

Revista **a** EVOLUÇÃO



José Wilton dos Santos

**DESCOBRIR-SE EDUCADOR:
O percurso exitoso de um Professor Poeta**



LANÇAMENTO



DOCÊNCIA EM FOCO
Compartilhando Saberes

ANTÔNIO R. P. MEDRADO
MANUEL FRANCISCO NETO
(Org.)



Filada à:
**ABEC
BRASIL**
Associação Brasileira de Educadores Científicos



REVISTA
CIENTÍFICA
TÉCNICA
E
SERVIÇOS



Platform &
workflow by
OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

Coordenaram esta edição: Manuel Francisco Neto / Vilma Maria da Silva

Organização: Vilma Maria da Silva

<https://primeiraevolucao.com.br>



<https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.55>

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 Chateaneuf
José Wilton dos Santos
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:

Prof. Dr. 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 Chateaneuf
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Dr. Isac Chateaneuf
Prof. José Wilton dos Santos

Edição, Web-edição e projetos:

Antonio Raimundo Pereira Medrado
Lee Anthony Medrado
Vilma Maria da Silva

Contatos

Tel. 55(11) 99543-5703
Whatsapp: 55(11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com (S. Paulo)
netomanuefrancisco@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>

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – ano 5, n. 55 (out. 2024). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2024. 116 p. : il. color

Bibliografia

Publicação contínua desde 2020.

Bimestral aguardar

e-ISSN 2675-2573

Disponível apenas online.

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

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.55

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

Colaboradores voluntários em:



São Paulo | 2024

Publicada no Brasil por:

Edições
Livro Alternativo
CNPJ: 28.657.494/0001-09

05 EDITORIAL

Antônio R. P. Medrado

7 DESTAQUE

JOSÉ WILTON DOS SANTOS

DESCOBRIR-SE EDUCADOR:

O percurso exitoso de um Professor Poeta

17 Ciência, Tecnologia & Sociedade

Adeilson Batista Lins

21 POIESIS

Ode à educação



ARTIGOS

1. A IMPORTÂNCIA DAS HISTÓRIAS INFANTIS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA
ANDREIA FERREIRA DE MELO FARIA 23
2. FORMAÇÃO DO DOCENTE NA PRÁTICA DA EDUCAÇÃO MUSICAL
ANDRÉIA NOVAES SOUTO RIBEIRO 29
3. NEUROPSICOPEDAGOGIA E EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSIDERAÇÕES SOBRE A SUA APLICAÇÃO
ANGÉLICA GAVARRON 39
4. AUTONOMIA E APRENDIZAGEM NA PRIMEIRA INFÂNCIA
ANGELITA APARECIDA FERREIRA GEBIN 47
5. REFLEXÕES SOBRE O USO DAS NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
ARLENE ALVES DA SILVA 55
6. A INFLUÊNCIA DO AMBIENTE ESCOLAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL
DANIELA DE MELO SANTOS 61
7. A INCLUSÃO ESCOLAR DOS ALUNOS COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL NA EDUCAÇÃO BÁSICA
EDNEIA MACHADO DE ALCÂNTARA 67
8. VERTENTES FEMINISTAS PARA UMA EDUCAÇÃO INFANTIL EQUITATIVA E EMANCIPATÓRIA
FRANCISCA FRANCINEUMA DE LIMA 73
9. FORMAÇÃO DO CIDADÃO LEITOR E BIBLIOTECAS PÚBLICAS
GRAZIELA DE CARVALHO MONTEIRO 79
10. NARUTO E A CULTURA DE PARTICIPAÇÃO DOS ESTUDANTES/FÃS NA ESCOLA: MAIS UM BREVE ENSAIO
ISAC DOS SANTOS PEREIRA 85
11. A MOTRICIDADE DO BEBÊ NO PRIMEIRO ANO DE VIDA
ROSA MARIA FOLHA MOS 93
12. A EDUCAÇÃO COMO PRIORIDADE, UMA RESENHA CRÍTICA SOBRE A OBRA DE DARCY RIBEIRO
VANDERSON CRISTIANO DE SOUSA 99
13. OS JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL
VIVIANE DE CÁSSIA ARAUJO 105
14. O PAPEL DO PSICOPEDAGOGO CLÍNICO
WIVIAN LINARES DE SOUZA 111

**ESTA REVISTA É MANTIDA E FINANCIADA POR PROFESSORAS E PROFESSORES.
SUA DISTRIBUIÇÃO É, E SEMPRE SERÁ, LIVRE E GRATUITA.**

A **REVISTA PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial idealizado pela **Edições Livro Alternativo** com o objetivo de **empoderar e inspirar educadores** na jornada de compartilhar suas pesquisas, estudos, experiências e relatos de vivências.

