

**TODA ESCOLA TEM ESPAÇO  
PARA CADA ESTRELA BRILHAR**

**Vivian Alves**



# Revista **1ª** EVOLUÇÃO

Ano IV - nº 42 - Julho 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:**

Andreia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

**Organização:**

Andreia Fernandes de Souza

Manuel Francisco Neto

Vilma Maria da Silva

**Colunistas:**

Ana Paula de Lima

Isaac dos Santos Pereira

## AUTORES(AS) DESTA EDIÇÃO

Daniele Marques dos Santos Barreto

Fabiane Maria Said

Herbert Madeira Mendes

Joseneide dos Santos Gomes

Lidiane Oliveira Leopoldo da Silva

Mirella Clerici Loayza

Miriam Ferreira

Priscila Paula da Costa da Silva

Rita de Cássia Martins Serafim

Rosângela Adelina dos Santos Oliveira

Rosemeire Santos de Deus Lopes

Sheyla Maria Silva Pimentel

Simone Moreira Garcia

Solange Livolis Garcia Guerreiro

Waldemar Sabalo

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. 42 (jul. 2023). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2023. 140 p. : il. color

Bibliografia

Mensal

ISSN 2675-2573 (on-line)

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

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.42

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.42>

**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](http://www.primeiraevolucao.com.br)**

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

**05 APRESENTAÇÃO**

Prof<sup>ª</sup>. Dra. Andréia Fernandes de Souza

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

Isac dos Santos Pereira

**08 TODA ESCOLA TEM ESPAÇO PARA CADA ESTRELA BRILHAR**

**VIVIAN ALVES**



**ARTIGOS**  
**ARTIGOS**

1. INCLUSÃO ESCOLAR DE CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA DANIELE MARQUES DOS SANTOS BARRETO	11
2. NEUROBIOLOGIA DA EMOÇÃO MUSICAL: O PAPEL DA AMÍGDALA FABIANE MARIA SAID	19
3. UM OLHAR SOBRE A RELEVÂNCIA DA MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL HERBERT MADEIRA MENDES	27
4. A IMPORTÂNCIA DA AVALIAÇÃO PEDAGÓGICA NO CONTEXTO ESCOLAR EM CRIANÇAS COM TEA JOSENEIDE DOS SANTOS GOMES	39
5. AS CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL LIDIANE OLIVEIRA LEOPOLDO DA SILVA	49
6. ALFABETIZAR EM LETRA CURSIVA, POR QUE SIM? MIRELLA CLERICI LOAYZA	57
7. REFLETINDO SOBRE O PAPEL DA ARTE E DA ESTÉTICA NA EDUCAÇÃO MIRIAM FERREIRA	63
8. O CURRÍCULO NACIONAL E SUAS TENDÊNCIAS ESTRUTURAIS PRISCILA PAULA DA COSTA DA SILVA	71
9. A EDUCAÇÃO SOCIOEMOCIONAL FRENTE ÀS AÇÕES EDUCATIVAS NA VIDA ESCOLAR RITA DE CÁSSIA GONÇALVES PACCOLA	79
10. AQUISIÇÃO DA ESCRITA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO ROSÂNGELA ADELINA DOS SANTOS OLIVEIRA	87
11. AS CONTRIBUIÇÕES DO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO PARA A APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES COM TEA ROSEMEIRE SANTOS DE DEUS LOPES	97
12. O DESENVOLVIMENTO INFANTIL COM BASE NAS PRÁTICAS E ESPAÇO ESCOLAR SHEYLA MARIA SILVA PIMENTEL	103
13. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL SIMONE MOREIRA GARCIA	111
14. A IMPORTÂNCIA DA EDUCAÇÃO INCLUSIVA E O ACOLHIMENTO ESCOLAR SOLANGE LIVOLIS GARCIA GUÉRREIRO	119
15. INSUCESSO ESCOLAR NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO SUPERIOR DE LUANDA WALDEMAR SABALO	127

## AS CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

LIDIANE OLIVEIRA LEOPOLDO DA SILVA

### RESUMO

O objetivo desta pesquisa foi discutir sobre a importância do brincar no crescimento e desenvolvimento da criança, sobretudo na Educação Infantil, que visa o lúdico como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de jogos, brincadeiras e brinquedos. A metodologia apresentada é de cunho bibliográfico, com autores que corroboram com o tema em questão. Justifica-se essa pesquisa por perceber que o brincar e os jogos contribuem significativamente para o desenvolvimento infantil. Os Jogos, brinquedos e brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento das crianças. Ao jogar, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e estimula a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia.

