

Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 35 - Dezembro/2022

ISSN 2675-2573

2020
2021
2022
Feliz
2023

A EVOLUÇÃO
ESTÁ
EM NOSSO
DNA



LANÇAMENTO



Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano III - nº 35 - Dezembro 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:

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

- Antônio Raimundo Pereira Medrado
- Elizabeth Hama Francisco e Luís Venâncio
- Lucicleide Pereira dos Santos
- Marilene Pereira da Silva
- Monica Nunes
- Nair Dias Ramos
- Rosemary Nunes Gomes
- Vilma Maria da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 3, n. 35 (dez. 2022). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2022. 66 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

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

ISSN 2675-2573 (on-line)

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

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.35

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

ACESSOS:

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.35>



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. 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:



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

Profª. Dra. Andréia Fernandes de Souza

COLUNA

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

Isac dos Santos Pereira



08, 09 e 10 Lançamentos



11 **Exposição: Nina Pandolfo na EMEF Tereza S. K. Hatori**



ARTIGOS

ARTIGOS

1. A CRENÇA RELIGIOSA E A ESCOLA PÚBLICA
Antônio Raimundo Pereira Medrado 15
2. INFLUÊNCIA DAS REDES DE APOIO SOBRE A PERCEPÇÃO DE BEM-ESTAR PSICOLÓGICO E QUALIDADE DE VIDA DAS PESSOAS IDOSAS EM LUANDA
Elizabeth Hama Franciscoc Luís Venâncio 23
3. A ARTE E A CULTURA DIGITAL NO PROCESSO EDUCATIVO
Lucicleide Pereira dos Santos 29
4. JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
MARILENE PEREIRA DA SILVA 37
5. AS ARTES PLÁSTICAS COMO PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL
Monica Nunes 43
6. AS PRÁTICAS CORPORAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E NOS PROJETOS INTERDISCIPLINARES
Nair Dias Ramos 51
7. GESTÃO PÚBLICA NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE SÃO PAULO
Rosemary Nunes Gomes 57
8. A IMPORTÂNCIA DA ARTE DE ATUAR E FANTASIAR EDUCAÇÃO INFANTIL
Vilma Maria da Silva 61

JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

MARILENE PEREIRA DA SILVA

RESUMO

O presente artigo discute acerca da importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem e desenvolvimento infantil, por meio do lúdico a criança constrói o conhecimento e desperta a vontade de aprender. O valor pedagógico dos jogos é incontestável, as brincadeiras e os jogos são atividades indispensáveis para o desenvolvimento da criança. É por meio do brincar que ela pensa e reorganiza as situações cognitivas que vivencia. Portanto, os jogos podem ser utilizados pelo professor de forma espontânea ou dirigidos, a fim de propiciar a aprendizagem, tornando-se necessária uma reflexão por parte de todos os sujeitos envolvidos com a Educação Infantil. O papel do professor vai muito além de mostrar conhecimento aos alunos, vem através do incentivo para incorporar os jogos e brincadeiras como estratégias e alternativas no processo pedagógico. Concluímos que o lúdico é um recurso muito importante e possibilita a criança o desenvolvimento nessa etapa tão importante e significativa da primeira infância. A brincadeira na infância possibilita diversas aprendizagens, desenvolvendo habilidades relacionadas ao âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade.

Palavras-chave: Aprender. Brincar. Desenvolvimento. Lúdico. Professor.

INTRODUÇÃO

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades. Na atualidade, observamos que uma diversidade de atividades lúdicas permeia a vida de nossas crianças, em casa e na escola. Diferente de décadas atrás, as crianças hoje possuem acesso aos mais diferentes tipos de brincadeiras e jogos, desde os tradicionais até os mais sofisticados tecnologicamente.

A inserção da criança na instituição da Educação Infantil representa uma das oportunidades de ampliar os seus conhecimentos nesta nova fase de vida, ela vivencia aprendizagens inéditas que passam a compor seu universo, que envolve uma diversidade de relações e de atitudes; maneiras alternativas de comunicação entre as pessoas; o estabelecimento de regras e de limites e um conjunto de valores culturais e morais que são transmitidos a elas.

