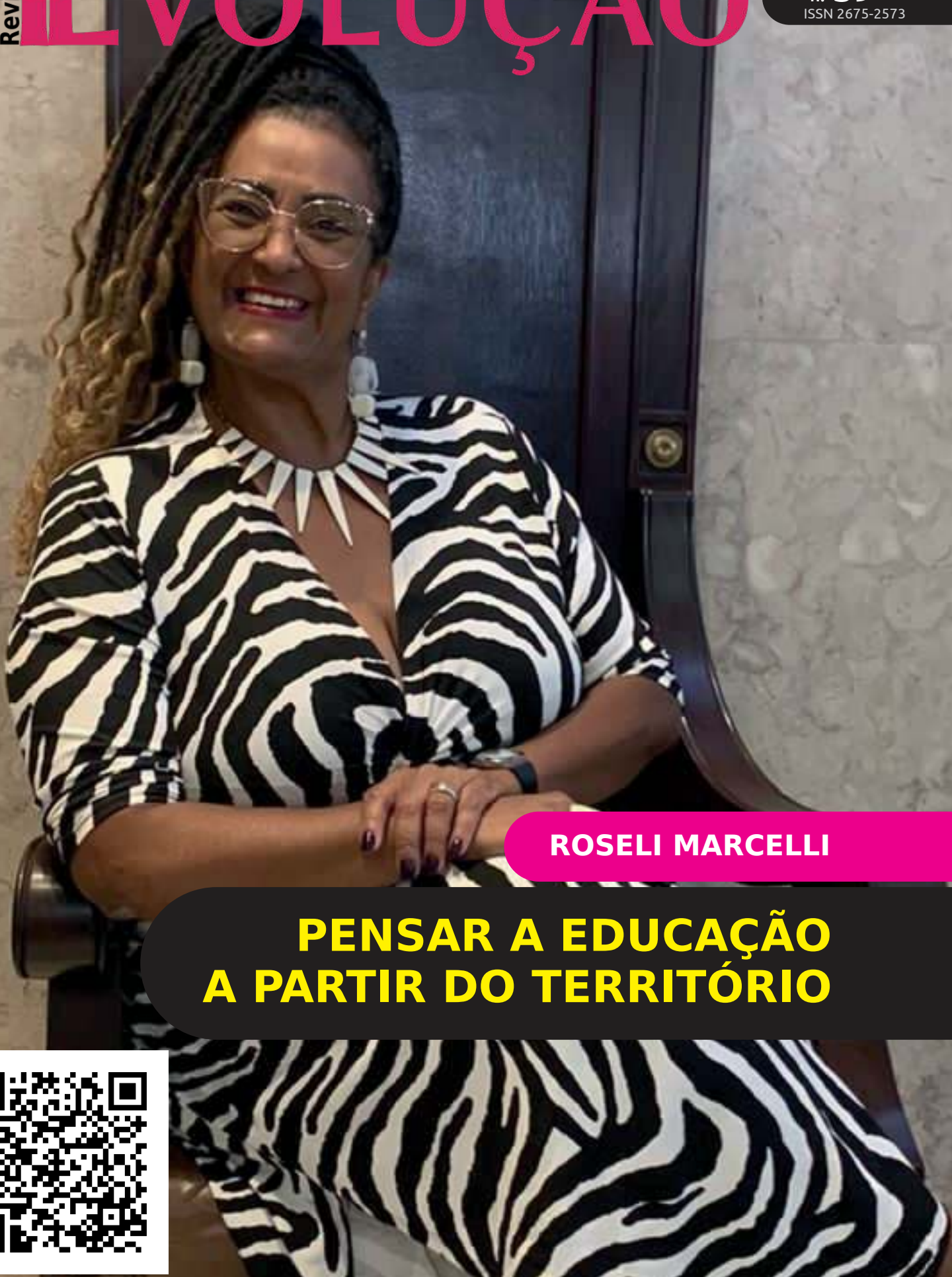


Revista

1ª

EVOLUÇÃO

Ano IV n. 39 Abr. 2023
ISSN 2675-2573



ROSELI MARCELLI

PENSAR A EDUCAÇÃO A PARTIR DO TERRITÓRIO



Filial de
ABEC
BRASIL
Associação Brasileira de Editores Científicos



Platform &
workflow by
OJS / PKP



CiteFactor
Academic Research Journals

www.primeiraevolucao.com.br

Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano IV - nº 39 - Abril de 2023

