

Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano II - nº 12 | Jan/2021 | ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573

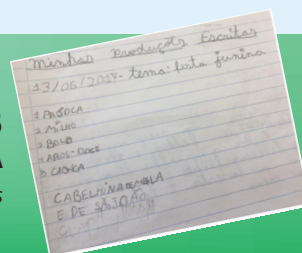


#VacinaParaTodos

DESTAQUE

**SONDAGEM ESCRITA: POSSIBILIDADES
DE PESQUISA NA SALA DE AULA**

MARISTELA SILVA DE FREITAS



Revista **EVOLUÇÃO**

Ano II - nº 12 Janeiro de 2021 - ISSN 2675-2573

Editor Responsável:

Antônio R. P. Medrado

Coordenação editorial:

Ana Paula de Lima
Isac Pereira dos Santos
Ivete Irene dos Santos
Manuel Francisco Neto (**Angola**)
Patrícia Tanganelli Lara
Thais Thomaz Bovo
Veneranda Rocha de Carvalho
Vilma Maria da Silva

Organização:

Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS)

Alexandre Passos Bitencourt
Anna Caroliny Lima Kecek Ruiz
Cleide Aparecida Costa
José Jerónimo Cassumala
Katia Aparecida Oliveira Costa
Kelly da Cruz Bianchini
Maria Vanuzia de Lima Santos
Marcia Minami
Maristela Silva de Freitas
Vilma Maria da Silva

São Paulo
2021

Editor Responsável:
Antônio R. P. Medrado

Coordenação editorial:
Ana Paula de Lima
Isac dos Santos Pereira
Ivete Irene dos Santos
Manuel Francisco Neto (Angola)
Patrícia Tanganelli Lara
Thaís Thomas Bovo
Veneranda Rocha de Carvalho
Vilma Maria da Silva

Com. de Avaliação e Leitura:
Prof. Me. Adelson Batista Lins
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Profa. Me. Ivete Irene dos Santos
Profa. Me. Jaqueline Oliveira
Prof. Dr. Manuel Francisco Neto
Profa. Dra. Patrícia Tanganelli Lara
Profa. Dra. Thaís Thomaz Bovo
Profa. Me. Veneranda Rocha de Carvalho

Edição, Web-edição e projetos:
Antonio R. P. Medrado
Lee Anthony Medrado

Bibliotecária:
Patrícia Martins da Silva Rede

Contatos
Tel. (11) 98031-7887
Whatsapp: (11) 99543-5703
primeiraevolucao@gmail.com
<https://primeiraevolucao.com.br>
São Paulo-SP - Brasil

Os artigos assinados são de responsabilidade exclusiva dos autores e não expressam, necessariamente, a opinião do Conselho Editorial.

É permitida a reprodução total ou parcial dos artigos desta revista, desde que citada a fonte.

Publicada por:

Edições
Livro Alternativo

A revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO** é um projeto editorial criado pela Edições Livro Alternativo para auxiliar professores(as) a publicarem suas pesquisas, estudos, vivências ou relatos de experiências.

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

PROPÓSITOS:

Rediscutir, repensar e refletir sobre os mais diversos aspectos educacionais com base nas experiências, pesquisas, estudos e vivências dos profissionais da educação;

Proporcionar a publicação de livros, artigos e ensaios que contribuam para a evolução da educação e dos educadores(as);

Possibilitar a publicação de livros de autores(as) independentes;

Promover o acesso, informação, uso, estudo e compartilhamento de softwares livres;

Incentivar a produção de livros escritos por professores e autores independentes.

PRINCÍPIOS:

O trabalho voltado (principalmente) para a educação, cultura e produções independentes;

O uso exclusivo de softwares livres na produção dos livros, revistas, divulgação, palestras, apresentações etc desenvolvidas pelo grupo;

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

Publicar e divulgar livros de professores(as) e autores(as) independentes e/ou produções marginais;

O respeito à liberdade e autonomia dos autores(as);

O combate ao despotismo, ao preconceito e à superstição;

O respeito à diversidade.

