

EVOLUÇÃO



5 ANOS

DE PUBLICAÇÃO ININTERRUPTA!



William Terin

A FORÇA DA EXPRESSÃO ANGOLANA



Filiada à
**ABEC
BRASIL**
Associação Brasileira de Editores Científicos



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.57>

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 Chateaufeuf
José Wilton dos Santos
Manuel Francisco Neto
Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
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 Chateaufeuf
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Ma. Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco
Profa. Esp. Mirella Clerici Loayza
Profa. Dra. Thais Thomaz Bovo

Bibliotecária:

Patrícia Martins da Silva Rede

Colunistas:

Prof. Dr. Adeílson Batista Lins
Prof. Dr. Isac Chateaufeuf
Jornalista João Domingos Terin (William Terin)
Profa. Ma. Cleia Teixeira da Silva
Prof. Me. José Wilton dos Santos

Web-edição:

T.I Lee Anthony Medrado

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 6, n. 57 (fev. 2025). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2025. 158 p. : il. color

Bibliografia

Publicação contínua desde 2020.

Bimestral

e-ISSN 2675-2573

Disponível apenas online.

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

DOI 10.52078/issn2673-2573.rpe.57

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

Em parceria com:



São Paulo | 2025

Publicada no Brasil por:

Edições **Livro Alternativo**

CNPJ: 28.657.494/0001-09

05 EDITORIAL

Antônio R. P. Medrado / Manuel Francisco Neto

06 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

Isac Chateaneuf

08 DESTAQUE **WILLIAM TERIN** A força da expressão angolana

12 Educação & Literatura

Mirella Clerici Loayza

13 Agenda

15 POIESIS

J. Wilton

17 Ciência, Tecnologia & Sociedade

Adeilson Batista Lins



ARTIGOS

1. **GESTÃO DEMOCRÁTICA E PARTICIPATIVA NA CIDADE EDUCADORA DE SÃO PAULO: O PAPEL DO COORDENADOR, ASSISTENTE DE DIREÇÃO E SUPERVISOR**
Andreia Ferreira de Melo Faria 19
2. **MÚSICA NOS DOCUMENTOS FEDERAIS: VARREDURA DOCUMENTAL**
Andréia Novaes Souto Ribeiro 25
3. **INCLUSÃO ESCOLAR DOS ALUNOS COM NECESSIDADES EDUCATIVAS ESPECIAIS NO ENSINO PRIMÁRIO: POLÍTICAS EDUCACIONAIS DE INCLUSÃO**
Antônio Ambriz Camuano 43
4. **O SIGNIFICADO DA ESCOLA PARA OS PAIS: ABANDONO E NÃO MATRICULAÇÃO ESCOLAR NA COMUNIDADE DE JAMBA YA NGANDZI, MUNICÍPIO DE CHITEMBO, PROVÍNCIA DO BIÉ - REPÚBLICA DE ANGOLA**
César Horácio Guelengue Pataca 49
5. **A PRESENÇA DAS FIGURAS DE SOM EM LETRAS DE MÚSICAS NACIONAIS**
Cleia Teixeira da Silva 57
6. **A EXTREMA POBREZA EM ANGOLA: CONSEQUÊNCIA DA AUSÊNCIA DE EDUCAÇÃO FINANCEIRA NO SISTEMA DE ENSINO**
Constantino Joao Manuel 65
7. **O APRENDER ATRAVÉS DA ÁREA DO CONHECIMENTO HISTÓRIA**
Dameres Floriano Nunes Gonçalves 73
8. **A IMPORTÂNCIA DOS ELEMENTOS DA NATUREZA NA EDUCAÇÃO INFANTIL**
Edneia Machado de Alcântara 85
9. **APRENDIZAGEM ORGANIZACIONAL COMO GARANTIA DO DESENVOLVIMENTO DOS RECURSOS HUMANOS DAS EMPRESAS**
Edson da Conceição Graça 91
10. **O RECREIO: TEMPO E ESPAÇO DE INTERAÇÃO E APRENDIZAGEM**
Jeneroso João André /Beatriz Pereira 99
11. **O DESPERTAR PELA LEITURA**
Joice Botelho Silva 107
12. **ENERGIA SOLAR FOTOVOLTAICA: CENÁRIO ATUAL**
José Wilton dos Santos 113
13. **O USO DAS ARTES VISUAIS COMO PRÁTICA DE ENSINO**
Josefa Bezerra de Meneses 123
14. **IMPACTO DA PLANIFICAÇÃO AO ALCANCE DA EXCELÊNCIA EDUCATIVA**
Manuel Francisco Neto /Maria Mbuanda Caneca Gunza Francisco 129
15. **O AMBIENTE ALFABETIZADOR E A CONSTRUÇÃO DO CONHECIMENTO: UMA ANÁLISE SOBRE O IMPACTO DOS ESTÍMULOS VISUAIS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**
Mirella Clerici Loayza 133
16. **A PSICOPEDAGOGIA NA EDUCAÇÃO ESPECIAL: CONTRIBUIÇÕES, DESAFIOS E A IMPLEMENTAÇÃO DE POLÍTICAS PÚBLICAS INCLUSIVAS**
Rosinalva de Souza Lemes 139
17. **TRATAMENTO DESIGUAL AOS PROFESSORES DO ENSINO PRIVADO ANGOLANO**
Wilder Dala Quijango 145