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:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Organização:

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

Colunista:

Ana Paula de Lima

Isaac dos Santos Pereira

AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Andréa Godoy Miyashiro

Célia Maria Batista

Maria Elena dos Santos Silva

Miriam Ferreira

Pâmella Kelly Ripardo Barros de Mendonça

Priscila Paula da Costa da Silva

Rosângela Adelina dos Santos Oliveira

Tânia Maria Pereira Castro

Viviane de Cássia Araujo

Viviane Salvador de Almeida Gaspar

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

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. - ano 4, n. 39 (abr. 2023). - São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2023. 108 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

Vol. 1, n. 39 (abr. 2023)

ISSN 2675-2573 (on-line)

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

DOI 10.52078/issn2675-2573.rpe.39

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.39>

A

São Paulo | 2023

Editor Responsável:

Antônio Raimundo Pereira Medrado

Editor correspondente (ANGOLA):

Manuel Francisco Neto

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Andreia Fernandes de Souza
Antônio Raimundo Pereira Medrado
Isac dos Santos Pereira
José Wilton dos Santos
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

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

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Ma. Cleia Teixeira da Silva
Prof. Dr. Isac dos Santos Pereira
Prof. Me. José Wilton dos Santos

Edição, Web-edição e projetos:

Antônio Raimundo Pereira Medrado
Vilma Maria da Silva
Lee Anthony Medrado

Contatos

Tel. 55(11) 99543-5703
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>

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 ajudar e incentivar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

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

Uma de suas principais características é o fato de ser **independente e totalmente financiada por professoras e professores**, e de distribuição gratuita.

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/as e autores independentes;

Financiar (total ou parcialmente,) livros de professoras/es e estudantes da rede pública.

PRINCÍPIOS:

Os trabalhos voltados para a **educação, cultura** e produções independentes;

O uso exclusivo de **softwares livres** na produção dos livros, revistas, divulgação etc;

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

Publicar e divulgar **livros de professores(as)** e autores(as) independentes;

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.**

Produzida com utilização de softwares livres



Filiada à:



Platform &
workflow by
OJS / PKP

Google Acadêmico



www.primeiraevolucao.com.br

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

05 APRESENTAÇÃO

Prof. Dr. Manuel Francisco Neto

06 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac dos Santos Pereira

08 Refletindo sobre pessoas... aprendendo com elas

Ana Paula de Lima

10 Poema

João Pedro Pinhal

11 Tirinha

Arthur de Sousa Silva

12 DESTAQUE

Profa. Roseli Marcelli

PENSAR A EDUCAÇÃO A PARTIR DO TERRITÓRIO



ARTIGOS

- | | |
|---|-----|
| 1. NEUROCIÊNCIA E SUA INFLUÊNCIA NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
Andréa Godoy Miyashiro | 19 |
| 2. A ARTE E OS JOGOS NA CULTURA INDÍGENA
Célia Maria Batista | 29 |
| 3. O APRENDER, O BRINCAR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL
Maria Elena dos Santos Silva | 37 |
| 4. A NEUROCIÊNCIA EM PROL DA EDUCAÇÃO ESPECIAL
Miriam Ferreira | 47 |
| 5. A HISTÓRIA DA LÍNGUA PORTUGUESA NO BRASIL E SUAS INFLUÊNCIAS NA ORTOGRAFIA
Pâmella Kelly Ripardo Barros de Mendonça | 55 |
| 6. A PSICOPEDAGOGIA NO ÂMBITO EDUCACIONAL
Priscila Paula da Costa da Silva | 67 |
| 7. CURRÍCULO E AVALIAÇÃO DAS APRENDIZAGENS E TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS
Rosângela Adelina dos Santos Oliveira | 75 |
| 8. O DESENHO UNIVERSAL DA APRENDIZAGEM (DUA) E ESTRATÉGIAS PARA UMA EDUCAÇÃO INCLUSIVA
Tânia Maria Pereira Castro | 85 |
| 9. A IMPORTÂNCIA DA LEITURA E DA CONTAÇÃO DE HISTÓRIAS
Viviane de Cássia Araujo | 93 |
| 10. A EDUCAÇÃO COM ESTÍMULOS COMO AUXÍLIO NA PRIMEIRA INFÂNCIA
Viviane Salvador de Almeida Gaspar | 101 |