**Palavras-chave:** Curiosidade; Desenvolvimento; Educação Infantil.

### INTRODUÇÃO

O brincar possibilita o desenvolvimento, não sendo somente um instrumento didático facilitador para o aprendizado, já que os jogos, brincadeiras e brinquedos influenciam em áreas do desenvolvimento infantil como: motricidade, inteligência, sociabilidade, afetividade e criatividade.

O tema foi escolhido para termos consciência do quanto é importante para a vida da criança a utilização de jogos e brincadeiras no seu cotidiano e como isso ajuda no desenvolvimento da criatividade, cognitivo e, principalmente, na sua socialização com outras pessoas e com o mundo que a cerca.

Através dos jogos e brincadeiras a criança é estimulada a desenvolver/utilizar mais a criatividade e imaginação, dessa forma o brincar se torna útil para sua formação.

O jogar e brincar são as maneiras com as quais a criança constrói e expressa seu próprio modo de conduta. Nessas atividades a criança desenvolve a imitação e aprendizagem da vida dos adultos, favorecendo até mesmo a elaboração de conflitos emocionais, para que, com o passar do tempo, ela aprenda a lidar com tais conflitos de maneira a encontrar uma solução para os questionamentos.

A faixa etária escolhida permitirá aprendermos sobre como o brincar ajuda nesse desenvolvimento, pois nessa idade a imaginação aguçada, somada ao cognitivo desenvolvido até então, nos trará grande aprendizado para situações futuras, reais, em sala de aula.

---

Visionamos, com o desenvolvimento desse projeto, entendermos a importância de atividades, como jogar e brincar pode fazer de uma criança apta a participar da sociedade a sua volta.

É através dos jogos e brincadeiras que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar e seu relacionamento social, a respeitar a si mesma e o outro. Também por meio do universo lúdico a criança começa a expressar-se com maior facilidade, pois ela passa a ouvir, respeitar e discordar de opiniões.

Os jogos e brincadeiras acompanham crianças das mais variadas origens e classes sociais e assumem posição central como agentes de socialização

## **BRINQUEDO, BRINCADEIRA E JOGO**

Segundo KISHIMOTO (1998) o brinquedo é representado como um “objeto suporte da brincadeira”. Em sua obra *O jogo e a educação infantil*, Kishimoto relata um pouco da história cultural do brinquedo, como por exemplo, uma pesquisa sobre a boneca. Ela também nos fala sobre a relevância que o brinquedo possui na vida da criança, e é algo que pode ser utilizado para caracterizá-la, pois ele estará presente na sua história.

Brougère (1981), em trabalho denominado *Le jouet ou La production de l'enfance*, mostra que brinquedos construídos especialmente para crianças só adquirem o sentido lúdico quando funcionam como suporte de brincadeira. Caso contrário, não passam de objeto. (KISHIMOTO, 1994, p. 8)

Alguns brinquedos permitem às crianças aprender sobre um determinado assunto. Os Brinquedos muitas vezes ajudam no desenvolvimento da vida social da criança.

Os brinquedos são de extrema importância para o desenvolvimento e a educação da criança, por propiciar o desenvolvimento simbólico, estimular a sua imaginação, a sua capacidade de raciocínio e a sua autoestima.