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!

INSTITUIÇÕES PARCEIRAS



Indexadores: _____



Filiada à:



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres





O USO DAS ARTES VISUAIS COMO PRÁTICA DE ENSINO

JOSEFA BEZERRA DE MENESES¹

RESUMO

Este artigo, baseado em diversas pesquisas, analisa como as artes visuais são essenciais no desenvolvimento infantil. Elas atuam como ferramentas lúdicas que envolvem inteligência, raciocínio, afetividade e emoção, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e emocional da criança. Além disso, promove a interculturalidade e garante a expressão individual e o conhecimento cultural e histórico desde a primeira infância.

Palavras-chave: Arte. Criança. Educação. Escola.

INTRODUÇÃO

Compreender a arte como expressão é permitir que os indivíduos interpretem suas ideias. Enquanto a arte como cultura, amplia o entendimento histórico e artístico, a história da arte de um país pode ser entendida como a compreensão da identidade desse mesmo indivíduo e de toda a sociedade da qual ele pertence.

A estratégia de ensino é um caminho definido pelo professor para alcançar o objetivo de aprendizagem. Também é um conjunto de procedimentos escolhidos para buscar eficiência. O professor pode enriquecer suas estratégias para transformar a sala de aula em um espaço de construção de saber, onde as crianças são protagonistas. Ele pode refletir sobre sua prática e reconhecer a criança em sua integralidade. A interculturalidade quando promovida pela arte, o lúdico, permite que a criança trabalhe com diferentes códigos culturais, como os europeus, norte-americanos, indígenas, africanos e asiáticos. Esse contato com a diversidade cultural

flexibiliza percepções visuais e quebra preconceitos. Sendo assim, é vital que as escolas integrem a arte em seus currículos para formar indivíduos mais conscientes e abertos às diferenças culturais.

Os momentos de lazer e cuidados na Educação Infantil, especialmente na primeira infância, são cruciais para o desenvolvimento integral da criança. Ambientes lúdicos e propostas livres, permitem socialização, exploração e aprendizado ao mesmo tempo, contribuindo e possibilitando o desenvolvimento integral da criança.

Atividades físicas contribuem para a imagem corporal positiva e promovem saúde física e mental, estimulando atenção, concentração e coordenação motora. Jogos e brincadeiras são centrais para o repertório emocional, permitindo a expressão e equilíbrio de emoções, habilidades sociais e resolução de conflitos.