O APRENDER, O BRINCAR E A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARIA ELENA DOS SANTOS SILVA

RESUMO

Este estudo trata sobre a Ludicidade na educação infantil, o brincar e o jogar como auxílio no desenvolvimento da aprendizagem da criança em sala de aula, principalmente daquelas que apresentam dificuldade neste processo. Muitos estudos têm demonstrado que o lúdico utilizado como ferramenta em sala de aula podem ser usados como aliados. O tipo da pesquisa realizada foi pesquisa bibliográfica, sendo o meio pelo qual foram obtidos a fundamentação teórica; tendo como os principais autores utilizados, tais como: Huizinga (1999), Massa (2015) e Piaget (1976). Portanto, educador deve adaptar o jogo no processo de ensino aprendizagem do aluno, moldando-se as dificuldades do aluno, desconsiderando toda forma de preconceito que é elucidada por aqueles que acreditam que o jogo ainda só deve ser usado dentro do critério da diversão, sem intuito de agregar valores.

Palavras-chave: Aprendizagens; Desenvolvimento; Jogos; Lúdico.

INTRODUÇÃO

A ludicidade sempre esteve ligada aos atos de brincar, jogar e divertir-se, porém, muitos estudos se formaram em torno do tema, principalmente no que se refere à ludicidade e a aprendizagem de crianças em idade escolar. Em uma concepção histórica, a ludicidade se apresentou nos povos gregos e latinos que refletiram o lugar que o brinquedo deveria ocupar na vida de uma criança.

O aspecto lúdico deve ser compreendido sob a análise do mundo infantil, das suas descobertas, decepções, alegrias, motivações etc. O ato de brincar e o seu desenvolvimento permitem não somente o divertimento, mas despertam o divertimento que pode ser observado nos jogos, principalmente em grupos com outras crianças.

A escolha do tema foi pensada em proporcionar uma experiência de aula melhor tanto para o professor quanto para os seus alunos, pensando em um jeito mais significativo para aprender e ensinar.

Com a ajuda da ludicidade, o processo pode ser mais saudável, se o educador estiver disposto a melhorar o desenvolvimento integral da criança dentro de seu processo de aprendizagem. Desta forma construiu-se a problemática sobre o seguinte questionamento: "Qual a importância do brincar e o aprender na Educação Infantil?"

O objetivo geral deste trabalho está em compreender a importância do brincar e aprender a partir da Ludicidade na Educação Infantil. Os objetivos específicos consistem em pesquisar sobre o conceito de ludicidade dentro do imaginar, criar, brincar, pular, correr, jogar, pintar, inventar, aprender e conhecer; entender o significado da infância e a sua importância e perceber a importância do brincar e aprender a partir da teoria sociointeracionista de aprendizagem; relacionar o brincar e o aprender e a prática pedagógica na Educação Infantil.

Para a construção deste trabalho utilizou-se como metodologia a revisão da literatura. A pesquisa será construída com base em trabalhos como Artigos, Dissertações, Monografias, Teses de Doutorado e Mestrado além de outros textos provenientes da área de autores como Huizinga (1999), Massa (2015) e Piaget (1976).

A pesquisa bibliográfica, de acordo com Gil (1996, p.19), o qual define como “[...] um procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos[...]”

Todos estes foram extraídos de bases eletrônicas, como o Google Acadêmico, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD), Portal da Busca Integrada (PBI), e Scientific Electronic Library Online (SCIELO).