UM CORPO EDITORIAL DE EXCELÊNCIA:

Nossa equipe conta com especialistas, mestres e doutores(as), todos com vasta experiência na rede pública de ensino, além de profissionais experientes nas áreas do livro e da tecnologia da informação. Essa expertise garante a qualidade e o rigor científico das publicações da revista.

INDEPENDÊNCIA E AUTONOMIA:

Um dos nossos diferenciais é a total independência, viabilizada pelo **financiamento colaborativo de professores e professoras**. Essa autonomia nos permite defender a liberdade de expressão e a diversidade de ideias, priorizando a qualidade dos conteúdos e o impacto positivo na educação.

PROPÓSITOS QUE IMPULSIONAM A TRANSFORMAÇÃO:

- **Promover o debate** crítico e reflexivo sobre os diversos aspectos da educação, com base nas vivências, pesquisas, estudos e experiências dos profissionais da área;
- **Proporcionar a publicação** de livros, artigos e ensaios que contribuam para o aprimoramento da educação e o desenvolvimento profissional dos educadores;
- **Apoiar a publicação** de obras de autores independentes, democratizando o acesso à informação e promovendo a diversidade de vozes;
- **Incentivar o uso de softwares livres** na produção de materiais didáticos e na difusão do conhecimento, promovendo a inclusão digital e a redução de custos;
- **Fomentar a produção de livros** por professores e autores independentes, reconhecendo e valorizando a experiência e o saber dos profissionais da educação;

PRINCÍPIOS QUE GUIAM A NOSSA ATUAÇÃO:

- **Priorizar trabalhos voltados para a educação**, cultura e produções independentes, contribuindo para a construção de uma sociedade mais justa e democrática;
- **Utilizar exclusivamente softwares livres** na produção de livros, revistas e materiais de divulgação, promovendo a transparência, a colaboração e a acessibilidade;
- **Incentivar a produção de obras coletivas** por profissionais da educação, fomentando a colaboração e o compartilhamento de conhecimentos;
- **Publicar e divulgar livros de professores** e autores independentes, valorizando a diversidade de vozes e perspectivas na educação;
- **Respeitar a liberdade e autonomia** dos autores, garantindo a originalidade e a autenticidade das obras publicadas;
- **Combater o despotismo, o preconceito e a superstição**, defendendo os valores da democracia, da tolerância e do respeito à diversidade;
- **Promover a diversidade e a inclusão**, valorizando as diferentes culturas, identidades e experiências presentes na comunidade educacional.

A **REVISTA PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é mais do que uma revista, é um movimento pela transformação da educação, um espaço para a colaboração, o aprendizado e a inovação.

Junte-se a nós e faça parte da construção de um futuro mais promissor para a educação!

Filiada à: _____



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres



Platform & content by OJS / PKP

OS JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

VIVIANE DE CÁSSIA ARAUJO¹

RESUMO

Durante esse artigo apresenta-se a necessidade do planejamento e da organização do tempo e do espaço para a realização do jogo e da brincadeira de forma efetiva. O trabalho com os jogos e as brincadeiras durante o desenvolvimento infantil são de extrema importância, visto que por meio deles a criança apresenta vários aspectos sócio – emocionais. Considera-se que a realização deste artigo proporciona inquietações e desencadeia pensamentos acerca das novas formas de trabalho que associam os jogos e as brincadeiras ao cotidiano escolar. Nós somos construtores de nossa própria história, dessa forma, as crianças constroem um mundo cheio de imaginação e criatividade. Por meio dos jogos e brincadeiras as crianças despertam sua imaginação, ampliando seu repertório de conhecimentos, aprendendo brincando.

Palavras-chave: Brincadeiras; Desenvolvimento Infantil; Jogos.

Atualmente os jogos e brincadeiras passaram a fazer parte das atividades direcionadas para aprendizagens em diversos eixos.

Neste artigo pretendo fazer algumas reflexões sobre a importância dos jogos e das brincadeiras no cotidiano escolar, contribuindo para aprendizagem de uma forma lúdica.

