envolvidos pode ser mais difícil, mas não é impossível. A verdade é que os mais velhos tendem a ser os menos inclinados a jogar.

Os jogos tradicionais são muito atrativos para as crianças porque permitem relações com os seus pares e adultos, são também jogos estabelecidos que convidam a construir regras, ouvir e ter em conta

as instruções e explicações para poder desenvolver, o que dá origem a momentos de encontro em que a cultura e a memória se destacam. Além disso, constituem uma estratégia fundamental no seu desenvolvimento, pois a maioria desses jogos é realizada de forma coletiva, requerem habilidade de negociação e seu desenvolvimento é rápido, permitindo que as crianças interajam, dialoguem, riem, façam descobertas, se espantem e compartilhem experiências.

Este tipo de brincadeira permite ainda resgatar e dar continuidade à reconstrução da história e da narrativa familiar, pois requer tempo para ouvir as histórias dos avós, pais e irmãos mais velhos, que a partir das suas vivências conseguem partilhar a forma como as jogaram e também como superá-las, vez que estes foram transformados.

Atualmente o cenário familiar é diferente do que era em décadas atrás. Na maioria das famílias pai e mãe trabalham, necessitando da escola para dar continuidade a educação de seus filhos. Durante o período da pandemia pode-se perceber que a maioria das pessoas precisaram ficar em casa durante o período de quarentena, possibilitando dessa forma um contato maior e até integral com as crianças. Pensando nisso muitas escolas passaram a enviar atividades lúdicas para que os pais pudessem desenvolver com seus filhos em casa. Por isso é fundamental que as brincadeiras sejam vistas não só mais como lazer, mas sim como atividades pedagógicas e significativas.

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

A brincadeira é uma atividade fundamental para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, a princípio são movimentos corporais simples que, aos poucos, vão se ampliando e tornando mais complexos para a introdução de outros elementos. Com o tempo, a brincadeira permite que as crianças desenvolvam sua imaginação, explorem seu ambiente, expressem sua visão de mundo, desenvolvam a criatividade e desenvolvam habilidades sócio emocionais entre colegas e adultos.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para proporcionar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (BRASIL, 1998, p.29)

Dessa forma, o jogo contribui para o seu amadurecimento psicomotor, cognitivo e físico, além de afirmar o vínculo afetivo com os pais e promover a socialização. Portanto, o brincar é um dos meios de maior impacto para as crianças desenvolverem novas habilidades e conceitos por meio da própria experiência.

As crianças passam grande parte do seu tempo a brincar, o tipo de jogo é modificado e adaptado à idade e preferências de cada criança, mas mais do que um meio de diversão, é uma actividade pedagógica motivadora para as crianças. Por exemplo, a partir dos dois anos de idade, a criança inicia uma nova etapa do brincar, pois neste momento ela se comunica com mais fluência, está ampliando seu vocabulário e tem maior domínio sobre seu corpo (motricidade grossa e fina), o que leva ele para buscar novas experiências e companheiros.

Mais tarde, no momento da incorporação à escola, o brincar faz parte da escola e do lar, e é quando através do brincar as crianças imitam a realidade, representando o que viveram ou querem viver, permitindo-se exteriorizar as suas emoções em alegrias, tristezas, frustrações, etc.

Para facilitar o jogo, podem ser utilizados materiais como caixas de papelão, blocos de madeira ou plástico e tampas, que podem ser adaptadas de acordo com o crescimento e treinamento das habilidades das crianças.

Contribuição da brincadeira para as habilidades das crianças:

- **Físico:** permite diferentes movimentos que os exercitam e auxilia na coordenação psicomotora, contribui para diminuir o risco de sobrepeso e obesidade e permite que durmam melhor à noite.
- **Desenvolvimento sensorial e mental:** é favorecido pela discriminação de formas, tamanhos, cores, cheiros, texturas, etc.
- **Afetivo:** experimentando suas emoções como surpresa, alegria, expectativa, etc.
- **Criatividade e imaginação:** é uma parte inata do jogo, permite o seu desenvolvimento e fortalecimento.