LUDICIDADE: ASPECTOS GERAIS

A intervenção de jogos e brincadeiras são extremamente importantes para o crescimento do ser humano e para o aprimoramento do seu aprendizado. Muitos educadores têm ocupado um tempo de sua jornada de aula com esses jogos e brincadeiras, para que por meio destas práticas educativas melhore o rendimento de seus educandos.

No que se refere ao conceito de brincar, associamos a este conceito a palavra “lúdico”, que tem origem no termo “Ludus”, e historicamente engloba o jogo infantil, os jogos de azar e os jogos competitivos. A Ludicidade, como conceito inexistente no dicionário da Língua Portuguesa, e em dicionários de outros países. (HUIZINGA, 2008; LOPES, 2004).

Ao citar “o brincar”, direcionamos ao brinquedo visto como ferramenta, que segundo as heranças freudianas devem ser o caminho real para o inconsciente da criança, sendo comparado ao sonho que é o caminho real para o inconsciente do adulto. Brinquedo, para Freud, deve ser entendido não somente como objeto, mas dentro dos brincares, estes que são passados por meio da herança sociocultural vivenciada pela criança (LUCKESI, 2005).

Luckesi (2002) apresenta a ideia do lúdico relacionada com as experiências internas do Ser Humano. O Lúdico contemplado pelo autor é denominado como o estado interno do sujeito e de Ludicidade a característica de quem está em estado lúdico. A visão explanada por este autor, se relaciona ao mundo interior do sujeito e as atividades propostas pelos educadores contemplarão o lúdico na medida em que estimularem o estado lúdico do indivíduo, ou seja, a sua vivência lúdica.

Possibilitar o reconhecimento do lúdico na infância é verificar que:

[...] crianças sejam e vivam como criança; é ocupar-se do presente, porque o futuro dele decorre [...] reconhecer o lúdico é redescobrir a linguagem dos nossos desejos e conferir-lhes o mesmo lugar que

tem a linguagem da razão; é redescobrir a corporeidade ao invés de dicotomizar o homem em corpo e alma. (OLIVIER, 2003, p. 23-24).

O jogo e a brincadeira, de maneira geral, são vistos como sinônimos de lúdico, e estes ligados aos prazeres da vida, ao lazer, a satisfação e ao deleite. A concepção de jogo mais completa e aceita é aquela trazida por Huizinga, ele explica que o jogo, é uma ação livre, formalmente executada e sentida como se estivesse fora da vida cotidiana, mas envolver por completo o jogador, sem que nele resida algum interesse material, nem se obtenha dele algum proveito.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições mais rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. (HUIZINGA, 1999, Pág. 03).

Para Huizinga (1999) o jogo é mais antigo que a cultura, este já era partilhado entre os homens e os animais, mas este é mais reconhecido quando está relacionado com a cultura, interno a ela ou existente diante dela.

A obra *Homo Ludens*, tem como tese central, de que o jogo é uma realidade originária, que corresponde a uma das noções mais primitivas e enraizadas em toda a realidade humana, sendo do jogo que nasce a cultura, sob a forma de ritual e vislumbrada como sagrado, de linguagem e de poesia, permanecendo subjacente nas áreas das artes e da expressão, inclusive no que se refere nas artes do pensamento e do discurso, bem como na do tribunal judicial, na acusação e na defesa polêmica, portanto, também nos combates e na da guerra em geral (ALBORNOZ, 2009).

Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 1999, p. 03).

Transcendendo a finalidade biológica, e contemplando a expressão “há algo em jogo”, o jogo determina diversos significados, entre eles o sentido do divertimento. O vocábulo de origem alemã “Witz”, significa “gracejo” e está na linha da palavra “Spas”, que quer dizer “achar graça em algo”. (HUIZINGA, 1999).

Nesta perspectiva o jogo pode ser sério, não é exatamente o riso, mas mantém muita afinidade com o sentido do humor e do gracejo. Quem reconhece o jogo, também participa do seu espírito, porque o jogo, seja qual for a sua finalidade, não é material, indo além dos limites da realidade física. (HUIZINGA, 1999, Pág. 06).