A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

Revista Primeira Evolução [recurso eletrônico] / [Editor] Antonio Raimundo Pereira Medrado. – n. 12 (jan. 2021). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2020.

74 p. : il. color
Bibliografia
Mensal
Modo de acesso: <https://primeiraevolucao.com.br>
ISSN 2675-2573 (on-line)

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

www.primeiraevolucao.com.br

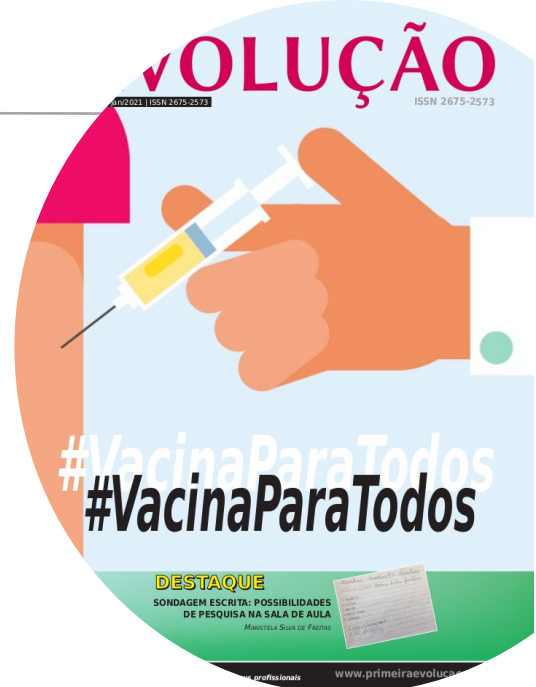
05 APRESENTAÇÃO Profa. Vilma Maria da Silva

COLUNAS

8 Refletir sobre as pessoas, respeitar a diversidade e vivenciar a inclusão

11 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

73 POIESIS



ARTIGOS

MÍDIA-EDUCAÇÃO NA INTERFACE COM TECNOLOGIAS DIGITAIS

Alexandre Passos Bitencourt

15

PSICOMOTRICIDADE E A IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO

Anna Carolyn Lima Kecek Ruiz

25

A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Cleide Aparecida Costa

29

A QUALIDADE DO PROFESSOR ANGOLANO

José Jerónimo Cassumala

35

A HISTÓRIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

Katia Aparecida Oliveira Costa

39

PERSPECTIVAS PEDAGÓGICAS SOBRE O AUTISMO

Kelly da Cruz Bianchini

43

A ESCOLA E ESTÍMULOS DOS CONTOS DE FADAS

Marcia Minami

51

A IMPORTÂNCIA DAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

Maria Vanuzia de Lima Santos

57

★ SONDAGEM ESCRITA: POSSIBILIDADES DE PESQUISA NA SALA DE AULA

Maristela Silva de Freitas

63

MÚSICA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: CONSIDERAÇÕES SOBRE A PRÁTICA

Vilma Maria da Silva

69

A HISTÓRIA DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS

KATIA APARECIDA OLIVEIRA COSTA

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo estudar a origem dos jogos e brincadeiras infantis de diferentes épocas e ver a contribuição que estas brincadeiras trouxeram para as brincadeiras tradicionais de hoje. Trata-se de uma pesquisa documental que busca identificar informações factuais em documentos como: diários pessoais, autobiografias, jornais, revistas, roteiros de programas de televisão e de rádio até livros que provoquem questões de interesse. O tema jogos e brincadeiras é importante por desenvolver na criança a autonomia, a criatividade. Nas brincadeiras as crianças expressam seus sentimentos e suas emoções.

Palavras-chave: Autonomia. Contribuição. Desenvolvimento. Épocas. Educação Infantil.

INTRODUÇÃO

A importância do jogar e do brincar colabora para o desenvolvimento motor, afetivo, cognitivo e emocional das crianças, pois é através de experiências vivenciadas no período de 0 aos 6 anos de idade, elas movimentam-se, pensam e expressam sentimentos.