Incorporar o lúdico através da arte nas atividades escolares, torna o aprendizado mais contextualizado e envolvente, despertando

¹ Licenciada em Pedagogia pela Universidade Anhanguera de São Paulo. Licenciada em Artes Visuais pela Faculdade Paulista de Comunicação Campos Salles. Pós-graduada em Educação Inclusiva e Docência no Ensino Superior Lato Sensu em Nível de Especialização pela Faculdade Paulista de Comunicação Campos Salles. Professora de Educação Infantil e Ensino Fundamental I na Prefeitura Municipal de São Paulo, SME, PMSP.

interesse nas disciplinas. O jogo promove desenvolvimento emocional, ensinando a criança a lidar com emoções como: alegria, frustração, cooperação e competição.

Momentos de lazer e atividades lúdicas criam um ambiente escolar acolhedor e estimulante, incentivando a criatividade e promovendo aprendizado efetivo. A integração do lúdico na Educação Infantil contribui para o desenvolvimento holístico, preparando a criança para futuros aprendizados ao longo da trajetória escolar.

HISTÓRIA DA INFÂNCIA

A infância realmente foi determinada pelas viabilidades dos adultos, modificando-se bastante ao longo da história. Até o século XII, as condições gerais de higiene e saúde eram muito precárias, o que tornava o índice de mortalidade infantil muito alto. Nesta época não se dava importância às necessidades das crianças, e com isso o índice de mortalidade só aumentava, pois não existia nenhuma preocupação com a higiene e saúde.

A percepção de infância e seus conceitos nem sempre existiram, em favor da criança, foram sendo construídos de acordo com as modificações e com a organização da sociedade e das estruturas econômicas em vigor.

Para Kramer (1999), a concepção de infância da forma como é vista hoje é relativamente nova. Segundo a autora, podemos localizar no século XVIII o início da ideia de infância compreendida como uma fase amplamente singular que deve ser respeitada em suas particularidades.

As modificações ocorreram a partir de mudanças econômicas e políticas da estrutura social. Com o passar do tempo, como demonstra a história, encontramos diferentes concepções de infância. A criança era vista como um adulto em miniatura, e seu cuidado e educação eram realizados somente pela família, em especial pela mãe. Havia algumas instituições alternativas que serviam para o cuidado das crianças em situações prejudicadas ou quando rejeitadas.

A concepção de infância, até este momento, baseado no abandono, pobreza, favor e caridade, neste sentido eram oferecidas um atendimento precário, havia ainda grande número de mortalidade infantil, devido ao grande risco de morte pós-natal e às péssimas condições de saúde e higiene da população em geral.

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

De acordo com Costa (2000), a palavra "lúdica" vem do latim "ludus" e significa brincar, incluindo jogos, brincadeiras e brinquedos. Almeida (1993) define o lúdico como qualquer atividade que proporciona prazer. Através do lúdico, as crianças aprendem a ganhar, perder, conviver, esperar sua vez, lidar com frustrações e explorar o mundo. As atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento psicológico, permitindo que distingam a diferença entre realidade e fantasia, desenvolvam a imaginação, afeto, competências cognitivas e interativas.

Almeida (1993) também afirma que os jogos contribuem para o desenvolvimento global da criança, incluindo inteligência, afetividade, motricidade e sociabilidade. O lúdico ajuda a criança a construir seu mundo interior e exterior, expressar emoções e fantasias, e enriquecer suas experiências perceptivas e estéticas.

Enquanto desenha ou cria objetos, a criança brinca de "faz-de-conta" e verbaliza narrativas que expressam suas habilidades imaginativas. A ludicidade é uma forma importante de expressão e comunicação humana, justificando sua presença na educação infantil.

Nos primeiros anos de vida, as atividades artísticas ajudam a desenvolver a criatividade da criança. Friedrich Froebel, um importante pedagogo, defendia o uso de atividades artísticas e brinquedos para estimular o aprendizado. A escola deve ser atrativa e divertida, utilizando elementos do cotidiano das crianças para potencializar o aprendizado.

Desde bebê, a criança se interessa pelo mundo ao seu redor, emitindo sons e fazendo

movimentos. Atividades rítmicas ajudam na interação com o mundo, sem a necessidade de estímulos adicionais dos pais ou educadores.