O jogo e a competição são fenômenos correlatos e culturais conforme a Antropologia costuma ilustrar. Desta maneira a cultura “é jogada”, como sendo originárias do ser natural, e nesse plano de origem, o elemento lúdico dá lugar à esfera do sagrado. Portanto o jogo se oculta por detrás dos fenômenos culturais.

Regra geral, o elemento lúdico vai gradualmente passando para segundo plano, sendo sua maior parte absorvida pela esfera do sagrado. O restante cristaliza-se sob a forma de saber: folclore, poesia, filosofia, e as diversas formas da vida jurídica e política. Fica assim completamente oculto por detrás dos fenômenos culturais o elemento lúdico original. (HUIZINGA, 1999, Pág. 54).

Em suma, jogar faz bem, quem joga busca alternativas para aliviar a rotina do dia -a – dia. O jogo também nos ajuda a refletir, é usado como ferramenta de aprendizagem. Este conceito é amplo e importante, não tem uma categorização assumida, mas tem um rico valor funcional, e conseqüentemente traz desenvolvimento e crescimento para nós Seres Humanos.

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”. (HUIZINGA, 2000, Pág.33).

A teoria, ainda, aponta de maneira sistemática as sete características básicas de uma atividade considerada integralmente lúdica, sendo elas, segundo Ramos (2000, p. 50):

Plenitude da experiência / alegria corporal pelo momento presente; 2. Intencionalidade do Brincar / participar / desejo e entendimento da atividade; 3. Absorção e valorização de todos os envolvidos; 4. Espontaneidade e liberdade dos participantes; 5. Flexibilidade/ controle interno/ Regras recombináveis pelos participantes/Transparência; 6. Incerteza dos resultados e abertura para a instabilidade; 7. Relevância dos processos / Produtos temporários/ Avaliação lúdica contextualizada (Acompanhamento, considera ambientes, não apenas medição pontual / metas).

Ao identificar estas sete características, também se percebe o quanto o lúdico está presente nas atividades cotidianas ou em determinados acontecimentos. O indivíduo, por exemplo, pode estar em um ambiente de lazer e lá não encontrar ludicidade, ou ainda, em momentos estressantes como os estabelecidos em ambiente de trabalho, este deixa de ser lúdico, já que massacra e desapropria o sujeito do seu caráter lúdico.

Jean Piaget (1976) traz o conceito de jogo como um fazer ou a um a participação do sujeito no meio, que lhe possibilita interpretar a realidade. Os jogos, para este autor, constroem uma grande rede de dispositivos que ajudam a criança a assimilar a sua realidade, absorvendo-a para revivê-la, dominá-la e compensá-la.

Jogar é marcar a infância com os melhores momentos, com sensações de bem-estar, todas as crianças devem jogar, sendo esta atividade considerada a razão de ser da infância. (UNESCO, 2005).

Segundo Lopes (2004):

[...] a essência da ludicidade reside sobretudo nos processos relacionais e interacionais que os Humanos protagonizam entre si, em diferentes

situações e em diversos patamares de ocorrência dos seus processos de manifestação, nomeadamente, intrapessoal, interpessoal, intragrupo, intergrupo, interinstitucional, interinstitucional e em sociedade e ainda, com ou sem brinquedos e jogos/artefatos lúdicos digitais e analógicos construídos deliberadamente para induzir à manifestação lúdica humana. (LOPES, 2004, Pág. 06).

Explica-se que, nesta ótica, uma experiência pode ser lúdica para uma pessoa, não é para outra, pois isso é intrínseco de cada um, a experiência é individual, e ressalta-se que a mesma experiência realizada de forma mecânica, não se configura como lúdica. (MASSA, 2015).

O jogo, atualmente é reconhecido como um aliado saudável para ajudar no desenvolvimento físico e mental das crianças. Esta capacidade do jogo de desenvolver o aprendizado das crianças é reconhecido pela comunidade. Nesta perspectiva é que o brincar, o jogar, o divertir-se e o lazer também influenciam na melhora do desempenho escolar das crianças, facilitando os objetivos do professor.