A aceitação e a utilização de jogos e brincadeiras como uma estratégia no processo de ensinar e do aprender têm ganhado força entre os educadores e pesquisadores nesses últimos anos, por

considerarem, em sua grande maioria uma forma de trabalho pedagógico que estimula o raciocínio e favorece a vivência de conteúdos e a relação com situações do cotidiano.

O jogo como estratégia de ensino e de aprendizagem em sala de aula deve favorecer a criança a construção do conhecimento científico, proporcionando a vivência de situações reais ou imaginárias, propondo à criança desafios e instigando-a a buscar soluções para as situações que se apresentam durante o jogo, levando-a a raciocinar, trocar ideias e tomar decisões.

A INFLUÊNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA APRENDIZAGEM

Os jogos e as brincadeiras vêm ganhando espaço e importância em todas as abordagens referentes à infância, sobretudo como recurso para o desenvolvimento e a aprendizagem de habilidades cognitivas, sociais, afetivas e motoras. São considerados entre pedagogos, professores e psicólogos como importantes instrumentos de motivação para o desenvolvimento da linguagem oral, escrita, raciocínio lógico-matemático, entre outras capacidades.

Segundo Oliveira:

Através da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitadas especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os de alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal. (OLIVEIRA, 2011, p. 164).

O jogo com intuito pedagógico, pode nos direcionar a muitos caminhos e para alcançarmos resultados positivos, é necessário conhecer bem à turma e observá-los antes e depois da realização dos jogos, sempre levando em consideração que o aluno tem sua singularidade é subjetivo, para que possamos atender suas necessidades específicas e a partir dessas percepções, organizarmos o processo de aprendizagem. E 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. 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.

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 a criança assimilará conceitos. O brincar não é um ato apenas infantil, percebemos que quando as crianças brincam, os adultos contemplam com olhares de saudosismo, penso que talvez, se lembrando dos tempos de criança

e as brincadeiras de sua época. O brincar direcionado a aprendizagem contribui com o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, e psicomotor, o brinquedo dá suporte ao brincar. O jogo estimula 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.

Através dos jogos e brincadeiras a criança é desafiada a desenvolver sua criatividade, o lúdico desperta a vontade de aprender ela é inserida na cultura e na sociedade e através das regras, aprende a viver em grupo. 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, penso que talvez, se lembrando dos tempos de criança e as brincadeiras de sua época. O brincar direcionado a aprendizagem contribui com o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, e psicomotor, o brinquedo dá suporte ao brincar. O jogo estimula 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

O PROFESSOR E A LUDICIDADE

A ludicidade é um aspecto fundamental do processo de ensino aprendizagem, desenvolver as práticas pedagógicas com ludicidade se faz necessário para que o professor consiga mediar o conhecimento de maneira mais eficaz, fazendo com que o aluno se aproprie do que está sendo ensinado, de uma maneira mais interessante e prazerosa.

“A prática pedagógica por meio da ludicidade não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um desenvolvimento de jogo retirado de um livro” (Rau,2011,p.32). A prática pedagógica através dos jogos e brincadeiras requer muito envolvimento por parte do professor, estudos sobre o assunto e buscar se adequar às diversas alternativas metodológicas e essa busca requer muita observação, o brincar é um chafariz de divertimento, onde as crianças aprendem dentro e fora da escola, sozinhas ou com outras crianças. O educador precisa organizar os objetivos, classificar os jogos que se identificam com as necessidades reais dos educandos, observando os avanços e as dificuldades, para poder intervir de maneira significativa e contribuir no aprendizado.

Explorar os recursos disponíveis como, o uso de ferramentas interativas, os jogos digitais, promove um grande enriquecimento para o ensino, organizar os espaços e os ambientes contribuindo para o processo de ensino e aprendizagem e a interação entre os alunos favorece a ação pedagógica do professor. A psicomotricidade como recurso pedagógico pode auxiliar o professor em algumas questões de aprendizagem, pois é uma área que visa a coordenação motora, o movimento corporal, é uma habilidade que deve ser explorada como correr, pular contribuindo assim para o seu desenvolvimento. Se o professor perceber no aluno alguma dificuldade com relação a lateralidade,

equilíbrio ou postura, pode desenvolver algum jogo como, pular amarelinha, pular em um pé só, pular de um lado para o outro entre outras diversas brincadeiras que favoreçam o seu desenvolvimento psicomotor abrangendo as diferentes áreas do conhecimento e adaptando as necessidades e interesses do grupo.