- **Formação de hábitos de cooperação:** Ao interagir com os pares, favorece o vínculo afetivo e de cooperação.
- **Conhecimento do corpo:** Em bebês e crianças pequenas, a brincadeira é uma ferramenta para aprender sobre o corpo e o ambiente.

Mais do que uma oportunidade de diversão, brincar é sério quando se trata de saúde e de Além de promover a saúde e o desenvolvimento da criança, a brincadeira ajuda a promover relacionamentos seguros, estáveis e gratificantes que protegem contra o estresse tóxico e desenvolvem resiliência sócio emocional.

O lúdico é característica marcante do modo como as crianças aprendem: aprendem enquanto brinca e quanto mais diversificados forem os materiais que encontrarem na altura de suas mãos e olhos, mais exploração e tato para as mãos, os olhos, o ouvido e mais ginástica para o cérebro. A criança é sempre ativa no processo em que interage com as coisas e aprende, ou seja, a criança aprende sempre por meio da atividade que realiza junto à educadora, junto a outras crianças ou sozinha. (MELLO, 2012, p.21)

De acordo com Mello (2022), a brincadeira infantil é uma atividade que se realiza por prazer, é escolhida livremente e requer a participação ativa da criança.

Sigmund Freud explicou que as crianças não brincam apenas para repetir situações agradáveis, mas também para elaborar aquelas que foram dolorosas ou traumáticas. Por todas essas razões, os jogos são um negócio sério para os mais pequenos. E isso se torna visível quando se verifica a seriedade com que encaram seus jogos.

Estamos descobrindo/construindo essa nova identidade de educadoras/es de crianças pequeninas e pequenas, cientes de que a criança pequena é capaz de estabelecer relações – a interagir com pessoas e objetos – desde que nasce e, sendo assim, precisamos rever a concepção de criança pequena que tínhamos. Para tanto, além de conhecer os estudos e pesquisas realizados sobre as crianças pequenas e pequeninas, precisamos observar as nossas crianças e perceber nelas as capacidades que estão em processo de formação. (MELLO, 2012, p.21).

As crianças precisam de tempo para o lazer e as brincadeiras livres para serem crianças e também para se desenvolverem de forma saudável e feliz. Apenas algumas décadas atrás, o jogo era totalmente diferente do que é hoje.

As crianças passavam os dias brincando ao sol, brincavam no quintal de suas casas e gostavam de andar de bicicleta pela vizinhança. Eles eram muito criativos e o tédio não fazia parte deles porque sempre havia uma nova maneira de se divertir com os amigos. Mas o mundo mudou e as ruas não são mais tão seguras para eles como eram para as crianças há 5 ou 6 décadas.

Além disso, hoje as famílias estão ocupadas, os pais trabalham longas horas, mas há algo que não mudou em todo esse tipo: a importância do brincar para um bom desenvolvimento das crianças. O jogo está no auge de uma boa educação, do amor e até da importância do sono é fundamental para as crianças.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS SEGUNDO PIAGET

Uma perspectiva "ativa", em que os jogos e brinquedos são considerados "materiais úteis" para o desenvolvimento psicomotor, sensorio-motor, cognitivo, lógico e da linguagem da criança, abriria imediatamente o caminho de Piaget para a elaboração de uma teoria estruturalista do jogo, a partir dos estudos sobre a dinâmica interna das funções mentais da criança.

Piaget incluiu mecanismos lúdicos em estilos e maneiras de pensar durante a infância. Para Piaget, o jogo se caracteriza pela assimilação dos elementos da realidade sem aceitar as limitações de sua adaptação.

Esta Teoria Piagetiana é expressa em "*A formação do símbolo na criança*" (1973). Onde uma explicação geral do jogo e a classificação e análise correspondente de cada um dos tipos estruturais de jogo é dada: seja de exercício, simbólico ou regras.

