

Revista

1ª

EVOLUÇÃO

Ano II - nº 13 | Fev/2021 | ISSN 2675-2573

ISSN 2675-2573

CLAUDIO ALVES DA SILVA

A universidade abriu meu universo e me fez ver quanto cada degrau da escolarização foi importante.

FILIADA À:



DESTAQUES

A CRIANÇA, A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM

Eliana da Silva Petek

REFLEXÕES SOBRE A CULTURA INDÍGENA E A EDUCAÇÃO

Kelly da Cruz Bianchini



A educação evolui quanto mais evoluem seus profissionais

www.primeiraevolucao.com.br



Revista **a** EVOLUÇÃO

Ano II - nº 13 Fevereiro de 2021 - ISSN 2675-2573

 <https://doi.org/10.52078/rpe13>

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
Thais Thomaz Bovo
Veneranda Rocha de Carvalho
Vilma Maria da Silva

Organização:

Vilma Maria da Silva
Adeílson Batista Lins

AUTORES(AS)

Anna Caroliny Lima Kecek Ruiz
Celia da Silva Santos
Eliana da Silva Petek
Kátia Aparecida Oliveira Costa
Kelly da Cruz Bianchini
Maria Vanuzia de Lima Santos
Marinalda Bezerra da Silva
Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos
Monika Shinkarenko



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. Adeílson Batista Lins
Profa. Esp. Ana Paula de Lima
Profa. Dra. Denise Mak
Prof. Me. Isac dos Santos Pereira
Profa. Me. Ivete Irene dos Santos
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

Esta revista é mantida e financiada por professoras e professores.
Sua distribuição é, e sempre será, livre e gratuita.

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

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

Filiada à:



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. 13 (fev. 2021). – São Paulo : Edições Livro Alternativo, 2021.

68 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

Prof. Me. Adeílson Batista Lins

09 HOMENAGEM

Claudio Alves da Silva

COLUNAS

14 Catalog'Art; Naveg'Ações de Estudantes

67 POIESIS



ARTIGOS

Destaque

1. MÉTODOS PEDAGÓGICOS EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	
Anna Carolyn Lima Kecek Ruiz	15
2. O BRINCAR, SEU CONTEXTO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA AS CRIANÇAS	
Célia da Silva Santos	25
★ 3. A CRIANÇA, A LUDICIDADE E A APRENDIZAGEM	
Eliana da Silva Petek	29
4. INTERAÇÃO E MOTIVAÇÃO POR MEIO DA AFETIVIDADE	
Katia Aparecida Oliveira Costa	35
★ 5. REFLEXÕES SOBRE A CULTURA INDÍGENA E A EDUCAÇÃO	
Kelly da Cruz Bianchini	39
6. A APROPRIAÇÃO DA CULTURA POR MEIO DA ARTE	
Maria Vanuzia de Lima Santos	47
7. EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS E A IMPORTÂNCIA DA ALFABETIZAÇÃO NA VIDA	
Marinalda Bezerra da Silva	53
8. A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL	
Michelly Aparecida Nogueira Sousa dos Santos	59
9. UM OLHAR SOBRE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	
Monika Shinkarenko	63

O BRINCAR, SEU CONTEXTO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA AS CRIANÇAS

CELIA DA SILVA SANTOS

RESUMO: Este artigo busca apresentar fundamentação teórica para a pesquisa, da qual se aprofundará em investigar o papel e a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança pequena. Inicia-se investigando sobre o lúdico e a infância no ambiente escolar, em seguida nota-se como os jogos, os brinquedos e as brincadeiras podem se tornar parceiros do professor de Educação Infantil, como esse professor pode contribuir com propostas que possibilitem o desenvolvimento integral da criança. São diversos os benefícios que as atividades lúdicas proporcionam para o desenvolvimento cognitivo da criança. Dessa forma, os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são importantes aliados do professor na elaboração de propostas pedagógicas que buscam contribuir para o desenvolvimento da imaginação e da criatividade da criança.

Palavras-chave: Educação Infantil. Infância. Ludicidade. Vivências.