Para Luchesi(2000, p. 37):

O brincar não significa apenas divertir-se sem fundamento e razão, caracterizando-se como uma das formas mais complexas da criança em comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento dá-se por meio de trocas experimentais mútuas estabelecidas durante toda sua vida.

Nota-se que a criança aprende por meio das brincadeiras e dos jogos, fazendo com que a aprendizagem se torne significativa.

Muito tem sido discutido a respeito dos jogos no cotidiano escolar, mas pouco tem se percebido a respeito da presença dos mesmos nas atividades desenvolvidas em sala de aula. Alguns professores ainda não acreditam na

contribuição que os jogos podem trazer para sala de aula.

Portanto necessita-se estudar um pouco mais a respeito de como os jogos podem auxiliar no desenvolvimento infantil, tornando o processo ensino aprendizagem prazeroso e significativo.

TEORIAS E REFLEXÕES SOBRE OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS

Não devemos enxergar os jogos apenas como uma forma de competição, mas sim ter um olhar sobre uma forma de aprender brincando.

Para Kishimoto (2010 p.01):

Para a criança, o brincar é a atividade principal do dia-a-dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo, de repetir ações prazerosas, de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens, de usar o corpo, os sentidos, os movimentos, solucionar problemas e criar.

¹ Licenciada em Pedagogia pela Universidade Estácio de Sá, UNIESTÁCIO. Pós-Graduada em Pedagogias Humanísticas pela Faculdade XV de Agosto; e na Arte de Contar História pela Faculdade Gennari & Peartree. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, SME, PMSP.

Segundo Vygotsky (1989 p.113.), “a criança faz o que ela mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer”.

As brincadeiras e jogos infantis são elementos indispensáveis para a formação da criança. “É por meio do lúdico que ela vai incorporando certos valores à sua personalidade e ampliando o seu conhecimento de mundo”. (SOLER, 2006)

Piaget (1978), diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

Dentro do brincar, os jogos têm a função de socializar, dar um enfoque nas regras e desenvolver habilidades, pois todo o jogo implica em um ato de brincar. E na sua execução o professor pode explorar aspectos e atividades de forma a criar um ambiente de aprendizagem rico e espontâneo.

O brincar é considerado ação que induz ao prazer, e para Kishimoto (2010), brincar acima de tudo é exercer o poder criativo do imaginário humano construindo um universo, do qual o criador ocupa o lugar central, através de simbologias originais inspiradas no universo de quem brinca e, é nesta ação que a criança desenvolve-se como ser criativo, pois a relação onírica com as situações do mundo em sua volta permitem-na criar sua cultura ao mesmo tempo que identifica-se com a sociedade em que faz parte. A criança, ao fazer o que gosta (brincar) desperta um desejo de desvendar o desconhecido, são sujeitos ativos que quando interagem com o outro, com o meio, com o objeto ou consigo mesma adquirem de certa forma conhecimentos.

Na brincadeira, a criança está sempre se comportando acima de sua idade, acima de seu comportamento usual do dia a dia; na brincadeira ela está, por assim dizer, um pouco a frente de si mesma. O brinquedo contém uma forma concentrada como no foco de uma lupa, todas as tendências de desenvolvimento; é como se a criança tentasse pular acima de seu nível usual.

Ao brincar, a criança tem consciência de que está imaginando uma suposta situação, cuja característica fundamental é sua relação com a realidade. Ao abordar o tema, Moreira (1999) deixa explícito que, nas premissas psicológicas do jogo, não há elementos fantásticos. Para ele há uma ação real, uma operação real e imagens reais de objetos reais, mas a criança, apesar de tudo, tende a agir com um objeto qualquer como representante de um objeto real, age com a vara como se fosse um cavalo, e isto indica que há algo imaginário no jogo como um todo, que é a situação imaginária. Sendo assim, o autor acentua a importância da compreensão que a ação tem no brinquedo. Portanto, a ação, no brinquedo, não provém da situação imaginária, mas, pelo contrário, é esta que nasce da discrepância entre a operação e ação; assim, não é a imaginação que determina a ação, mas são as condições da ação que tornam necessária a imaginação e dão origem a ela.

A medida que a criança entra no que há de mais emocionante no ato de brincar com o outro, ou consigo mesma, toma consciência de sua auto-imagem e conhece um outro ser que não seja ela própria. Isto foi percebido na experiência realizada, quando os alunos sentavam ao lado dos colegas e começavam a falar sobre o que havia acontecido ontem, de que brincou, e da mesma forma o outro também conversava, isso ocorre nas atividades onde as crianças percebiam que o amigo também tinha braços, pernas, ou seja, possuíam algo semelhante ao seu próprio corpo. Segundo Mozzer (2008): “a troca de saberes entre as crianças participantes da ação lúdica, ativa o pensamento cognitivo e afetivo”.