- A) Princípios teóricos da Teoria de Piaget:

Quando o bebê chupa o dedo, a partir do segundo mês, ou agarra objetos, por volta dos quatro ou cinco meses, quando depois ele os sacode ou aprende a jogá-los, está iniciando dois tipos de mecanismos.

As de acomodação, adaptação de movimentos e percepções às coisas, e outra de assimilação dessas mesmas coisas à compreensão de sua própria atividade.

Há, portanto, uma assimilação do real a seus incipientes esquemas sensorio-motores sob dois aspectos que se complementam.

1.- Assimilação funcional ou reprodutiva: repetição ativa que consolida certas ações.

2.- Assimilação mental através da percepção ou concepção do objeto a partir de sua incorporação a uma ação real ou possível. Cada objeto é assimilado como "algo para" ... chupar, agarrar, sacudir ... etc.

É importante destacar que essa assimilação "primitiva" está centrada no sujeito concreto, não é objetiva, "ainda não é científica", é autocentrada.

À medida que a criança repete seus comportamentos por "assimilação reprodutiva", as coisas são assimiladas por meio de ações e estas, naquele momento, se transformam em esquemas: esquemas de ação.

O esquema "algo para" sugar, por exemplo.

Uma verdadeira revolução cognitiva ocorre então por meio da qual os esquemas são convertidos em ideias ou conceitos.

• B) O jogo e sua classificação com base nos princípios teóricos de Piaget.

A brincadeira infantil é simplesmente um produto da assimilação, envolvendo a "imaginação criativa" como um "elemento assimilador".

Depois de ter aprendido a agarrar, sacudir, lançar, equilibrar, etc., finalmente a criança agarra, balança, etc., pelo mero prazer de alcançá-lo, pela simples felicidade de fazer este tipo de coisas e de ser a causa daquelas Ações. Ele repete esses comportamentos sem envolver um novo esforço de assimilação e por mero "prazer funcional".

Este é o "jogo de exercícios".

Na medida em que emerge a acomodação sensorio-motora e com o surgimento do pensamento simbólico na infância (2 a 4 anos), a ficção imaginária surge e a imagem passa a ser um símbolo lúdico.

Pela imagem que a criança tem do objeto, ela o imita e o representa. Assim, aparece "o objeto de símbolo", que não apenas o representa, mas também o substitui. Um pedaço de pau montado representa e substitui a imagem conceitual do corcel, que na verdade é um cavalo leve de grande altura.

Ocorre então um grande salto evolutivo: do plano sensorio-motor passamos ao pensamento representativo.

O "jogo simbólico"

"O brincar simbólico - diz Piaget - é exercitar o brincar o que a inteligência representativa é para a inteligência sensorio-motora" (Piaget, 1973, p. 222)

A brincadeira simbólica é, portanto, uma forma própria de pensamento infantil e se, na representação cognitiva, a assimilação se equilibra com a acomodação, na brincadeira simbólica a assimilação prevalece nas relações da criança com o sentido das coisas e até mesmo na própria construção do que a coisa significa. Dessa forma, a criança não só assimila a realidade, mas também a incorpora para poder revivê-la, dominá-la ou compensá-la.

Piaget (1976, p. 160), salienta que:

O jogo é, portanto sob suas duas formas essenciais de exercício sensorio – motor e de simbolismo uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a essa, seu alimento necessário e transformando o real em função de suas necessidades múltiplas do eu. Sendo assim, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as

realidades intelectuais, que nem isso permanece exteriores á inteligência infantil.

Com os primórdios da socialização, há um enfraquecimento do jogo típico da infância e dá-se o passo para o próprio jogo pré-escolar, no qual a integração dos demais constitui um grupo lúdico no qual os jogadores devem cumprir um determinado plano de organização, sem o qual o jogo certamente não seria viável.

E, finalmente, o "jogo de regras".

Se, como vimos, os jogos sensório-motores começam desde os primeiros meses e como a partir do segundo ano o jogo simbólico aparece, será a partir dos quatro anos e até os seis, num primeiro período, e a partir de das seis às onze, em um segundo período mais complexo, quando são desenvolvidos os jogos de regras.