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, fiel na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples como o real. (KISHIMOTO, 2002, p.19)

O JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ferramentas milenares, os jogos quando usados como uma dimensão lúdica, trazida pelas artes visuais são fundamentais para o desenvolvimento e aprendizagens da criança, ampliando a construção do conhecimento através do lúdico, da ação ativa e motivadora. Eles promovem o aprendizado de forma divertida e envolvente, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e social. Rau (2011) destaca que os jogos, embora tenham a mesma denominação, possuem especificidades e funcionam dentro de um contexto social com regras próprias.

Mesmo que o professor não permita, o jogo está presente na escola, mas com regras predeterminadas que as crianças devem seguir. Sabine (2009) afirma que jogar e brincar exigem movimentação física e provocam desafios mentais, sendo essenciais para o desenvolvimento físico, emocional e intelectual de todas as crianças.

Pesquisas sobre estratégias de aprendizagem significativa e efetiva, possibilitadas pelo uso das artes visuais, comprovam que os jogos promovem a aprendizagem informal e formal, auxiliando no desenvolvimento psicomotor e de habilidades como imaginação, interpretação e criatividade. Sabine (2009) ressalta que, através de recursos concretos, a criança faz conexões entre a escrita e seu significado, aproximando os conteúdos escolares da realidade. Para as crianças mesmo antes da fase de alfabetização, os Jogos se difundem com as brincadeiras e comprovadamente são ferramentas importantes, combinam a dimensão lúdica e educativa, essenciais no

desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Assim, são recursos didáticos valiosos para a alfabetização, despertando interesse, motivação e linguagem comunicativa.

A criança passa de espectador passivo a ator ativo, participando de um processo de troca de ações que cria conhecimentos. A cultura lúdica transforma a educação em um processo dinâmico, em vez de mera reprodução de conhecimento.

O professor deve provocar e desafiar a participação coletiva durante os jogos, incentivando o espírito de companheirismo e cooperação. Duprat (2015) destaca que jogar em sala de aula proporciona momentos de interação e aprendizagem, estimulando o desenvolvimento intelectual e social de todas as crianças.

Apesar das tensões nas relações entre jogo, educação e dimensão lúdica, diversos autores destacam a potência dos jogos na aprendizagem, pois ajudam a desenvolver criticidade, criatividade e habilidades sociais. O professor, ao oferecer atividades lúdicas, permite que a criança interaja de maneira dinâmica, expondo ideias e ultrapassando seus conhecimentos para outras áreas. Criar um ambiente favorável ao desenvolvimento e aprendizagem das crianças, envolve explorar sua expressão livre e criadora, partindo de suas próprias atividades para alcançar os objetivos propostos. KISHIMOTO (2003), p. 37-38) lembra que o jogo “[...] potencializa a exploração e a construção do conhecimento, pois conta com a motivação interna, típica do lúdico”. Não entraremos aqui na vasta bibliografia que define tipologias de jogos, associadas ao desenvolvimento intelectual em geral. Considerando os propósitos da pesquisa ora apresentada, destacaremos, dentre as modalidades de jogo citadas por KISHIMOTO (2003), o jogo educativo, relacionado à aprendizagem, e em especial, o jogo de regras explícitas .

Ensinar a criança a partir de seu cotidiano, sem deixar de lado a aprendizagem social, é um grande desafio. A ludicidade facilita o aprendizado, contribuindo para que a criança

desenvolva a capacidade de cumprir e criar regras, estabelecer papéis e inovar. Facilitar o brincar através da arte é essencial para o desenvolvimento integral de cada criança, possibilitando que experimente, descubra e exercite sua imaginação, enriquecendo sua sociabilidade, sensibilidades e criatividade.