O brincar permite que a criança interaja com o mundo e desenvolva seu conhecimento. No entanto, as crianças de hoje trocam as brincadeiras tradicionais por passarem maior parte de seu tempo em frente às máquinas como: televisão, computador e vídeo-game.

Hoje em dia os brinquedos eletrônicos fazem parte do cotidiano das crianças, estes movimentam-se praticamente sozinhos impedindo que as crianças desenvolvam sua criatividade no ato de brincar e junta-se a eles o computador que, por um lado é importante veículo de pesquisa para trabalhos escolares e, por outro, faz com que as crianças se isolem em seu ambiente passando várias horas conversando com uma máquina e perdendo assim o contato humano.

As brincadeiras favoritas da minha avó na década de 30 eram: pular amarelinha e bilboquê. Já as brincadeiras favoritas de minha mãe na década de 60 eram: escolinha, secretária e bonecas. Muitos brinquedos são inspirados em desenhos animados que estimulam a violência. Isso nos leva a refletir sobre a necessidade de resgatar as brincadeiras tradi-

cionais e, com elas, a contribuição para o desenvolvimento cognitivo da criança.

HISTÓRIA DAS BRINCADEIRAS E DOS JOGOS TRADICIONAIS

A história relata que alguns jogos tiveram sua origem nos ritos religiosos, nas festas culturais, nas atividades de imitação, aos quais foram incluídos as lendas, ritos, mitos e arte. Algumas atividades lúdicas eram associadas à religião que tinha como objetivo preparar os jovens para a morte e outras vezes estavam relacionadas às estações do ano no período da colheita.

Os povos antigos, ao praticarem os jogos, desenvolveram suas culturas, seus costumes por essa razão, as formas lúdicas de conduta manifestavam-se por meio da adivinhação, com oráculos em transe, predição pelos astros, ou sinais na natureza que indicavam presságios quase sempre representados nos jogos de tabuleiros. Tais jogos, em geral, representavam combates, apresentando, também, características religiosas que envolviam oferendas em troca de luz e calor emanados pelo sol, que representava o grande deus símbolo da vida e da fertilidade." (CARNEIRO, 2003, p. 12).

Na Antiguidade os jogos eram praticamente de conquista com caráter religioso e es-

tes jogos desenvolviam-se ao redor dos grandes centros, dos quais só participavam a nobreza e a alta sociedade.

Algumas brincadeiras tradicionais não se têm conhecimento da sua origem. Uma delas é o bilboquet mencionado por Rabellais, como bille (bouquet de bolas) bouquet (ponta de lança) e foi difundido em diferentes épocas. Antes de expandir era muito apreciado pelo rei francês Henrique III e sua corte. Sua prática para os nobres era fútil. Também era utilizado pelos esquimós como brinquedos fabricados com ossos, permitia desenvolvimento de algumas virtudes como a virtuosidade, equilíbrio, referência de vida cotidiana, exercício de memória, entrada para o mundo. O jogo de bilboque era praticado através da narração de uma história para tentar embocar o osso. Caso ninguém conseguisse, a história era contada para outro jogador. A narração poderia ser substituída por mímica e canto, tornando-a agradável.

Outro jogo conhecido é o das bolinas de gude, cuja origem não se tem conhecimento. Como outros, esse jogo foi construído com pedras, grãos, nozes e cereais. Pode ter tido sua gênese no jogo de nozes, que era praticado pelas crianças romanas nos primeiros séculos da era cristã. No Líbano era realizado com ovos na época da Páscoa, quando crianças e adultos os tomam. São escolhidos pela casca dura. Em Marrocos também era utilizado através de cacos de cerâmica. É um jogo que tem múltiplas maneiras de jogar e se adaptam a imaginação de cada um. Geralmente, abola é a aposta, porém pode ser substituída por semente ou pedregulho.

