

Américo Junior Nunes da Silva
(Organizador)

A educação enquanto fenômeno social:

Aspectos pedagógicos
e socioculturais

2



Américo Junior Nunes da Silva
(Organizador)

A educação enquanto fenômeno social:

Aspectos pedagógicos
e socioculturais

2

 **Atena**
Editora
Ano 2022



Editora chefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora executiva

Natalia Oliveira

Assistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecária

Janaina Ramos

Projeto gráfico

Bruno Oliveira

Camila Alves de Cremo

Daphynny Pamplona

Luiza Alves Batista

Natália Sandrini de Azevedo

Imagens da capa

iStock

Edição de arte

Luiza Alves Batista

2022 by Atena Editora

Copyright © Atena Editora

Copyright do texto © 2022 Os autores

Copyright da edição © 2022 Atena Editora

Direitos para esta edição cedidos à Atena Editora pelos autores.

Open access publication by Atena Editora



Todo o conteúdo deste livro está licenciado sob uma Licença de Atribuição *Creative Commons*. Atribuição-Não-Comercial-NãoDerivativos 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

O conteúdo dos artigos e seus dados em sua forma, correção e confiabilidade são de responsabilidade exclusiva dos autores, inclusive não representam necessariamente a posição oficial da Atena Editora. Permitido o *download* da obra e o compartilhamento desde que sejam atribuídos créditos aos autores, mas sem a possibilidade de alterá-la de nenhuma forma ou utilizá-la para fins comerciais.

Todos os manuscritos foram previamente submetidos à avaliação cega pelos pares, membros do Conselho Editorial desta Editora, tendo sido aprovados para a publicação com base em critérios de neutralidade e imparcialidade acadêmica.

A Atena Editora é comprometida em garantir a integridade editorial em todas as etapas do processo de publicação, evitando plágio, dados ou resultados fraudulentos e impedindo que interesses financeiros comprometam os padrões éticos da publicação. Situações suspeitas de má conduta científica serão investigadas sob o mais alto padrão de rigor acadêmico e ético.

Conselho Editorial**Ciências Humanas e Sociais Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora

Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa



Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Prof^ª Dr^ª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Prof^ª Dr^ª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Prof^ª Dr^ª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionele delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Prof^ª Dr^ª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Prof^ª Dr^ª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Prof^ª Dr^ª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof^ª Dr^ª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof^ª Dr^ª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof^ª Dr^ª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Prof^ª Dr^ª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof^ª Dr^ª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Prof^ª Dr^ª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Prof^ª Dr^ª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins



A educação enquanto fenômeno social: aspectos pedagógicos e socioculturais 2

Diagramação: Camila Alves de Cremo
Correção: Maiara Ferreira
Indexação: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisão: Os autores
Organizador: Américo Junior Nunes da Silva

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E24 A educação enquanto fenômeno social: aspectos pedagógicos e socioculturais 2 / Organizador Américo Junior Nunes da Silva. – Ponta Grossa - PR: Atena, 2022.

Formato: PDF

Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acesso: World Wide Web

Inclui bibliografia

ISBN 978-65-258-0091-2

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.912221205>

1. Educação. I. Silva, Américo Junior Nunes da (Organizador). II. Título.

CDD 370

Elaborado por Bibliotecária Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora

Ponta Grossa – Paraná – Brasil

Telefone: +55 (42) 3323-5493

www.atenaeditora.com.br

contato@atenaeditora.com.br



Atena
Editora
Ano 2022

DECLARAÇÃO DOS AUTORES

Os autores desta obra: 1. Atestam não possuir qualquer interesse comercial que constitua um conflito de interesses em relação ao artigo científico publicado; 2. Declaram que participaram ativamente da construção dos respectivos manuscritos, preferencialmente na: a) Concepção do estudo, e/ou aquisição de dados, e/ou análise e interpretação de dados; b) Elaboração do artigo ou revisão com vistas a tornar o material intelectualmente relevante; c) Aprovação final do manuscrito para submissão.; 3. Certificam que os artigos científicos publicados estão completamente isentos de dados e/ou resultados fraudulentos; 4. Confirmam a citação e a referência correta de todos os dados e de interpretações de dados de outras pesquisas; 5. Reconhecem terem informado todas as fontes de financiamento recebidas para a consecução da pesquisa; 6. Autorizam a edição da obra, que incluem os registros de ficha catalográfica, ISBN, DOI e demais indexadores, projeto visual e criação de capa, diagramação de miolo, assim como lançamento e divulgação da mesma conforme critérios da Atena Editora.