Brincando a criança cria, recria e inventa novas manifestações adequando-se a sua realidade, ela é capaz de entrar num estado de sonhos e fantasias, onde encontra espaço para representar o mundo de sua forma, descobrindo ao mesmo tempo soluções para os obstáculos surgidos no seu faz de conta e que servirá para sua vivência ao longo do seu desenvolvimento.

Brincando é possível trabalhar diversas formas de aprendizagem com a criança, pois é natural dela o ato de brincar. Pode-se trabalhar a motricidade, o cognitivo, o lado emocional e social de cada uma, e o papel do educador é fundamental para que haja êxito neste processo.

Historicamente, os jogos e as brincadeiras foram alvos de diversas pesquisas, e podemos observar que sua valorização deu-se a partir de teorias propostas por filósofos e pedagogos com estudos feitos no campo da educação ao longo de vários anos, comprovando cientificamente a importância do brincar para o desenvolvimento das crianças pequenas.

A valorização do brincar nem sempre foi bem vista na história das crianças pequenas. Segundo Wajskop (1995), somente com a ruptura do pensamento romântico que a brincadeira ganha seu espaço na educação.

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos. Para isso, entendo ser necessário a vivência, a percepção e o sentido, ou seja, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu como sentiu e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem; além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança é mais espontânea. "Sem dúvida, os conteúdos podem ser trabalhados com o uso do jogo. A criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com a atividade lúdica. Mas, para isso, o jogo é uma das estratégias e não a única".

Entendo ainda que o primeiro passo para se trazer o lúdico, a brincadeira para dentro da escola, é o resgate da infância dos próprios educadores, a memória. "Do que brincavam, como brincavam, lembrem-se de uma figura especial.

A HISTÓRIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS

Ao longo da história, vários estudos se mostraram eficientes no âmbito da coesão entre o lúdico e o processo ensino aprendizagem.

Do ponto de vista histórico, a análise a respeito dos jogos pedagógicos é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social e específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo permitem compreender melhor o cotidiano infantil.

Ao longo dos anos podemos comprovar que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem brincadeiras, jogos e brinquedos tende a contribuir com mais facilidade para o processo de ensino e aprendizagem da criança na formação de atitudes como: cooperação; socialização; respeito mútuo; interação; lideranças, criatividade, personalidade e autonomia, que favorecem a construção do conhecimento do educando. (SANTOS, 2012, p.32)

A utilização dos jogos em sala de aula tornou-se, por muito tempo, sem significado e sem importância, chegando a ser desvalorizada e desconsiderada como um recurso pedagógico que favorece a aprendizagem.

O pensamento da criança é muito intuitivo, egocêntrico e subjetivo, portanto, existe um grande progresso, pois há o desenvolvimento da capacidade simbólica ou de representação.

Durante muito tempo a escola foi vista pelos alunos como algo enfadonho, obrigatório, sem sentido e entediante, e quando os educadores ofereciam brinquedos, eram criticados pelos pais e mesmo por colegas de profissão de estarem perdendo tempo. Entretanto, com a revelação de que o lúdico pode possuir intencionalidade educativa, descobriu-se um processo que tornou o processo educativo atraente e desejado.

Em 1970 a educação para crianças de 0 a 6 anos, foi contemplada com um novo estatuto no campo das políticas e dos ensinamentos educacionais. Com isto uma variedade de projetos para as crianças pequenas vem sendo desenvolvidos (RANGEL. 1992, p. 1)

Percebe-se que os jogos pedagógicos sempre estiveram presentes na vida do ser

humano como forma de alegria e prazer, mas nem sempre foram considerados como um fator fundamental no processo ensino aprendizagem.

Os novos paradigmas consideram que os alunos devem ser preparados para conviver numa sociedade com constantes mudanças, sendo assim, o professor deve atuar como mediador no processo ensino aprendizagem.

A Educação deve se voltar para o desenvolvimento das capacidades de comunicação, resolvendo problemas, tomando decisões, fazendo inferências, criando, aperfeiçoando conhecimentos e valores de uma forma cooperativa.

Durante séculos a educação foi disciplinadora, não havia prazer ao aprender, não havia tantos estímulos como se têm hoje por meio dos jogos pedagógicos.