De maneira geral, cabe elucidar, que como seres humanos, por causa de nossas atividades rotineiras, estarmos impossibilitados de vivenciarmos vinte e quatro horas o lúdico, porém temos infinitas escolhas de nos sentirmos melhores, e entre elas é incorporarmos as atitudes lúdicas em nosso cotidiano.

O DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM ATRAVÉS DO BRINCAR

A atividade lúdica segundo especialistas como os que trabalham na área da psicogenética, facilita o desenvolvimento infantil, pois para eles cada etapa está ligada a um tipo de jogo. Até mesmo os adultos usam a diversão propiciada pelos jogos para poder distrair a mente da rotina e dos problemas do cotidiano.

Os educadores de maneira geral não são favoráveis na possibilidade de aprender e brincar, levam em consideração em muito dos casos que o aprender deve ser posto em um cenário rígido, revestido de seriedade, recusando-se a admitir sobre a responsabilidade pedagógica que poderá promover o brincar.

As práticas pedagógicas atuais dificilmente incluem o brincar e o estudar como aliados na aprendizagem em sala de aula, é possível constatar em muitas instituições escolares a inexistência de brinquedos lúdicos.

Neste sentido, importa refletir o que cita Horn (2017, p. 27):

A maioria das escolas brasileiras ainda oferece um espaço que determina a disciplina, em uma relação de mão única, na qual a criança é mantida em uma mobilidade artificial. Na educação infantil, é comum os arranjos espaciais não permitirem a interação entre as crianças [...]. A própria prática docente desenvolvida em muitas instituições de educação infantil defende o espaço como aliado ao controle dos corpos e dos movimentos considerados importantes, no que é entendido como “pré-alfabetização”.

Nos momentos em que são propostos os brinquedos não são utilizados como meio pedagógico, mas aplicados de forma separada em um dia específico ou muito dos professores reservam um cantinho do brinquedo na sala de aula.

Na busca pela autonomia das crianças [...] este processo de adultização vai configurando-se por afastamento progressivo entre monitores, professores e crianças, principalmente, no que diz respeito ao contato físico, ao colo ou ao carinho, reflexo se uma sociedade individualizante que restringe os corpos sociais do toque, das trocas corpóreas – aquelas que humanizam, que constroem e extrapolam os limites do corpo, e que vão além (PRADO, 2012, p. 89).

O início da vida social de uma criança começa já no ato de vida, ao sair da barriga da mãe, afina não há possibilidade até seu pleno desenvolvimento dela sobreviver sozinha, sem obter cuidados por outros indivíduos, sua autonomia não é neste período suficiente para suprir esta necessidade. A comunicação nesta época é por meio de gestos (verbais ou não verbais) e acontece quando a criança, por exemplo, estende seu braço para pegar um brinquedo, há aí o que chamamos de metacomunicação.

Segundo Huizinga (1971, p 06) o brincar está presente na cultura de um povo, refletindo seu histórico, o autor menciona que: “Como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”.

O jogo imaginativo, o faz de conta fazem parte do mundo das crianças para que elas consigam se introduzir no mundo dos adultos, a brincadeira aqui ajuda a entender formas geométricas, como por exemplo, por meio de uma bola ela assimila que a forma dela é redonda.

Quanto à função do brinquedo, esclarecem que ele tem um valor simbólico que domina a função do objeto, ou seja, o simbólico torna-se a função do próprio objeto. Um cabo de vassoura pode exemplificar esta relação entre função e valor simbólico. A função de um cabo de vassoura pode mudar nas mãos de uma criança que, simbolicamente, o transforma em um cavalo (BROUGÈRE e WAJSKOP, 1997).

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser o espaço de vida e interação e os materiais fornecidos para as crianças podem ser uma das variáveis que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universal (WASJKOP, 1997, p. 27)

Há evidenciado, no entanto eixos norteadores das práticas pedagógicas voltadas para as interações e brincadeiras, como por exemplo a fortificação dos laços com os professores e alunos, com os brinquedos, materiais, ambiente escolar, família, entre outros.