Em diversos espaços, jogos através das brincadeiras de diferentes culturas, permitem às crianças construir seu próprio conhecimento, vivenciando situações-problema através de jogos planejados e livres que proporcionam experiências significativas. As crianças desenvolvem habilidades cognitivas, emocionais e sociais, aprimorando a coordenação motora, linguagem e concentração. A interação com colegas durante o jogo, que é uma arte contemporânea milenar, promove empatia e compreensão das emoções do outro, fundamentais para relações saudáveis. Kishimoto (1993) destaca que foi a partir do início do século XX que algumas instituições de educação infantil desenvolveram o jogo a partir de teorias pedagógicas influenciadas por Froebel, Claparède, Dewey, Decroly e Montessori. Com o passar do tempo foi se tornando mais visível a possibilidade de utilizar os jogos e brinquedos para desenvolver a aprendizagem de forma lúdica.

A imaginação floresce nas brincadeiras, estimulando a criatividade e o pensamento flexível. As estruturas mentais formadas durante o jogo são construídas com base na interação com objetos e sinais, desenvolvendo habilidades linguísticas e de comunicação.

Brincar e jogar são fundamentais para o desenvolvimento infantil, proporcionando uma base sólida para o crescimento cognitivo, emocional e social. Pais, educadores e cuidadores devem oferecer oportunidades para a exploração e criatividade, preparando a criança para enfrentar desafios futuros.

Sabine (2009) afirma que definir jogo não é fácil, pois cada pessoa entende de modo diferente. Jogos têm especificidades e objetivos, enquanto brinquedos incentivam a reprodução

de imagens da realidade. Rau (2011) destaca que jogos funcionam dentro de um contexto social com regras próprias.

A estratégia de ensino é um caminho definido pelo professor para alcançar o objetivo de aprendizagem. Também é um conjunto de procedimentos escolhidos para buscar eficiência. O professor pode enriquecer suas estratégias para transformar a sala de aula em um espaço de construção de saber, onde as crianças são protagonistas. Ele pode refletir sobre sua prática e reconhecer a criança em sua integralidade. O jogo está presente na escola, mesmo que o professor não permita, mas com regras predeterminadas. Jogar e brincar exigem movimentação física e desafio mental, sendo em sala de aula instrumento de interação e aprendizagem, estimulando a construção do conhecimento. A criação de jogos é relevante para a aprendizagem e ajuda na inclusão de crianças com deficiência. Mesmo possibilitando tantos benefícios para o desenvolvimento infantil, frequentemente, o uso da arte visual, os jogos e seus componentes, são utilizados de forma utilitarista pelo professor.

De acordo com Muniz (2005), a percepção utilitarista do lúdico e a dicotomização entre interações lúdicas e educativas acontece devido ao entendimento de professores e profissionais da educação de que a brincadeira não possui conteúdo nem objetivo. Contrário a essa percepção, Macedo (2005) assevera e defende que a brincadeira é informativa, porque a criança pode aprender sobre as propriedades dos objetos, sobre os conteúdos imaginados ou pensados. É envolvente, porque coloca a criança em situação interativa; é interessante, porque dá um sentido de atividade ou ocupação, ao canalizar, orientar e organizar suas energias. Quando ela brinca, objetivos, meios e resultados se sincronizam e inserem a criança numa atividade prazerosa por si mesma, por aquilo que oferece durante sua realização. Conforme o mesmo autor, a criança aprende consigo, com os objetos e com as pessoas, enquanto brinca, pois esses aspectos se

organizam de diversas maneiras, cunham conflitos e projeções, concebem conversações, exercitam argumentações, resolvem ou permitem o enfrentamento de problemas, fundamentais ao desenvolvimento infantil.

Recursos materiais concretos ajudam a criança a fazer conexões entre a escrita e seu significado. A criança passa de espectadora passiva a atriz ativa, participando de um processo de troca de ações que cria conhecimentos. A cultura lúdica transforma a educação em um processo dinâmico.

O professor deve provocar e desafiar a participação coletiva durante os jogos, incentivando o espírito de companheirismo e cooperação. Rau (2011) destaca a necessidade de professores com melhor formação técnica para melhorar a alfabetização e o processo escolar no Brasil.