E assim como o símbolo substituiu o exercício, quando o pensamento pré-escolar e escolar evolui, a regra substitui o símbolo.

Esses conjuntos de regras integrarão e combinar todas as habilidades adquiridas: combinações sensório-motoras (corridas, arremessos, etc.) ou intelectuais (xadrez) com a adição de competitividade (sem a qual a regra não seria útil) e sob a regularização de um código normativo ligado à própria natureza do jogo ou por simples acordos pontuais e improvisados.

"A regra - argumenta Piaget - tão diferente do símbolo quanto pode ser de um simples exercício, ela resulta da organização coletiva das atividades lúdicas"

Assim, as regras incluirão também, no colégio, aquele outro requisito, o da vitória ou da derrota, o da competitividade.

No início os jogadores costumam ser poucos e as alterações nas regras, muitas. Mas, com a passagem para a escolaridade, chegar-se-á a um equilíbrio sutil entre o princípio de assimilação do eu, inerente a cada jogo, e sua adaptação à vida lúdico-social.

Piaget focou principalmente na cognição, sem prestar muita atenção às emoções e motivações das crianças. O tema central de seu trabalho é "uma inteligência" ou uma "lógica" que assume diferentes formas à medida que a pessoa se desenvolve. Apresenta uma teoria do desenvolvimento por etapas. Cada estágio assume a consistência e harmonia de todas as funções cognitivas em relação a um determinado nível de desenvolvimento. Implica também descontinuidade, facto que pressupõe que cada etapa sucessiva seja qualitativamente diferente da anterior, mesmo tendo em conta que durante a passagem de uma etapa para a outra podem ser construídos e incorporados elementos da etapa anterior.

Piaget divide o desenvolvimento cognitivo em quatro fases: a fase sensório-motora (do nascimento aos dois anos), a fase pré-operatória (de dois a seis anos), a fase operatória ou concreta (dos seis aos sete anos de idade). Onze) e o estágio do pensamento operacional formal (de cerca de doze anos em diante).

A principal característica do estágio sensório-motor é que a capacidade da criança de representar e compreender o mundo e, portanto, de pensar, é limitada. No entanto, a criança aprende coisas do ambiente por meio de atividades constantes, exploração e manipulação. As crianças aprendem gradativamente sobre a permanência de objetos, ou seja, sobre a continuidade da existência de objetos que não veem.

Na segunda etapa, a pré-operatória, a criança representa o mundo à sua maneira (jogos, imagens, linguagem e desenhos fantásticos) e age sobre essas representações como se nelas acreditasse.

Na fase operacional ou concreta, a criança é capaz de assumir um número limitado de processos lógicos, principalmente quando se oferece material para manipulá-lo e classificá-lo, por exemplo. A compreensão ainda depende de experiências concretas com certos fatos e objetos e não de ideias abstratas ou hipotéticas. A partir dos doze anos, diz-se que as pessoas entram na fase do pensamento operacional formal e que a partir deste momento têm a capacidade de raciocinar logicamente e formular e testar hipóteses abstratas.

Piaget vê o desenvolvimento como uma interação entre maturidade física (organização das mudanças anatômicas e fisiológicas) e experiência. É por meio dessas experiências que as crianças adquirem conhecimento e compreendem. Daí o conceito de construtivismo e o paradigma entre a pedagogia construtivista e o currículo.

De acordo com essa abordagem, o currículo começa com o interesse de aprendizagem que incorpora novas informações e experiências em conhecimentos e experiências anteriores. A teoria de Piaget coloca a ação e a solução de problemas autodirecionada no centro da aprendizagem e do desenvolvimento. Por meio da ação, aprendê-lo descobre como controlar o mundo.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO E DOS JOGOS TRADICIONAIS NO PERÍODO DE PANDEMIA

Brincar é um poderoso catalisador de emoções, ajudando a controlar o estresse, superar o medo e transformar situações desfavoráveis em oportunidades de aprendizado e desenvolvimento pessoal.