DECLARAÇÃO DA EDITORA

A Atena Editora declara, para os devidos fins de direito, que: 1. A presente publicação constitui apenas transferência temporária dos direitos autorais, direito sobre a publicação, inclusive não constitui responsabilidade solidária na criação dos manuscritos publicados, nos termos previstos na Lei sobre direitos autorais (Lei 9610/98), no art. 184 do Código penal e no art. 927 do Código Civil; 2. Autoriza e incentiva os autores a assinarem contratos com repositórios institucionais, com fins exclusivos de divulgação da obra, desde que com o devido reconhecimento de autoria e edição e sem qualquer finalidade comercial; 3. Todos os e-book são *open access*, *desta forma* não os comercializa em seu site, sites parceiros, plataformas de *e-commerce*, ou qualquer outro meio virtual ou físico, portanto, está isenta de repasses de direitos autorais aos autores; 4. Todos os membros do conselho editorial são doutores e vinculados a instituições de ensino superior públicas, conforme recomendação da CAPES para obtenção do Qualis livro; 5. Não cede, comercializa ou autoriza a utilização dos nomes e e-mails dos autores, bem como nenhum outro dado dos mesmos, para qualquer finalidade que não o escopo da divulgação desta obra.



APRESENTAÇÃO

Diante do atual cenário educacional brasileiro, resultado de constantes ataques deferidos ao longo da história, faz-se pertinente colocar no centro da discussão as diferentes questões educacionais, valorizando formas particulares de fazer ciência e buscando superar problemas estruturais, como a desigualdade social por exemplo. Direcionar e ampliar o olhar em busca de soluções para os inúmeros problemas postos pela contemporaneidade é um desafio, aceito por muitos professores/as pesquisadores/as.

A área de Humanas e, sobretudo, a Educação, vem sofrendo de trato constante nos últimos anos, principalmente no que tange ao valorizar a sua produção científica. O cenário político de descuido e de trato com as questões educacionais, vivenciado recentemente e agravado com a pandemia, nos alerta para a necessidade de criação de espaços de resistência. Este livro, intitulado “**A Educação enquanto fenômeno social: Aspectos pedagógicos e socioculturais**”, da forma como se organiza, é um desses lugares: permite-se ouvir, de diferentes formas, os diferentes sujeitos que fazem parte dos movimentos educacionais.

É importante que as inúmeras problemáticas que circunscrevem a Educação, historicamente, sejam postas e discutidas. Precisamos nos permitir ser ouvidos e a criação de canais de comunicação, como este livro, aproxima a comunidade das diversas ações que são vivenciadas no interior da escola e da universidade. Portanto, os inúmeros capítulos que compõem este livro tornam-se um espaço oportuno de discussão e (re)pensar do campo educacional, considerando os diversos elementos e fatores que o intercrossa.

Neste livro, portanto, reúnem-se trabalhos de pesquisa e experiências em diversos espaços, com o intuito de promover um amplo debate acerca das diversas problemáticas que permeiam o contexto educacional, tendo a Educação enquanto fenômeno social importante para o fortalecimento da democracia e superação das desigualdades sociais.

Os/As autores/as que constroem essa obra são estudantes, professores/as pesquisadores/as, especialistas, mestres/as ou doutores/as e que, muitos/as, partindo de sua práxis, buscam novos olhares a problemáticas cotidianas que os mobilizam. Esse movimento de socializar uma pesquisa ou experiência cria um movimento pendular que, pela mobilização dos/as autores/as e discussões por eles/as empreendidas, mobilizam-se também os/as leitores/as e os/as incentivam a reinventarem os seus fazeres pedagógicos e, conseqüentemente, a educação brasileira. Nessa direção, portanto, desejamos a todos e a todas uma provocativa leitura!