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. Nessa fase é importante citar a teoria do desenvolvimento de Piaget.

A teoria do desenvolvimento cognitivo de Jean Piaget sugere que as crianças passam por quatro estágios diferentes de desenvolvimento mental. Sua teoria se concentra não apenas em compreender como as crianças adquirem conhecimento, mas também em compreender a natureza da inteligência. Os estágios de Piaget são:

- Estágio sensório-motor: do nascimento aos 2 anos
- Estágio pré-operacional: idades de 2 a 7
- Estágio operacional de concreto: idades de 7 a 11
- Estágio operacional formal: 12 anos ou mais

Piaget acreditava que as crianças desempenham um papel ativo no processo de aprendizagem, agindo como pequenos cientistas ao realizar experimentos, fazer observações e aprender sobre o mundo. À medida que as crianças interagem com o mundo ao seu redor, elas continuamente adicionam novos conhecimentos, constroem sobre o conhecimento

existente e adaptam ideias anteriormente mantidas para acomodar novas informações.

Muito do interesse de Piaget no desenvolvimento cognitivo das crianças foi inspirado por suas observações de seu próprio sobrinho e filha. Essas observações reforçaram sua hipótese inicial de que as mentes das crianças não eram meramente versões menores das mentes dos adultos.

A teoria dos estágios de Piaget descreve o desenvolvimento cognitivo envolve mudanças no processo cognitivo e nas habilidades.

Cada estágio possui tarefas cognitivas importantes que devem ser realizadas. No estágio sensório-motor, as estruturas mentais estão principalmente preocupadas com o domínio de objetos concretos. O domínio dos símbolos ocorre na fase pré-operacional, quando as crianças passam a pensar simbolicamente e aprendem a usar as palavras e a desenvolver a linguagem como ferramenta de pensamento. No estágio concreto, as crianças aprendem o domínio de classes, relações e números e como raciocinar. A última etapa trata do domínio do pensamento. Evans (1973)

Piaget ressalta a importância do jogo, focalizando na relação da criança com o mundo dos adultos, ao perceber as coisas de forma estranha, pela falta de compreensão da realidade que a cerca, por exemplo, algumas regras, atitudes e conceitos que são determi-

nados (hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos etc.). A criança procura satisfazer as suas necessidades afetivas e intelectuais, assimilando por vontade própria a realidade, resultando num equilíbrio pessoal do mundo físico e social provido pelos mais velhos.

De acordo com Piaget (1971, p. 61):

No jogo simbólico está assimilação sistemática toma a forma de um uso particular da função semiótica (simbólica) - a saber, a criação de símbolos livres no sentido de expressar tudo que, na experiência da vida infantil, não pode ser formulado e assimilado por meio da linguagem apenas.

Piaget percebeu que o jogo adota regras ou adapta a imaginação simbólica aos dados da realidade, sob a forma de construções, ainda espontâneas, mas imitando o real.

A relação entre o jogo e os mecanismos envolvidos na construção da inteligência segundo Piaget destaca a influência afetiva do jogo como sendo o instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, já que este dá à criança uma razão própria que faz exercer de maneira significativa sua inteligência e sua necessidade de investigação.

Para Piaget os estágios e períodos do desenvolvimento caracterizam diferentes maneiras do indivíduo interagir com a realidade, ou seja, organiza seus conhecimentos, visando adaptação, constituindo a modificação dos esquemas de assimilação. Os estágios evoluem em espiral, de modo que cada estágio engloba o anterior e o amplia. Piaget define uma sequência lógica para cada estágio.

Desde que a criança nasce se adapta ao mundo exterior através de suas ações reflexas, que darão início aos esquemas sensorio-motores fundamentais para o desenvolvimento do jogo. Nesta fase, atividade intelectual presente na criança é a da natureza sensorial (percepção, sentido) e motora (ação, movimento). A principal característica é a ausência da função semiótica, isto é, a criança não representa os objetos mentalmente. Sua ação é direta sobre eles, já que não dependem de um pensamento lógico e sim da ação motora. Essas atividades serão o fundamento da atividade intelectual e futura. A estimulação ambiental interferirá na passagem de um estágio para o outro. Sua conduta social, neste período, é de isolamento e indiferença (o mundo é ele).