Na Idade Média, a educação era tradicional, na qual o aluno aprendia de forma mecânica, era exigido silêncio, os alunos ficavam enfileirados, não sendo estimulados de forma prazerosa, como acontece atualmente.

Como a chegada do século XVI, surgiu o Renascimento, ao qual novas concepções pedagógicas foram descobertas e começou então dar ênfase aos jogos pedagógicos como forma de ensino aprendizagem.

No século XVIII os jogos pedagógicos começam a ganhar ainda mais espaço e a serem mais valorizados no processo ensino aprendizagem.

Atualmente os jogos pedagógicos servem de instrumentos contribuintes no processo ensino aprendizagem, fundamentalmente no ensino de matemática, ao qual ainda há rejeição a essa disciplina.

OS JOGOS E SUA IMPORTÂNCIA PARA O DESENVOLVIMENTO INFANTIL

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998) é importante que o aluno faça tentativas, formule hipóteses e as compare com outros alunos para validar seus procedimentos. Desta forma busca-se atividade de relação com colegas do próprio aluno.

Os jogos e desafios favorecem o desenvolvimento social, psicológico e intelectual das crianças.

De acordo com Bomtempo (1997):

Trabalhar no sentido de criar um ambiente agradável e livre de tensões na sala de aula. O aluno precisa aprender a ser feliz na escola, descobrir o prazer de aprender, e de fazer as suas atividades bem-feitas, aprender que é permitido errar e que o erro nos faz crescer. Não ter medo de descobrir, assumir e desenvolver a própria potencialidade. (p.9).

Identificar as problemáticas referentes ao processo ensino-aprendizagem de matemática é uma tarefa reflexiva, uma vez que a aprendizagem é um tema amplo que requer estudos, pesquisas e discussões.

O jogo pedagógico é uma atividade mais estruturada e constituída por um princípio de regras mais diretas, cabendo ensinar de forma prazerosa a disciplina de matemática.

Para que os jogos pedagógicos tenham um lugar garantido no cotidiano escolar, é necessário que a atuação do professor seja alimentada pela vivência lúdica, na qual se coloque pleno, inteiro no momento, saindo do papel de agente exclusivo de informação e formação dos alunos, e passando a desempenhar uma função de mediador.

Percebe-se que os jogos pedagógicos ajudam no processo ensino aprendizagem de forma significativa, contribuindo em todas disciplinas, fundamentalmente em matemática, na qual temos vários exemplos de jogos pedagógicos, como jogo da memória, dominó, entre outros que trabalham com o raciocínio lógico.

Segundo Rangel (1992, p.17):

O ensino de matemática nas séries iniciais não leva em conta suas experiências diárias, nas quais estabelece relações de semelhanças e diferenças entre objetos e fatos, classificando-os, ordenando-os e quantificando-os. Assim, o ensino torna-se distante da realidade, a criança é induzida a aceitar uma situação artificial, sem significado para ela.

De acordo com a autora, ao ensinar a matemática para criança de forma mecânica a mesma não estará se apropriando de conhecimentos significativos, pois não terá o mesmo interesse em que se tem quando está aprendendo com os jogos pedagógicos, aos quais fazem parte do processo ensino aprendizagem de forma prazerosa.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte do ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem aos seus interesses.

A sala de aula deve ser um local ao qual se busque constantemente a eficácia no processo educativo por meio de momentos em que os jogos e as brincadeiras possam estar inseridos para auxiliar na construção de conhecimentos de maneira eficaz e contagiante.

A brincadeira lúdica ajuda a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e desenvolvimento, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

Para Velasco (1996, p. 78):

Brincando a criança desenvolve suas capacidades físicas, verbais ou intelectuais. Quando a criança não brinca, ela deixa de estimular, e até mesmo de desenvolver as capacidades inatas podendo vir a ser um adulto inseguro, medroso e agressivo. Já quando brinca a vontade tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado, consciente e afetuoso.

A autora nos faz remeter ao pensamento de que o brincar estimula integralmente o desenvolvimento infantil, tornando o processo ensino aprendizagem significativo.

A educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. Muito já se pesquisou, escreveu-se e se discutiu sobre a educação, mas o tema é sempre atual e

indispensável, pois seu foco principal é o ser humano. Então, pensar em educação é pensar no ser humano, em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiente, nas suas preferências, nos seus gostos, nos seus prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas.