Existe ainda certa dificuldade entre alguns professores em associar o brinquedo como material pedagógico para que possa ser realizado o trabalho de ensino aprendizagem. Kishimoto propõe então, que os antigos objetos de estudos, como por exemplo, mapas, cartazes e até mesmo livros, sejam substituídos por algo que possa proporcionar à criança um momento de descoberta mais espontâneo, explorando em seus próprios atos, buscas por respostas. É assim que o brinquedo se torna um material pedagógico, e o professor pode utilizá-lo através de brincadeiras realizadas com todos os alunos. (KISHIMOTO, 1994)

Segundo Kishimoto (2007), brincadeira é ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação, brinquedo e brincadeira relacionam-se com a criança não será confundido com o jogo.

Fontana e Cruz (1997) afirmam que durante a brincadeira a criança opera com o significado das coisas, brincando como se estivesse vivendo aquele momento, imitando algo que é vivido na vida adulta através do brinquedo, objeto da brincadeira.

Assim:

Na brincadeira qualquer coisa pode transforma-se em outra, sem regras nem limitações. Essa possibilidade de livre transformação de

---

significado dos objetos explica-se pelo predomínio da atividade assimilativa da criança, ou seja, pela incorporação a seus esquemas de ação e pensamento de objetos diferentes sem a correspondente transformação (acomodação) desses esquemas e com o único propósito de permitir a criança imitá-los ou evocá-los. (FONTANA e CRUZ, 1997, p.72)

Podemos observar, uma tendência marcante nos dias atuais nas pré-escolas a utilização de materiais didáticos, brinquedos pedagógicos e métodos lúdicos de ensino e alfabetização. No qual seus fins encontram-se no próprio material, dessa forma descontextualizando seu uso dos processos cognitivos e históricos experimentados pelas crianças.

Fazendo com que a maioria das escolas tenham 'didatizado' a atividade lúdica das crianças, restringindo-a a exercícios repetitivos. Ao fazer isso bloqueia a organização independente das crianças, para a brincadeira enfatizando-as, como se sua ação servisse apenas para exercitar e facilitar a transmissão do conhecimento.

O brincar está associado a uma nova imagem de criança que vem sendo construída em função do seu status social, assim considerado, o brincar constitui um fato social e refere-se a determinada imagem de criança e brincadeira de uma comunidade ou grupo de pessoas específico.

Toda criança brinca porque gosta. Para as que ainda não falam, brincar é uma forma de expressar o que estão sentindo, suas experiências e vivências anteriores. Brincar para a criança é tão vital quanto comer e dormir (PAGANI 2003 P.12)

A infância é a idade das brincadeiras, é através delas, que a criança satisfaz grande parte de seus desejos e interesses.

Para Kishimoto (1996) Tentar definir jogo não é uma tarefa fácil, pode-se falar em jogos de adultos como, dominó, xadrez, jogos de baralho etc, como também jogos de criança como: Amarelinha, brincadeiras de roda entre outros. (jogos).

Para Piaget(1977), as atividades lúdicas, fazem parte da vida da criança. O autor identifica três tipos de brincadeiras: brincadeiras de exercício, simbólicas e brincadeiras com regras.

As brincadeiras com regras têm como objetivo compreender qualquer novo comportamento que a criança executa, a fim de compreender situações ou objetos colocados à sua frente, por exemplo a repetição da ação de balançar um objeto com finalidade de entender o movimento é chamado de brincar pelo autor, pois além de ser um ato de conhecer, a criança tem prazer ao executar essa atividade.

Nas brincadeiras simbólicas, o objeto perde seu valor em si e passa a estar em função daquilo que a criança está representando, por exemplo: bolinhas de papel podem representar algo para comer. Os símbolos usados são individuais e específicos de cada criança e cada situação. Já na brincadeira regrada, as regras definem a estrutura das atividades, os jogos

---

com regras são instituições sociais, na medida em que são transmitidos de geração a geração e suas características são independentes da vontade de quem participa delas.

Para Vygotsky (1989, p.110):

A ação numa situação imaginária ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação.

Vygotsky também afirma que na situação de brincadeira a criança se projeta nas atividades adultas de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores.