Os jogos como recurso pedagógico atende às necessidades do professor e do aluno no processo de ensino e aprendizagem, auxilia o educador na árdua tarefa de ensinar, através do jogo o aluno desenvolve várias habilidades, a criança cria hipóteses e vai simultaneamente construindo o saber. Os jogos e brincadeiras requerem planejamento e muito estudo teórico por parte do professor tem de haver muita reflexão sobre a construção do conhecimento. A ludicidade como trabalho pedagógico, pouco a pouco a criança vai adquirindo confiança, brincando ela expressa suas emoções, o jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, através das situações imaginárias ela consegue abstrair o pensamento, brincando a criança se desenvolve integralmente nas áreas afetivas, cognitivas e motoras e as regras fazem parte do jogo, podendo ser modificadas de acordo com as necessidades.

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 à 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.

Brincadeiras de símbolo evidenciam ao educador situações que acontecem no cotidiano do educando, situações essas que envolvem suas relações sociais e afetivas, que darão ao educador subsídios que podem de certa forma, explicar algumas atitudes e comportamentos. Enquanto o professor observa o ato de jogar direcionada a aprendizagem, pode considerar diversos aspectos que auxiliarão em sua prática pedagógica e a partir dessas observações desenvolverem diferentes recursos para aprimorar o ensino.

Não esquecendo dos jogos eletrônicos e das habilidades que eles certamente podem desenvolver como as áreas cognitivas, atenção, concentração e a memória, não podemos deixá-los de lado, pois, eles fazem parte de uma geração que têm um portal de acesso ao conhecimento e a informação, precisamos utilizá-la positivamente esse recurso mediado pelo professor, assim, os recursos tecnológicos contribuem de forma efetiva e podem abordar questões sociais como a diversidade cultural, identidade sexual, a violência urbana, poluição dos rios, devastação das florestas, entre tantos outros assuntos importantes para a formação do educando. E os jogos e brincadeiras utilizados como recurso pedagógico não deve ser pensado apenas como uma simples brincadeira de criança deve ser planejada e fazer parte do currículo, trabalhando em diferentes áreas do conhecimento como, língua portuguesa, matemática, artes, história, geografia e tantas outras mais, além de trabalhar a interdisciplinaridade, pode-se também estimular alguma área específica, onde o educando tenha mais dificuldade, cabe ao educador elaborar diversas estratégias de ensino e construir com seu aluno esse conhecimento. O jogo educativo fará com que o aluno espontaneamente expresse e manifeste suas indagações de maneira livre, apenas pelo prazer de jogar.

[...] “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.

O professor deve procurar aprofundar seus conhecimentos no conteúdo lúdico, que tenha conhecimento teórico e prático sobre o assunto para que as atividades escolares sejam um desafio por meio do divertimento, transformando o ambiente num espaço alegre de bom relacionamento e que o aluno se sinta motivado e tenha prazer em aprender e as intervenções do educador devem servir de motivação para que o aluno se sinta desafiado, motivado a dar prosseguimento ao desejo de aprender. O jogo é uma ferramenta que enriquecerá a aula por meio de estímulos como, visuais e os auditivos e o apoio da família é fundamental para que proporcione a ela um ambiente repleto de informações, que possa contribuir com o seu desenvolvimento em um simples jogo de corrida a criança pode desenvolver várias habilidades como velocidade, equilíbrio e a lateralidade.