Américo Junior Nunes da Silva

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1..... 1

INTERNACIONALIZAÇÃO DO ENSINO SUPERIOR: UMA REVISÃO BIBLIOGRÁFICA SOBRE O CONCEITO E SUA APLICAÇÃO NAS UNIVERSIDADES BRASILEIRAS

Nicoli Cavriani Doganelli

Diólia de Carvalho Graziano

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212051>

CAPÍTULO 2..... 10

PRÁTICAS LÚDICAS, INCLUSÃO E ADEQUAÇÃO CURRICULAR NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Moira da Silva Quadros Darian

Genigleide Santos dos Hora

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212052>

CAPÍTULO 3..... 15

DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM E ENVOLVIMENTO PARENTAL: PERCEPÇÃO E PRÁTICA DE PROFESSORAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Maraysa Paulino Figueiredo Fonseca

Paula Azevedo de Ávila

Renata Christian de Oliveira Pamplin

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212053>

CAPÍTULO 4..... 28

HOMESCHOOLING NO BRASIL: ENTRE A INTENSIFICAÇÃO DAS DESIGUALDADES SOCIAIS E A NEGAÇÃO DO SERVIÇO/ENSINO PÚBLICO

Christianne Grazielle Rosa de Alcântara Belfort

Lucia Cristina dos Santos Rosa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212054>

CAPÍTULO 5..... 39

EXPERIMENTOS VIRTUAIS SIMULADOS PARA O ENSINO DE FÍSICA

Luciano Soares Pedroso

Giovanni Armando da Costa

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212055>

CAPÍTULO 6..... 50

O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Djane Alves Victor

Alexsandra Felipe de Andrade

Maria Aldene da Silva Monteiro

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212056>

CAPÍTULO 7	62
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: VISÕES DE PROFESSORES DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL	
Adriana Torquato Resende	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212057	
CAPÍTULO 8	72
TUTORIA PERSONALIZADA POR MEIO DE VÍDEO NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA	
Alessandra de Paula	
Ricardo Alexandre Deckmann Zanardini	
Ivonete Ferreira Haiduke	
Roberto Candido Pansonato	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212058	
CAPÍTULO 9	77
TECNOLOGIAS DIGITAIS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TDICS) NA EDUCAÇÃO: OS PERIÓDICOS CIENTÍFICOS ELETRÔNICOS E SUA IMPORTÂNCIA PARA A INOVAÇÃO DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS EM CURSOS DE GRADUAÇÃO	
Patricia Baldow Guimarães	
Flávio Leal	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.9122212059	
CAPÍTULO 10	87
LA INTENCIÓN EMPRENDEDORA Y LA FELICIDAD COMO FACTORES DETONANTES DE ÉXITO: CASO NIÑAS EMPRENDEDORAS	
Martha Silvia Torres Hidalgo	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120510	
CAPÍTULO 11	98
A IMPORTANCIA DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM (LUDOTERAPIA)	
Maria Gislaine Santana	
Maria Judilândia de Santana Ricaldes	
Renata Caroline dos Santos Lopes	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120511	
CAPÍTULO 12	108
A INFÂNCIA DE ERICO VERÍSSIMO: O PRAZER DA LEITURA	
Michele Ribeiro de Carvalho	
 https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120512	
CAPÍTULO 13	119
USO DE PLANILHAS ELETRÔNICAS COMO FERRAMENTA PARA REDUÇÃO DA DISTÂNCIA TRANSACIONAL: PERCEPÇÃO DOS ESTUDANTES DA DISCIPLINA DE ESTATÍSTICA	
Lourdes Souza Utrilla da Silva	
Augusto Takerissa Nishimura	

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120513>

CAPÍTULO 14..... 128

A PROMOÇÃO DA CULTURA DA LEITURA NOS ALUNOS DO ENSINO PRIMÁRIO: O CASO DO PROGRAMA RODAS DE LEITURA DA BIBLIOTECA MUNICIPAL DA CIDADE DE MAPUTO

Aníbal João Mangué

Felipe André Angst

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120514>

CAPÍTULO 15..... 138

REFLEXIONES Y RELEVANCIA DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Mafaldo Maza Dueñas

Vanessa García González

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120515>

CAPÍTULO 16..... 152

O ENSINO DE CIÊNCIAS E AS CONTRIBUIÇÕES DA ABORDAGEM HISTÓRICO CRÍTICA NA EDUCAÇÃO ESCOLAR SOB A PERSPECTIVA DA DISCIPLINA FÍSICA

Sandro Augusto Oliveira de Sá

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120516>

CAPÍTULO 17..... 165

ATUAÇÃO INOVADORA DO GESTOR E APOIO AO COORDENADOR DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL EM PROJETOS TECNOLÓGICOS