## O QUE É JOGO?

Para Kishimoto (1996) tentar definir jogo não é uma tarefa fácil, pode-se falar em jogos de adultos como, dominó, xadrez, jogos de baralho etc., como também jogos de criança como: Amarelinha, brincadeiras de roda entre outros.

[...] jogo é o que o vocabulário científico denomina “atividade lúdica”, que essa denominação diga a respeito a um reconhecimento objetivo por observação externa ou ao sentimento pessoal que cada um pode ter, em certas circunstâncias, de participar de um jogo. Situações bastante diversas são reconhecidas como jogo de uma maneira direta ou mais metafórica tais como jogos políticos. (BROUGÈRE, 1998, p. 14).

Segundo Huizinga (2001), o jogo para criança não é igual ao jogo dos adultos, pois é preciso pensar que para a criança trata-se de um momento em que, em geral, ocorre aprendizagem e, em geral, para o adulto, é recreação.

O jogo para os adultos não tem o mesmo significado enquanto que, para as crianças, o jogo tem muita importância, pois dali ela pode perceber que a brincadeira é uma ótima ideia para se aprender. Também favorece a autoestima dos alunos, pois a brincadeira faz a criança adquirir mais confiança e isso vai fazer diferença na aprendizagem.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensório motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

Quando se pronuncia a palavra jogo, pode estar se falando de jogos políticos, de adultos, de crianças ou de amarelinhas, xadrez, adivinhas, contar estórias, brincar, futebol, dominó, quebra-cabeça e outros.

Embora esses jogos recebam a mesma denominação, tem suas especificidades, pois além de se referir a uma descrição de uma ação lúdica, trazem regras estruturadas externas que definem a situação lúdica, já os brinquedos podem ser utilizados de diferente maneira pela própria criança.



---

## O PAPEL DA ESCOLA

Por se tratar do tema do trabalho, muito já se falou aqui sobre a importância dos jogos na infância, mais precisamente na educação infantil; já discorreremos também sobre o que é, exatamente o brincar, o brinquedo, suas semelhanças e diferenças. Agora falta falarmos do local onde tudo isso se dá: a escola.

A escola não é um lugar como outro qualquer; ela é uma instituição que tem como objetivo possibilitar ao educando a aquisição do conhecimento formal e desenvolvimento dos procedimentos do pensamento. É nela que a criança aprende a se relacionar (...)" (ELVIRA. 1992, p.59).

Brincar é fonte de lazer, e, simultaneamente, é fonte de conhecimento, portanto, brincar na escola não é a mesma coisa que brincar em outros lugares, pois trata-se de uma instituição que tem como objetivo a aquisição do conhecimento e o desenvolvimento do processo do pensar. É na escola que a criança aprende a se relacionar com seu pensamento e com outras pessoas, então as brincadeiras são mais direcionadas para este fim.

Elvira Cristina considera que "a utilização do brincar como recurso pedagógico tem de ser vista, primeiramente, com cautela e clareza. Brincar é uma atividade essencialmente lúdica (...) (1992). Portanto, deve-se tomar cuidado para que essas brincadeiras dirigidas não deixem de ser lúdicas, se não, irá descaracterizar-se como brincadeira e perder sua essência.

A escola possui um papel fundamental no processo de formação conceitual, tem o papel de aprimorar os conhecimentos das crianças e jamais deixar de valorizar as experiências adquiridas, antes do ingresso na escola.

Ela deve ser capaz de trabalhar um currículo significativo, preparada para que o ensino e a aprendizagem de fato se efetivem, em que a proposta político pedagógica esteja em conjunto com a pedagogia crítica, capaz de desafiar o educando a pensar criticamente a realidade social, política e histórica.

Dessa forma a escola deve ter a clareza do seu currículo, de sua proposta pedagógica do seu sistema de avaliação.

Reconhecemos o papel que a escola tem para a sociedade. Assim tendo consciência que será ela a única responsável pela transformação da sociedade, pois vem de um modelo, muitas vezes orientada para a manutenção das estruturas sociais e econômicas dominantes que impedem a transformação.