O educador precisa se organizar, determinar o tempo e o espaço onde serão realizados os jogos ou as brincadeiras. Por meio da brincadeira espontânea o educador poderá utilizá-la como um meio de sondagem, ou objeto de pesquisa para sondar os alunos e nortear trabalhos a serem desenvolvidos, pode ainda complementar através de músicas, vídeos e diversas outras atividades. As brincadeiras com materiais não estruturados como tampinhas, folhagens, palitos, entre outros, farão o aluno refletir sobre a consciência ecológica. Pelos jogos, podemos ainda trabalhar a interdisciplinaridade, integrando as disciplinas. Cabe ao educador mediar as relações entre as crianças, ele precisa saber contornar os momentos de euforia, limitações e disputas que possivelmente ocorrerão durante os jogos. Uma questão polêmica em sala de aula é a indisciplina, o educador sempre sobrepõe à culpa no aluno, porém, há muitos aspectos a serem observados, como será a aula desse professor? É uma aula didática? Dispõe-se de várias atividades e recursos para que se torne uma aula atrativa? Como se dá a conduta da escola? Podem-se fazer muitos projetos a esse respeito, um projeto de arte, por exemplo, enaltecendo a criatividade dos alunos, uma exposição.

O aluno precisa gostar de estar na escola, para querer aprender. Muitas crianças vivem em pequenos espaços e quando chegam à escola, encontram muitas dificuldades com relação ao movimento corporal, como correr, pular corda, jogar bola, a partir desta perspectiva o professor deve oferecer atividades individuais e coletivas de jogos e brincadeiras que destaquem as expressões corporais. O professor deve dominar os conhecimentos com relação ao lúdico e respeitar os limites e superações de cada educando. O brincar direcionado a aprendizagem, contribui com o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e psicomotor. O professor deve levar o aluno a refletir sobre suas dificuldades para que assim possa contribuir de uma forma significativa no processo de construção do conhecimento.

Os novos tempos necessitam de professores diferenciados, o educador precisa se dar conta do quão importante ele se faz no processo educativo de seu aluno. Contudo, não podemos deixar de mencionar as dificuldades de se dar aulas atualmente, hiperlotação das salas, salários baixos, a desvalorização da categoria. Apesar da relevância dos problemas, o profissional da educação deve refletir sobre a sua própria prática e realizar novos métodos, novos estímulos que causarão efeitos positivos para sempre na aprendizagem de seus alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os métodos tradicionais de ensino não atraem mais as crianças, elas querem participar, questionar e não conseguem ficar paradas horas a fio, sentadas. As crianças da atualidade são extremamente questionadoras e não engolem os conteúdos despejados sobre elas sem saber o "porquê" ou "para quê". Portanto, o professor mediador deve saber como as crianças aprendem e como ensinar.

O jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. Convivemos dentro das escolas com certos preconceitos, entre eles o de que jogar e brincar são atividades reservadas somente para recreação, em sala de aula é necessário ter seriedade, permanecer em silêncio porque, nesses horários, são ensinadas matérias importantes: Matemática, Geografia, Português entre outras.

Ultimamente os professores se apropriaram dos jogos e brincadeiras como ferramentas potentes de aprendizagem. Agora sabemos que todos os jogos, por sua própria essência, são educativos e contribuem para o desenvolvimento infantil. Jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela, deixá-la jogar com seus parceiros e em grupos é um compromisso que todo educador deveria ter, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e socioafetivo.

Todos nós devemos estar atentos no papel do brincar, que não é apenas um passatempo, mas sim um objeto importante de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil fundamentos e métodos**. 7ª edição. São Paulo: Cortez, 2011.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Aprender O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis o Jogo, a criança e a educação**. 18ª edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A Ludicidade na Educação**. 2ª edição. rev., atual. ampl. -Curitiba, Ibepex, 2011.

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

EVOLUÇÃO

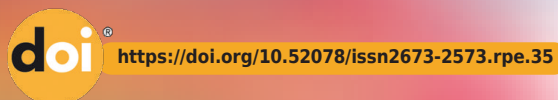


ORGANIZAÇÃO:

Andréia Fernandes de Souza
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Antônio Raimundo Pereira Medrado
Elizabeth Hama Francisco e Luís Venâncio
Lucicleide Pereira dos Santos
Marilene Pereira da Silva
Monica Nunes
Nair Dias Ramos
Rosemary Nunes Gomes
Vilma Maria da Silva



Produzida com utilização de softwares livres



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