A 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).

Os jogos disputados em Olímpia foram os mais célebres da Antiguidade. Inicialmente incluíam somente a corrida do estádio (dromos), que media 192,27 m e duravam apenas um dia. Mais tarde, uma trégua olímpica de um mês obrigava os gregos a interromper qualquer conflito em que estivessem participando. No séc. VII, as corridas passaram de um estádio (192,27 m) para 24 estádios. Em 708 a. C foram acrescentados o pentatlo, a corrida de carros e o pancrácio (luta semelhante ao boxe). Em 472 a. C, época de seu apogeu, os jogos duravam cinco dias, diante de uma multidão enorme, da qual eram excluídas as mulheres. Os vencedores recebiam uma palma ou uma coroa de oliveira; sua cidade lhes reservava uma acolhida triunfal: suas estátuas eram erigidas no recinto do Áltis, e os poetas, como Píndaro, escreviam odes em sua honra. Foram proibidos em 393 A.C.

Para os gregos, os jogos eram representados em objetos do cotidiano. Um exemplo típico foram algumas ânforas descobertas, que continham figuras de Zeus (pai e rei de todos os deuses) com uma bola na mão, brincando com sua aia. A bola tinha um significado mitológico, pois representava o astro "sol" girando pelo universo, pulsando, símbolo da vi-

da e da juventude, e as atividades com ela realizadas envolviam homens e mulheres."(CARNEIRO, 2003, p.16).

Outra atividade muito popular em todo o mundo foi a corda, cuja origem pode ser grega. Era utilizada como rito da fecundidade. Como cabo de guerra inicialmente tinha significado mitológico e com o tempo perdeu esse sentido, passando a ser uma competição de equipe, realizada através de canções.

Os romanos adaptaram muitas atividades lúdicas pertencentes aos jogos egípcios e gregos. Dividiram-nas em dois grupos: os jogos públicos e os jogos privados.

As crianças jogavam galinha cega na presença dos pais e tinham alguns brinquedos e miniaturas dos objetos utilizados pelos adultos. A ginástica era para os jovens e os jogos de tabuleiro, de dados e apostas eram para os adultos.

Os romanos gostavam de atividades teatrais e circenses, além dos jogos de fichas e das corridas de quadrigas. Eram apaixonados por jogos de todas as modalidades e em certos templos foram encontrados ladrilhos no chão em formato quadrado ou em círculos cruzados em diagonais representando o jogo de damas. Sua origem é grega, mais precisamente dos discípulos de Pitágoras que acreditavam que as regras matemáticas desse jogo permitiriam conhecer o mundo.

Outra atividade comum era o jogo de odres ou ascólias, conhecida como amarelinha, desenhada no chão do Fórum Romano e era uma atividade de equilíbrio em cima da pele de bode azeitada para favorecer o escorregão dos jogadores. Esse jogo data do séc. V A. C. O salto de um pé só era um exercício de significado e às vezes era utilizado em casos de ferimentos e também por outros rituais. Os soldados romanos ensinavam amarelinha para as crianças nas estradas romanas porque sua prática era facilitada. E há quem acredite que a amarelinha, em sua origem, estava vinculada a alguma prática astrológica. Ainda hoje, não se tem conhecimento da existência de doze casas com os signos do zodíaco. Sua representação era comum em camafeus e, segundo a lenda, na Idade Média, os diferentes traços representavam uma peregrinação com objetivo de resgate. Cada traçado tinha um significado diferente. O homem que percorria o traçado era manco e sua deficiência indicava uma falta espiritual.

Na Índia a amarelinha era conhecida com o nome de chikri bila que representava a

peregrinação do inferno ao céu. 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 se expandir era muito apreciado pelo rei francês Henrique III e sua corte. O jogo de bilboquê 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 tomavam. São escolhidos pela casca dura.

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 descreve 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).