A escola tem por função levar a criança a vivenciar experiências que enriqueçam seu repertório e integrar o novo ao conhecimento que a criança já possui. Isso implica trabalhar como o que a criança dispõe em cada etapa do seu desenvolvimento.

Nos últimos 15 anos o Brasil e o mundo passaram por intensa transformação. Para enfrentar este período foi necessária a mudança de conceitos, antecipação de questões e criação de uma infraestrutura de apoio compatível com os novos desafios (...)" (Paz, TANIA 1992, p.37)

---

No Brasil, as brinquedotecas começaram a surgir em 1980 e, como toda ideia nova, causou encantamento, mas, também, enfrentou dificuldades tanto econômicas, quanto para se impor como instituição educacional.

Por ser um local onde a criança passa algumas horas do seu dia é um local de grande interação educacional. Seu papel dentro do campo da educação cresceu de tal forma que, pode-se afirmar, com segurança, que as brinquedotecas são agentes de mudança no que se propõem a fazer. Por isso deve ser um projeto muito bem pensado e planejado.

Pode parecer que é simples criar o ambiente de uma brinquedoteca, mas não é. Devem ser feitas reuniões com a equipe escolar para captar ideias; a escolha do tipo de brinquedo que irá ser disponibilizado é de suma importância e dá-se prioridade aos brinquedos ditos 'pedagógicos'; o local em que será montada deve ser escolhido a dedo, levando em consideração a mobilidade e o fácil acesso para crianças de todas as faixas etárias e características, que irão frequentar o ambiente. Tudo isso, buscando assessoria de órgãos especializados no desenvolvimento infantil.

## **O PAPEL DO PROFESSOR**

O brincar é fundamental para o desenvolvimento do ser humano, mas para a criança o brincar não passa de uma diversão.

O trabalho com jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências (Perrenoud, 2000; Macedo 2002)

O jogo e a brincadeira na escola devem ter como meta o desempenho escolar do aluno de uma maneira lúdica onde o ensino aprendizagem seja feito de uma maneira prazerosa.

Mas para que isso aconteça é necessário que o professor esteja preparado para propor o desafio da utilização dos jogos e brinquedos para as crianças, fazendo com que o objetivo do jogo extrapole o brincar e passe a ser instrumento de ensino aprendizagem.

Atualmente já é uma realidade a utilização dos jogos e brinquedos na prática pedagógica da educação infantil, pois até mesmo no Referencial Curricular Nacional (RCNEI) já se fala sobre a utilização dos mesmos por professores em sala de aula.

Na concepção de Santos (2000) a inclusão da ludicidade nos cursos de formação do educador infantil:

Se faz necessária não só porque respalda teoricamente esses profissionais sobre a importância dos jogos e brincadeiras na infância, mas porque, através desses, o próprio professor terá condições de conhecer melhor o seu aluno a partir das brincadeiras e dos jogos que ele os propiciará. (p. 111 112).

Para que se tenha um resultado satisfatório é necessário que se tenha uma interação entre professor-aluno. O professor deve ser um facilitador, sempre ajudando a criança a resolver situações problemas.

---

A criança que brinca na escola desenvolve melhor sua criatividade, autonomia, socialização, conhecimento físico e lógico e, se bem orientado pelo professor, essas atividades se tornam um excelente meio de construção do conhecimento.

O RCNEI (Brasil, 1998) diz que o professor deve ter presente que nas brincadeiras as crianças criam e consolidam o que conhecem sobre o mundo.

É necessário que o professor crie tempo e espaço para utilizar os jogos e brincadeiras em meio a outras atividades, lembrando sempre da importância dos mesmos na vida escolar das crianças, podendo assim conhecer muito a criança com o modo que ela trabalha.