Ao Parâmetros Nacionais de Qualidade para a educação Infantil (2006), em relação à Política Nacional, descreve como de umas suas diretrizes, a “Indissociabilidade entre cuidado e educação no atendimento às crianças” (ÁRIES, 2006, v.2, p. 28).

Neste sentido, a instituição de Educação Infantil, por exemplo, faz com que o tempo e o espaço um privilégio para garantir à criança seus direitos, dentre eles, o de brincar, e contemplar o resultado positivo da mistura de aprender e brincar.

Nas políticas públicas específicas para a Educação Infantil, ou seja, a primeira etapa da Educação Básica, os documentos têm como finalidade cuidar do trabalho pedagógico nas instituições de Educação Infantil ajudando o docente na sua prática. Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:

O referencial foi concebido de maneira a servir como um guia de reflexão de cunho educacional sobre objetivos, conteúdos e orientações didáticas para os profissionais que atuam diretamente com crianças de zero a seis anos, respeitando seus estilos pedagógicos e a diversidade cultural brasileira (BRASIL, 1998, p. 5).

Todos sabemos da importância de brincar para as crianças, e temos consciência de que na escola este papel tem sido negado, por motivos como o da urbanização, da violência, da ausência de um adulto.

O brincar diante de todas as outras atividades são fundamental, auxilia no desenvolvimento de atividades como a identidade e a autonomia ligado às capacidades entendidas como essenciais para o desenvolvimento infantil, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil acrescenta a capacidade de socialização, que serão verificadas através das interações sociais, onde a criança experimenta regras e papéis sociais.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação (BRASIL, 1998, p. 22).

Infelizmente esta atividade que deveria ser criativa fica restrita às rotinas rígidas, como direcionar o cotidiano a televisão, ao computador e em alguns casos ao celular, a realidade de que as oportunidades de brincar tornaram-se restritas para as crianças é mais real e cruel que nunca.

Vygotsky (2007), entende que a situação do imaginário e as regras são parte do brinquedo ou da brincadeira, potencializando a imaginação da criança que é motivado por diferentes comportamentos.

A partir dessa perspectiva, torna-se claro que o prazer derivado do brinquedo na idade pré-escolar é controlado por motivações diferentes daquelas do simples chupar chupeta. Isso não quer dizer que todos os desejos não satisfeitos dão origem a brinquedos (como, por exemplo, quando a criança quer andar de carrinho). Raramente as coisas acontecem exatamente dessa maneira. Tampouco a presença de tais emoções generalizadas no brinquedo

significa que a própria criança entenda as motivações que dão origem ao jogo. Quanto a isso, o brinquedo difere substancialmente do trabalho e de outras formas de atividade (VIGOTSKI, 2007, p. 109).

Kishimoto (2002) estudou sobre o jogo infantil a partir das análises feitas por Froebel, pedagogo do século XIX que concebeu o jogo e a brincadeira como essencial para o trabalho pedagógico.

Um dos primeiros educadores a enfatizar o brinquedo e a atividade lúdica escolar foi Froebel, ele também criou o “Jardim de Infância” e precursor na valorização da brincadeira no processo educativo de crianças, dizia que o brinquedo é essencial na educação inicial (KISHIMOTO, 2002).

Em suma, apesar de não ser acatado pelos profissionais o brincar e o aprender fazem parte essencial do desenvolvimento infantil, bem como da aprendizagem, principalmente em ambientes como a sala de aula, que se falta é o surgimento de novas metodologias que possibilitem ao educador agregar os dois, afinal aprender deve ser divertido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brinquedo e o ato de brincar não são concepções atuais, áreas como a psiquiatria de Freud já estudava a herança sociocultural vivenciada por crianças, afinal toda criança deseja brincar, e desta forma usa o seu imaginário, que na maioria das vezes a imaginação da criança é a porta de entrada para o mundo dos adultos, e crie percepções sobre o seu cotidiano.