O diabolô é um brinquedo de origem chinesa que é praticado na França por volta do início do séc. XIX. Entre os orientais eram utilizados pelos antigos mascates com furos que produziam um forte assobio para atrair os fregueses.

Além dos povos antigos, os jogos historicamente tiveram grande importância no reinado de Afonso X (1252-1284), rei de Castela e Leão. Muitas atividades registradas em seu prefácio percorreram boa parte do mundo até chegar ao Mediterrâneo, que indicava que tinham muito tempo de existência.

Depoimentos sobre a relevância dos jogos também podem ser encontrados na obra de Ariés (1981), quando narra que, na época de Luís XIII, as atividades de crianças se destinavam também a adultos. Até os contos de

fadas eram contados na presença de todos. O médico do rei segundo o autor descrevera todas as brincadeiras do rei no decorrer de sua infância, na qual ele participava da festa dos adultos, brincava de bonecas ou entre a guarda. A brincadeira não tinha idade ou classe social, mas fazia parte da cultura popular. É provável que seja uma das razões que muitas brincadeiras se conservaram durante muito tempo.

Os jogos de sociedade são essencialmente ligados aos contextos e nasceram do reencontro individualizado de dois tipos de objetos diferenciados para jogar: o tabuleiro e o pião. Foram praticados em determinadas épocas do ano, pontuados por festas que tinham início, desenvolvimento e fim. Os princípios básicos eram os mesmos em que assentavam os do trabalho (CARNEIRO, 2003, p. 25).

Nos jogos de mesa observa-se dois momentos: no primeiro o homem joga sozinho criando estratégias para a guerra e a paz e no segundo desenha traços no chão como a amarelinha, alinhamentos de buracos cheios de grãos e também diagramas gravados em pedras.

As práticas lúdicas antes de se tornarem divertimento, representavam ritos e mitos que continham os costumes e as crenças dos diversos povos. Para as crianças não existiam jogos específicos porque a educação era com a família e atividades eram imitadas pelas crianças.

A Igreja Católica no Concílio de Trento no séc. XVI, considera os jogos pecaminosos e banidos da cultura popular, em meados do séc. XVII, princípio do séc. XVIII a aristocracia volta a praticá-los em locais apropriados, denominados de “academias”

As atividades lúdicas com a industrialização seguida pela urbanização desapareceram das cidades e com elas, a cultura popular, ficando essas atividades restritas às regiões rurais ou às periferias das grandes cidades podendo ainda desaparecer.

O JOGO TRADICIONAL INFANTIL

O jogo tradicional é considerado parte da cultura popular de um povo em certo período histórico. Está sempre modificando a cada geração que vai aparecendo.

O jogo tradicional infantil faz parte do folclore atribuindo características como a tradicionalidade, a transmissão oral, conservação, mudança e universalidade.

São jogos considerados antigos provenientes da transmissão cultural. Hoje as crianças cultivam brincadeiras que os povos antigos da Grécia e do Oriente brincavam tais como a amarelinha, empinar papagaio, jogar pedrinhas. Esses jogos estão na memória infantil através da transmissão provida de geração em geração. Muitos jogos preservam sua estrutura inicial, outros modificam-se, recebendo novos conteúdos. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Os jogos tradicionais desenvolvem a convivência social e perpetuam a cultura infantil.

O jogo tradicional infantil é um jogo livre, no qual a criança brinca pelo prazer de brincar. As motivações internas das crianças criam outros jogos de acordo com seu interesse.

ORIGEM DOS JOGOS

Para compreender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis é preciso recorrer as raízes folclóricas.

Os estudos clássicos garantem que as determinações das origens brasileiras se devem a mistura de três distintas raças que são: a vermelha, a negra e a branca provida dos colonizadores.

A história da colonização brasileira trouxe a descoberta e a exploração econômica do “pau-brasil” por Vasco da Gama, Pedro Álvares Cabral e Fernando Magalhães em 1500.