Dentro de um modelo construtivista é dever do professor assegurar um ambiente, dentro do qual os alunos possam, refletir suas próprias ideias, para um trabalho mais amplo o professor deverá planejar suas lições levando em consideração tanto a forma, como os alunos aprendem, como os conceitos prévios que eles trazem, a tarefa do professor é encorajar os alunos a verbalizarem essas ideias, ajudá-los a tornarem-se conscientes do seu próprio processo de aprendizagem, e a relacionarem suas experiências prévias.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de todas as pesquisas feitas para o desenvolvimento deste artigo, concluímos que é de grande importância o papel da escola, para proporcionar momentos prazerosos e lúdicos na educação infantil, com a ajuda dos jogos e brincadeiras. Há necessidade de ver o brincar como atividade primordial nessa fase, que pode ser dirigida e/ou livre, no sentido da autonomia, proposta a partir do que o professor deseja alcançar, compreendendo a criança como um ser singular.

O brincar tem sido apontado como o principal espaço, de, até mesmo, estratégia, em prol do desenvolvimento da criança. Deste modo considera-se que ele deva ocupar lugar de destaque na educação infantil.

Assim percebe-se que é fundamental o suporte dos pais e educadores no ato do brincar, no jogo e na brincadeira, para que sua prática seja qualificadora e eficaz, fazendo com que as crianças se expressem, e vivenciem novas experiências.

Deve-se criar condições para que as crianças possam desenvolver suas potencialidades. Acredita-se que é manuseando objetos, conversando, contando histórias, dramatizando é que as crianças utilizam as diferentes formas de comunicação, podendo ampliar sua linguagem, expressando-se e compreendendo cada vez melhor a si, aos outros e ao mundo que as cerca.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- FONTANA, Roseli. ; CRUZ, Maria Nazaré da. **Psicologia e trabalho pedagógico**. São Paulo: Atual, 1997.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5ª ed. 2ª. Reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1ª ed. São Paulo: Pioneira, 1994. 63 p.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1999.
- VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes 1991.
- MACEDO, de Lino. SICOLI, Ana Lucia. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre. Artmed. 2005

---

SANTOS, Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: o lúdico em diferentes conceitos. Ed. Petropolis, 5 edição. 2000.

CAVALLARI, Vania Maria. **Recreação em Ação**. São Paulo. Ed. Ícone. 2011.

SANTOS, Vera Lucia Bertoni dos. **Pedagogia do brincar**. Editora Mediação. 2012

**SITES:**

<http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>

<http://unisal.br/wp-content/uploads/2013/03/Disserta%C3%A7%C3%A3o-Ingrid-M-Moares.pdf>

<https://www.youtube.com/watch?v=NsLvu3jV19o>

<https://www.youtube.com/watch?v=CVVb6ShCJH0>

<http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-da-brinquedoteca-no-espaco-escolar/111263/>

**Lidiane Oliveira Leopoldo da Silva** - Licenciatura Plena em Pedagogia pela UNIP Universidade Paulista.

Licenciatura Plena em Filosofia pela FICS Faculdades Integradas Campos Salles

Pós graduação em Educação Inclusiva também pela FICS. Professora de Educação Infantil, PEI na Prefeitura Municipal de São Paulo, PMSP

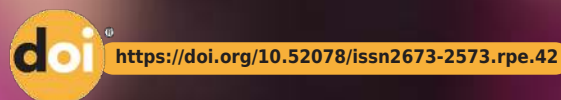


#### ORGANIZAÇÃO:

Andreia Fernandes de Souza  
Manuel Francisco Neto  
Vilma Maria da Silva

#### AUTORES(AS):

Daniele Marques dos Santos Barreto  
Fabiane Maria Said  
Herbert Madeira Mendes  
Joseneide dos Santos Gomes  
Lidiane Oliveira Leopoldo da Silva  
Mirella Clerici Loayza  
Miriam Ferreira  
Priscila Paula da Costa da Silva  
Rita de Cássia Martins Serafim  
Rosângela Adelina dos Santos Oliveira  
Rosemeire Santos de Deus Lopes  
Sheyla Maria Silva Pimentel  
Simone Moreira Garcia  
Solange Livolis Garcia Guerreiro  
Waldemar Sabalo



Produzida com utilização de softwares livres



Platform &  
workflow by  
OJS / PKP

[www.primeiraevolucao.com.br](http://www.primeiraevolucao.com.br)