O brincar é tão importante na aprendizagem dos alunos infantis que o próprio Poder Público criou Políticas Públicas, leis e decretos infraconstitucionais que vislumbrassem esta possibilidade dentro de sala de aula. Ao considerar a infância como uma fase importante, disciplinou diretrizes para a Primeira Infância que garantisse uma passagem por este período serena, e que os infantes tivessem acesso a todos os recursos que auxiliariam o desenvolvimento, tanto físico quanto do conhecimento.

Muitos trabalhos ainda devem ser realizados sobre esta temática, afinal o preconceito de que os brinquedos não devem ser apresentados para as crianças juntamente com o conteúdo da aula, ou devem ter dias específicos para eles ainda prevalece em muitas salas de aula. Ampliar a literatura da teoria Sociointeracionista nesta perspectiva seja uma solução viável.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALBORNOZ, S. Guerra. **Jogo e trabalho: do homo ludens**, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, v. 12, n. 1, p. 75-92, 2009.
- ARIÉS, P. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brasília. DF, 2006.
- BRASIL. Ministério da Educação e Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: Acesso em: 18/05/2019.
- BROUGÈRE, G.; WAJSKOP, G. **Brinquedo e cultura**. 2ª ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- HORN, M. G. S. **Brincar e interagir nos espaços da escola infantil**. Penso Editora, 2017.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 1999.

- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva, 1971.
- LOPES, M. C. **Ludicidade humana: contributos para a busca dos sentidos do humano**. Aveiro: Universidade de Aveiro, 2004.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Ludicidade: o que é mesmo isso**, p. 22-60, 2005. Disponível em: http://portal.unemat.br/media/files/Ludicidade_e_atividades_ludicas.pdf. Acesso em: 06/04/2019.
- LUCKESI, C. C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Salvador: GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, 2002. (Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaios 02).
- KISHIMOTO, T. M. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- MASSA, M. S. Ludicidade: da Etimologia da Palavra à Complexidade do Conceito. **APRENDER - Cad. de Filosofia e Psic. da Educação**. Vitória da Conquista. Ano IX, n. 15, 2015.
- OLIVIER, G. G. F. Lúdico e escola: entre a obrigação e o prazer. In: MARCELLINO, Nelson Carvalho (Org.). **Lúdico, educação e educação física**. 2. ed. Ijuí: Unijuí, 2003, p.23- 24.
- PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. 3. ed. (Trad. D. A. Lindoso e R. M. R. Silva). Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976. (Orig.: 1969).
- PRADO JR, Caio. **Evolução política do Brasil**. Editora Companhia das Letras, 2012.
- RAMOS, R. L. Por uma educação lúdica. In: LUCKESI, C. (Org). **Ensaios de Ludo pedagogia**, n. 01, Salvador: UFBA/FAGED, 2000.
- VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 1997.
- UNESCO. **Orientações para a inclusão. Assegurar o acesso à Educação para Todos**. Paris, UNESCO, 2005.

Maria Elena dos Santos Silva

Pedagoga. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP.
ss.mariaelena@gmail.com



Revista a EVOLUÇÃO
n. 38
p. 2823
ISSN 2675-2573

Revista a EVOLUÇÃO

Avulso P. 39
ISSN 2675-2573



ROSELI MARCELLI

PENSAR A EDUCAÇÃO A PARTIR DO TERRITÓRIO



CÂNDIDA OLIVEIRA
Porto Barreiro – PR
Empenamento de famílias
www.primeiraevolucao.com.br



www.primeiraevolucao.com.br

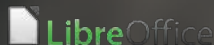
ORGANIZAÇÃO:
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):
Andréa Godoy Miyashiro
Célia Maria Batista
Maria Elena dos Santos Silva
Miriam Ferreira
Pâmella Kelly R. Barros de Mendonça
Priscila Paula da Costa da Silva
Rosângela Adelina dos Santos Oliveira
Tânia Maria Pereira Castro
Viviane de Cássia Araujo
Viviane Salvador de Almeida Gaspar



<https://doi.org/10.52078/issn2673-2573.rpe.39>

Produzida com utilização de softwares livres



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