A linguagem é vista como uma ferramenta de comunicação, respeitando o universo linguístico das crianças. Jogos facilitam a expressão, participação, integração e comunicação, ajudando os alunos a compreenderem e expressar-se melhor. O papel do professor é fundamental para despertar e incentivar a criança para o espírito de companheirismo e cooperação, não fazendo uso do jogo como um produto, mas sim, repensando o jogo como forma de expressão humana, espontânea, sendo um convite para modificar a sociedade, através do elemento jogo-arte.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (BRASIL, 1998, p.23).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho na área de ludicidade está em constante desenvolvimento, proporcionando aprendizado eficaz e oportunidades de profissionalização para educadores. As novas

técnicas lúdicas promovem o desejo pelo aprendizado, tornando as aulas mais dinâmicas e apreciadas.

Ao incorporar elementos lúdicos, a arte, os professores transformam o ambiente de aprendizado, estimulando a participação ativa das crianças e promovendo a retenção do conhecimento. Essas abordagens facilitam a compreensão dos conteúdos e desenvolvem habilidades sociais, emocionais e cognitivas.

A ludicidade possibilitada pela arte, é aplicável em diferentes níveis de ensino e disciplinas. Educadores podem usar jogos educativos, simulações e atividades práticas, adaptando-as às necessidades das crianças. Além disso, a ludicidade beneficia a formação continuada dos professores, aprimorando suas habilidades pedagógicas e criatividade.

A inserção da ludicidade no ambiente escolar promove um clima positivo e colaborativo, incentivando a interação social, a resolução de problemas e a expressão criativa. A ludicidade é uma ferramenta eficaz para alcançar aulas com rendimento positivo, contribuindo para o sucesso acadêmico e o desenvolvimento integral das crianças.

Em resumo, a ludicidade propiciada pela arte, na educação, proporciona experiências educacionais mais envolventes, beneficiando o aprendizado dos alunos e a formação contínua dos docentes. Essa abordagem torna as aulas mais atrativas e estimula o desenvolvimento de habilidades essenciais para o sucesso acadêmico e pessoal das crianças.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, S.F.C. O lugar da afetividade e do desejo na relação ensinar-aprender, in: Temas em Psicologia, Desenvolvimento cognitivo: linguagem e aprendizagem. UNB: Sociedade Brasileira de Psicologia, 1993.
- CORIA-SABINE, Maria Ap.; LUCENA, Regina F. de. Jogos e brincadeiras na Educação Infantil. Campinas: Papyrus, 2009.
- COSTA, N. F. Dificuldades de Aprendizagem: UM ESTUDO DOCUMENTAL. 77fls. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Estadual de Maringá, Maringá, 2007.
- DUPRAT, Maria Carolina (org.) Ludicidade na educação infantil. São Paulo, Pearson: 2015.

KRAMER, Sonia (org.). Infância, Educação e Direitos Humanos. São Paulo, SP: Cortez, 1999. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO.

RAU, Maria C. T. D. A ludicidade na educação infantil: uma atitude pedagógica. Curitiba: 2011.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. "Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem." São Paulo: Ícone/EDUSP, 1988. O desenvolvimento psicológico na infância (C. Berliner, Trad.). São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FANTIN, Mônica. No mundo da brincadeira: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.

KISHIMOTO, Tisuko M. (org). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília, 1998. v.2.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre, Artmed, 2005.





COORDENAÇÃO:
 Manuel Francisco Neto
 Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

Andreia Ferreira de Melo Faria
 Andréia Novaes Souto Ribeiro
 António Ambriz Camuano
 César Horácio Guelengue Pataca
 Cleia Teixeira da Silva
 Constantino João Manuel
 Damares Floriano Nunes Gonçalves
 Edneia Machado de Alcântara
 Edson da Conceição Graça
 Jeneroso João André / Beatriz Pereira
 Joice Botelho Silva
 José Wilton dos Santos
 Josefa Bezerra de Meneses
 Manuel Francisco Neto / Maria Mbuanda
 Caneca Gunza Francisco
 Mirella Clerici Loayza
 Rosinalva de Souza Lemes
 Wilder Dala Quijango

doi <https://doi.org/10.52078/issn2675-2573.rpe.57>



Em parceria com:



Indexadores:



Filiada à:



Produzida exclusivamente com utilização de softwares livres