Em 1532 os portugueses já estavam adaptados ao Brasil, proveniente do convívio com os trópicos da Índia e da África. A colonização portuguesa se deu em São Vicente e Pernambuco através da exploração dos escravos e mais tarde pelos negros.

A miscibilidade do povo colonizador é responsável pelo crescente número de mestiços pela extensão territorial do Brasil. Essa miscigenação é maior do que a população em relação ao tamanho do país.

As índias brasileiras idealizavam a figura de Moura- Encantada por serem muito parecidas com sua fisionomia. Como as índias eram muito dóceis facilitava a aproximação dos portugueses, aumentando com isso o número de mestiços entre os brancos e índios pa-

ra desbravarem os sertões. Como os negros não eram acostumados com os trabalhos domésticos e o cultivo da terra fez com que os portugueses utilizarem eles nos serviços de campo, de engenhos, serviços domésticos e outros.

A nacionalidade brasileira é formada pela mistura do índio e negro com o branco, formando com isso o elemento branco. Com a vinda de imigrantes estrangeiros para o Brasil foi marcante a presença do elemento branco.

As bandeiras e as estradas constituídas em sua maioria de mestiços entre brancos e índios permitiram a rápida miscigenação da população primitiva. Antes da abolição da escravidão no séc. XIX começou a chegar no Brasil imigrantes de origem mediterrânea e germânica (portugueses, italianos, espanhóis, alemães e outros) para trabalhar como mão-de-obra escrava em diferentes épocas como as de 1888 a 1897 e as de 1906 a 1984, que voltaram mais tarde no período de 1920 a 1930.

O povo brasileiro é formado pelo cruzamento das raças brancas, ameríndias e africanas. Esse cruzamento volta a ocorrer com os povos europeus e asiáticos para compor a população atual.

Com a mistura da população veio também seu folclore. O folclore brasileiro com a miscigenação recebeu nova cara. As características portuguesas permaneceram de acordo com o professor Cyro dos Santos da Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Não se sabe ao certo o que é considerado cultura luso-brasileira.

Antes de vir para o Brasil, os portugueses receberam influência europeia, africana e peninsular.

Os primeiros colonizadores trouxeram o folclore lusitano, o qual incluía os contos, histórias, lendas e superstições que foram adotadas pelas negras como também os jogos, festas, técnicas e valores.

O folclore português tem tradições europeias. Aquelas que não eram de origem portuguesa sofreram transformações com as novas gerações luso-brasileiras.

A tradição milenar do folclore constata nos jogos tradicionais infantis a pipa. Foi introduzida no Maranhão por volta do séc. XVI pelos portugueses e é de procedência oriental. As pipas eram utilizadas primitivamente pelos adultos em estratégias militares e com

o passar do tempo transformam-se em brinquedos infantis.

Os papagaios de papel são bastante antigos no Oriente. Atualmente na Ásia os homens de meia idade divertem-se com os papagaios de papel verificados na Coreia, China e Japão.

O papagaio de papel foi divulgado na Europa e na América pelos portugueses.

Este jogo é conhecido com diversos nomes demonstrando com isso a influência portuguesa com as denominações de papagaio, arraia e raia.

Houve influência do Oriente na Europa e na África. Na literatura africana existem influências vindas da Ásia e da Europa. Ainda há que se considerar a presença de portugueses, italianos e outras etnias vivendo, há séculos no Continente Africano.

As diversas hipóteses da origem do folclore são parecidas em diversos países. São elas:

- 1) As histórias se originam na humanidade primitiva e todas as raças conservam-nas através de suas migrações;
- 2) Há em tempos passados um contato direto entre as diversas raças humanas, graças ao qual os contos são transmitidos de uma tribo a outra; e
- 3) Há uma tal semelhança entre a mentalidade de diversas raças durante a fase primitiva de seu desenvolvimento, que elas podem ter inventado ao mesmo tempo as histórias, independentes umas das outras.

Todas as hipóteses tentam explicar o aparecimento semelhante dos contos e jogos em diversos países, a da imigração, a origem

das histórias na humanidade primitiva e a criação independente das mesmas por diversos povos.