Alguns autores e pedagogos contemporâneos como Francesco Tonucci e Loris Malaguzzi, que há anos destacam a importância do brincar para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, concordam que este é o meio pelo qual elas conseguem se expressar e assimilar sua realidade. Da mesma forma, Luis M, Pescetti, escritor, músico e cantor infantil, refere que “O valor do jogo é que nos arranca da passividade, quebra a ordem estabelecida e nos coloca num espaço de caos que é além de qualquer preocupação com a eficácia ou utilidade. É um caos cheio de vitalidade e frescor”. Portanto, convidar as crianças a brincar durante a quarentena permitirá que elas adquiram ferramentas para fazer com que essa experiência seja lembrada da melhor maneira.

A BNCC (2017, p. 39) relata que:

Nas últimas décadas, vem se consolidando, na Educação Infantil, a concepção que vincula educar e cuidar, entendendo o cuidado como algo indissociável do processo educativo. Nesse contexto, as creches e pré-escolas, ao acolher as vivências e os conhecimentos construídos pelas crianças no ambiente da família e no contexto de sua comunidade, e articulá-los em suas propostas pedagógicas, têm o objetivo de ampliar o universo de experiências, conhecimentos e habilidades dessas crianças, diversificando e consolidando novas aprendizagens, atuando de maneira complementar à educação familiar – especialmente quando se trata da educação dos bebês e das crianças bem pequenas, que envolve aprendizagens muito próximas aos dois contextos (familiar e escolar), como a socialização, a autonomia e a comunicação.

Já o jogo para adultos tem a mesma importância que para as crianças. Ser adulto não significa que seu processo está concluído ou que não há nada para aprender; daí a importância de aproveitar esse tempo em família, pois pode ser a forma perfeita para se aproximar dos filhos de forma espontânea.

A ressignificação do brincar nas instituições de Educação Infantil, sobretudo por parte dos professores, requer estudo e compreensão de que sua intervenção na brincadeira é necessária. Essa intervenção tem de ser pautada na observação das brincadeiras infantis, visando oferecer material adequado e espaço que permita o enriquecimento das competências imaginativas. O brincar deve ser planejado concomitantemente com as outras áreas, pela articulação de temas e projetos que permitam registrar toda a evolução das brincadeiras, bem como aspectos relevantes de linguagem, socialização, atenção e envolvimento pessoal que dão pistas com relação ao ambiente sociocultural no qual a criança está inserida (ALMEIDA, 2008, p. 4).

Tendo um pouco mais de clareza sobre a importância dos jogos tradicionais para crianças e adultos, as seguintes sugestões serão muito úteis para desfrutar em casa durante a quarentena.

- **Alocar tempo de qualidade:** É claro que durante a quarentena o tempo não é mais uma desculpa para compartilhar. Para as crianças é realmente significativo sentir que seus pais estão se conectando com elas, que estão presentes em um momento específico, sem nenhuma distração ou interrupção, então aproveite ao máximo sem estar ciente do relógio, ria com eles, imagine, crie e ele é uma criança novamente.
- **Opções de jogo tradicionais:** A família pode reunir-se para contribuir com uma ideia do jogo, mencionar aqueles de que mais se lembra e fazer uma lista, a seguir podem criar uma roleta simples que pode ajudar a definir o jogo que será jogado diariamente. Lembre-se que é importante que haja espaços para que todos possam brincar juntos, mas também que existam espaços para brincar apenas entre as crianças.

• **Aproveite o aprendizado:** Os jogos tradicionais fortalecem as habilidades sociais e corporais, também permitem o desenvolvimento da imaginação e a construção do aprendizado com a experiência, portanto não há necessidade de se preocupar se as crianças se dedicam a maior parte do dia, apenas você tem que se concentrar em se divertindo.