A aprendizagem presente no jogo relacionada a questões sociais e da vida, também estão presentes nesses estudos em que ele compreende o jogo e a brincadeira como ações que estão intimamente ligadas à aprendizagem, não fazendo referência apenas a educação dita formal, que trata de conteúdos, mas também a social, já que nela a criança acaba por reproduzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores.

Os jogos e as brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do ser humano como forma de alegria e prazer, mas nem sempre foram considerados como um fator fundamental no processo ensino aprendizagem.

A educação contemporânea traz muitos desafios não podendo estagnar-se em uma única e exclusiva metodologia de ensino, é preciso utilizar-se de todos os recursos possíveis para que a escola transforme-se em um lugar especial que desperte na criança a vontade de aprender e os jogos e brincadeiras podem contribuir nesse processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ainda há muito a ser estudado e discutido sobre a educação das crianças pequenas e sobre quais os melhores métodos de ensino. Isso também nos leva a pensar que tipo de cidadão queremos formar para o futuro de nossa sociedade.

Através dos estudos já realizados vimos que o brincar é essencial na interação social da criança com o seu meio.

Os jogos ajudam a criança a expandir seu imaginário e desenvolver diversas formas de aprendizagem. Utilizar jogos e brincadeiras no cotidiano escolar não é somente uma forma de diversão e, sim, um método de aprendizagem e

desenvolvimento, tendo o professor como mediador e este se utilizando de planejamentos que auxiliem e estimulem a participação das crianças.

A utilização dos jogos deve ser explorada, favorecendo cooperação, interação social e uma melhor organização entre professor e aluno, para a construção dos conhecimentos de diversos conteúdos trabalhados em sala de aula.

O objetivo da Intervenção Pedagógica realizada por meio de jogos pedagógicos durante o processo ensino aprendizagem é observar as possíveis dificuldades que o aluno tenha e mediante o diagnóstico elaborar atividades que venham de encontro as suas necessidades.

Por meio de atividades significativas para a criança seu desenvolvimento se torna mais amplo a medida de seu interesse, sendo necessário que seja levado em conta as construções cognitivas do educando, instaurar a fala do aluno, observando o que ele está fazendo, organizar ações, prover situações experimentais para facilitar a invenção do aluno.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOMTEMPO, Luzia. Escola do coração. Um conjunto de atividades para desenvolver nos alunos a inteligência emocional. Minas Gerais. Fundação Amae. Educando, 1997.
- KISHIMOTO, TizukoMorchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludopedagogia, Educação e Ludicidade. Ensaio. Gepel – Grupo de Estudo e Pesquisa em Educação e Ludicidade. p. 57. Salvador: FAGED/UFBA, 2000.
- MOREIRA, Marco Antônio. Aprendizagem significativa. Brasília: Universidade de Brasília, 1999.
- MOZZER, G. N. S. A criatividade infantil na atividade de contar histórias: uma perspectiva histórico-cultural da subjetividade. Tese de Doutorado. Universidade de Brasília, Brasília, 2008.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- RANGEL, Ana S. Educação matemática e a construção do número pela criança. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Petrópolis: Vozes, 1997.
- SAVIANI, Dermeval. Educação brasileira, estrutura e ensino. Campinas: Autores Associados, 1996.
- VELASCO, Calcida Gonsalves. Brincar: o despertar psicomotor, Rio de Janeiro: Sprit, 1996.



Revista n. 54 maio 2024 ISSN 2675-2573



Revista n. 55 maio 2024 ISSN 2675-2573

José Wilton dos Santos

DESCOBRIR-SE EDUCADOR:
O percurso exitoso de um Professor Poeta



LANÇAMENTO

DOCÊNCIA EM FOCO
Compartilhando Saberes



www.primeiraevolucao.com.br

ORGANIZAÇÃO:
Manuel Francisco Neto
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

- Andreia Ferreira de Melo Faria
- Andréia Novaes Souto Ribeiro
- Angélica Gavarron
- Angelita Aparecida Ferreira Gebin
- Arlene Alves da Silva
- Daniela de Melo Santos
- Edneia Machado de Alcântara
- Francisca Francineuma de Lima
- Graziela de Carvalho Monteiro
- Isac dos Santos Pereira
- Rosa Maria Folha Mos
- Vanderson Cristiano de Sousa
- Viviane de Cássia Araújo
- Wivian Linares de Souza



<https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.55>



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres:



Platform & workflow by OJS / PKP

www.primeiraevolucao.com.br