Foi através da miscigenação que os tradicionais infantis ficaram conhecidos em todo o mundo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Alguns jogos permanecem até hoje como por exemplo o pião, amarelinha, o jogo de ossinhos ou saquinhos, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama-de-gato, jogos de trilha, o gamão e outros de origem europeia, trazidos para o Brasil pelos portugueses.

Nos dias de hoje, as crianças estão preferindo ficar na frente das máquinas como o computador, a televisão e o videogame do que brincarem com as brincadeiras tradicionais.

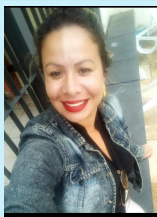
Muitas vezes são levadas pelos brinquedos que são transmitidos pela televisão, com o objetivo de possuí-los, o que leva ao consumismo exagerado pelas crianças.

Alguns brinquedos são considerados violentos, pois estimulam a violência entre as crianças pequenas que não entendem direito o estão fazendo.

É preciso estimular nas crianças o retorno das brincadeiras tradicionais, as quais elas podem imaginar a sua história.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

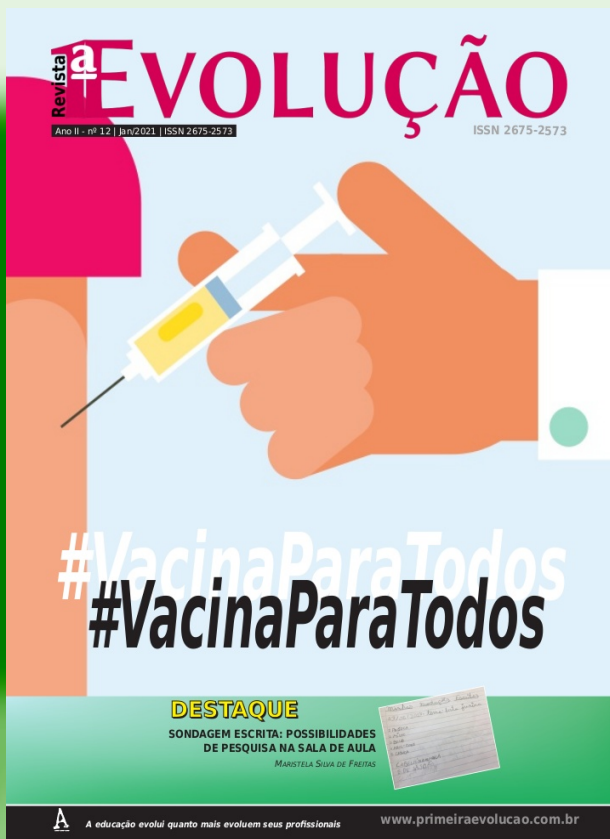
- ARIËS, P. **História Social da criança e da família**, Rio de Janeiro, Livro Técnico e Científico, 1981, 2a ed.
- CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e brincadeira: formando ludo educadores**, São Paulo, Articulação, 2003



Katia Aparecida Oliveira Costa

Bacharel em Serviço Social, pela Universidade Anhanguera (SP). Pedagogia pela Universidade Paulista (UNIP). Artes e Pós-Graduação em Neuropsicopedagogia pela Universidade de Jales (UNIJALES). Professora de Educação Infantil na Prefeitura Municipal de São Paulo.





ORGANIZAÇÃO:
Vilma Maria da Silva

AUTORES(AS):

- Alexandre Passos Bitencourt
- Anna Carolyn Lima Kecek Ruiz
- Cleide Aparecida Costa
- José Jerónimo Cassumala
- Katia Aparecida Oliveira Costa
- Kelly da Cruz Bianchini
- Maria Vanuzia de Lima Santos
- Marcia Minami
- Maristela Silva de Freitas
- Vilma Maria da Silva



Edições
Livro Alternativo

Revista **PRIMEIRA EVOLUÇÃO**

www.primeiraevolucao.com.br