Em meio a essa quarentena, as famílias encontraram no jogo uma estratégia que além de canalizar emoções, administrar o estresse e ajudar a superar os medos que podem ser vivenciados, tem permitido acompanhar as crianças na construção de alguns conhecimentos sobre as brincadeiras tradicionais.

Os jogos tradicionais são muito atrativos para as crianças porque permitem relações com os seus pares e adultos, são também jogos estabelecidos que convidam a construir regras, ouvir e ter em conta as instruções e explicações para as poder desenvolver, o que dá origem a momentos de encontro em que se destacam cultura e memória; além disso, constitui-se como uma estratégia fundamental no seu desenvolvimento, uma vez que a maioria desses jogos são realizados de forma coletiva, requerem habilidade de negociação e seu desenvolvimento é rápido, permitindo que as crianças interajam, dialoguem, riem, façam descobertas, se espantem e compartilhem experiências.

Portanto, convidar as crianças a brincar em casa permitirá que elas adquiram ferramentas para fazer com que essa experiência seja lembrada da melhor forma. Já o jogo para adultos tem a mesma importância que para as crianças. O fato de ser adulto não significa que o processo esteja acabado ou que não haja nada para aprender ou amadurecer, daí a importância de aproveitar esse tempo em família, pois pode ser a forma perfeita para abordar as crianças de forma espontânea.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar é como as crianças aprendem melhor. Brincar é ainda mais importante durante a crise atual do COVID-19, porque brincar cria resiliência, mitiga o estresse e a ansiedade e fortalece os laços e relacionamentos familiares.

A aprendizagem é social, ocorrendo no contexto de relacionamentos e interações. Aprender envolve muito mais do que conteúdo e habilidades. A mudança para o aprendizado remoto exige atividades e interações que complementem o conteúdo, proporcionem o desenvolvimento ativo de habilidades e estimulem o engajamento social com outras pessoas.

A pandemia COVID-19 é uma oportunidade para encorajar brincadeiras não estruturadas e promover o desenvolvimento saudável das crianças.

Brincadeiras ativas, como balançar no quintal e jogos de pega-pega, ajudam a construir corpos saudáveis, aumentar a energia e reduzir a tensão e a ansiedade. Brincadeiras arriscadas e desafiadoras, como caçadas ou pular de alturas controláveis, ajudam as crianças a aprender a tomar decisões, calibrar riscos e controlar emoções. Brincadeiras interativas com irmãos, pais ou outros membros da família ensinam empatia, reciprocidade, compartilhamento, solução de problemas, perspectiva, cooperação e muito mais, além de estimular sentimentos de conexão e aceitação. E brincadeiras criativas ajudam as crianças a dar sentido à vida ao seu redor enquanto criam arte ou música, constroem fortes, contam histórias e experimentam diferentes identidades.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, A. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <https://avisala.org.br/index.php/assunto/reflexoes-do-professor/o-brincar-e-o-professor-deeducacao-infantil/>. Acesso em: 20 nov.2022.

BRASIL. Secretária de Educação Básica. **Base Nacional Curricular Comum: educação é a base**. Brasília: MEC; SEB, 2017.

BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. SECRETARIA DE EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. MEC/SEF, 1998.

MELLO, Suely Amaral: Uma teoria para orientar o pensar e o agir docentes: o enfoque histórico-cultural na prática de educação infantil. In: CHAVES, Marta (org.) **Intervenções Pedagógicas e Educação Infantil**. 2. Ed. Rev. Ampla. Maringá: Eduem, 2012. P. 19-36.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. México: FCE. 1973.

_____. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.



Silvana Trindade de Azevedo

Graduação em Pedagogia e Pós-Graduação em Psicopedagogia Clínica e Educacional ambas pela Universidade Nove de Julho, UNINOVE, SP. Professora de Educação Infantil na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.

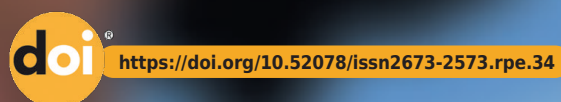


ORGANIZAÇÃO:

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