BRINCAR: UM ATO DE EDUCAR

O brincar é uma ação que acontece no plano da imaginação e, para que isso ocorra, é preciso existir uma diferença entre a brincadeira e a realidade que oferece conteúdos para ela se realizar. Isso implica que a criança

que brinca vai adquirir grande domínio da linguagem simbólica. O brincar significa divertir, gracejar, entreter, um conjunto de atividades que se assemelham entre si pelo seu caráter lúdico. Segundo o Referencial Curricular Nacional (RCN) da Educação Infantil:

Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 27).

Sendo um ato simbólico que se inicia nos primeiros meses de vida, o recém-nascido conhece o mundo através dos sentidos. Inicia pela exploração da boca (sucção) e depois realiza certos gestos como engatinhar e sentar.

Surge um novo interesse pelos brinquedos ocultos onde pode ter objetos dentro. Assim começa-se a explorar tudo que seja penetrável e a utilizar tudo o que seja penetrável como: olhos, ouvidos, boca, tudo que permite fazer suas experiências de exploração.

Para a estimulação, nesta fase, o educador deve recorrer às atividades motoras, principalmente as que favorecem andar, correr, saltar, entre outras. Para o desenvolvimento, os brinquedos de empurrar, puxar, lançar, como os carrinhos e triciclos.

As atividades cantadas estimulam além do movimento, a interação entre as linguagens, onde se desenvolve o processo de socialização. A atividade cantada atua no incentivo da criança no processo ensino-aprendizagem.

Dos quatro aos seis anos, as crianças continuam praticando atividades motoras, mas ocorre o surgimento da imaginação e com isso o aparecimento do simbolismo (faz-de-conta).

Nessas situações as crianças podem brincar de representar animais, pessoas, objetos, etc. Podem dramatizar situações da re-

alidade externa como brincar de vendinha, casinhas, escolinha, onde a criança observa, analisa, interioriza e significa.

É através do brincar que diversas relações se estabelecem entre a criança, adultos e outras crianças. A criança é um ser total, em que as ações corporais realizadas durante o brincar permitem que ela se desenvolva socialmente, afetivamente, fisicamente e cognitivamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algumas brincadeiras ajudam as crianças na exploração do próprio corpo, além de estimularem a interação com os outros, a exploração de objetos, ou seja, na construção do conhecimento.

As brincadeiras cantadas incentivam a representação, contribuem para a socialização e auxiliam o desenvolvimento da linguagem. As atividades lúdicas desenvolvem noções de espaço-temporal. As brincadeiras com regras fixas (pelas crianças) ajudam na compreensão de normas, desenvolvimento de hipóteses, a superação dos erros, favorecem uma maneira da criança construir o conhecimento através das relações determinadas.

O brincar é uma das fundamentais aprendizagens do ser humano.

Pode-se concluir que o brincar, jogar, realmente tem uma grande importância no desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. V. 2.
- CARNEIRO, M. A. B. **Brinquedos e brincadeiras formando ludoeducadores**. Editora Articulação. 2003.
- EVANS, R. (1973). **Jean Piaget: O Homem e Suas Ideias**. Nova York: EP Dutton & Co., Inc.
- PIAGET, Jean. **A epistemologia genética**. São Paulo: editora Abril Cultural, 1971.



Celia da Silva Santos

Licenciatura Plena em Pedagogia, pela Universidade Mogi das Cruzes (UMC). Professora de Ensino Fundamental na Secretaria Estadual de Educação (SEE) e na Prefeitura Municipal de São Paulo (PMSP).



Filiada à:



AUTORES(AS):

Anna Carolyn Lima Kecek Ruiz
Celia da Silva Santos
Eliana da Silva Petek
Kátia Aparecida Oliveira Costa
Kelly da Cruz Bianchini
Maria Vanuzia de Lima Santos
Marinalda Bezerra da Silva
Michelly Aparecida N. Sousa dos Santos
Monika Shinkarenko

ORGANIZAÇÃO:

Adeílson Batista Lins
Vilma Maria da Silva



 <https://doi.org/10.52078/rpe13>

Edições
Livro Alternativo

www.primeiraevolucao.com.br