Idamara Rodrigues de Quadros Vidal

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120517>

CAPÍTULO 18..... 170

A GESTÃO EDUCACIONAL NA PERSPECTIVA DA PRÁXIS EDUCATIVA

Lidnei Ventura

Nataliê Andiará Be Cardoso

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120518>

CAPÍTULO 19..... 180

SERVIÇO SOCIAL E EDUCAÇÃO INFANTIL: CONTRIBUIÇÕES DOS ASSISTENTES SOCIAIS

Teresinha Gomes Fraga

Leonía Capaverde Bulla

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.91222120519>

CAPÍTULO 20..... 188

COMO OS JOVENS DA GERAÇÃO Z APRENDEM

Tháís de Almeida Giuliani

Paulo Rurato

Ana Costa

SOBRE O ORGANIZADOR.....	202
ÍNDICE REMISSIVO.....	203

CAPÍTULO 6

O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Data de aceite: 02/05/2022

Data de submissão: 06/03/2022

Djane Alves Victor

Pedagoga do Instituto Federal de Educação
Ciências e Tecnologia do Ceará IFCE
Crato-CE
<http://lattes.cnpq.br/2377706398678731>

Alexsandra Felipe de Andrade

Professora da Prefeitura Municipal de Iguatu
Iguatu-CE
<http://lattes.cnpq.br/3250760921043978>

Maria Aldene da Silva Monteiro

Pedagoga do Instituto Federal de Educação
Ciências e Tecnologia do Ceará IFCE
Sobral-CE
<http://lattes.cnpq.br/4209208008641325>

RESUMO: Este trabalho propõe algumas reflexões sobre o papel dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil. Como as instituições escolares se tornaram um dos poucos lugares onde a criança tem espaço adequado, lúdico e propício para estabelecerem relações de convívio comunitário e cooperativo, nosso intuito é apresentar aportes a todos àqueles que trabalham em Instituições de Educação Infantil, a compreenderem os jogos e brincadeiras como material pedagógico de extrema relevância no trabalho docente. Nessa conjuntura, a pesquisa vai recorrer e determinar às estreitas relações existentes entre a finalidade dos jogos e

brincadeiras e seus objetivos dentro do processo de educação infantil, sem esquecer, que o ato de brincar deve ser considerado conhecimento e produtor de conhecimento onde a criança se expressa e conhece o mundo.

PALAVRAS – CHAVE: Jogos; Brincadeiras; Desenvolvimento; Aprendizagem.

THE ROLE OF GAMES AND PLAY IN THE CHILD'S DEVELOPMENT AND LEARNING PROCESS IN CHILD EDUCATION

ABSTRACT: This article is based on the need to make an approach to the role of games and play in the child's development and learning process in early childhood education. As school institutions have become one of the few places where children have adequate, playful and conducive space to establish community and cooperative relationships, our aim is to present contributions to all those who work with Early Childhood Education Institutions, to understand the games and games as pedagogical material of extreme relevance in teaching work. At this juncture, the research will resort to and determine the close relationships between the purpose of games and their objectives within the children's educational process, without forgetting that the act of playing must be considered knowledge and a producer of knowledge where the child expresses himself and knows the world.

KEYWORDS: Games. toys. Development. Learning.

1 | INTRODUÇÃO

A infância é marcada por ser a fase em que a criança dá mais importância para os momentos das brincadeiras. Nesse período, a construção do conhecimento, bem como da personalidade infantil, estão intimamente ligadas às brincadeiras. O ato de brincar possibilita à criança a expressão de suas emoções, sentimentos, expande sua imaginação e criatividade, auxiliando na formação de hipóteses, além de mediar seu contato com o mundo externo e com o outro.

Podemos perceber que, no decorrer das últimas décadas, os brinquedos e brincadeiras infantis foram substituídos por entretenimentos que distanciam a criança do convívio grupal, contribuindo para seu individualismo e, de certa forma, impedindo seu desenvolvimento salutar. O lúdico foi cedendo espaço para o eletrônico, mecânico e de fácil utilização, privando até mesmo as brincadeiras livres. O que vamos encontrar são crianças obesas, estressadas e com atitudes agressivas. No entanto, o espaço e tempo utilizados nas escolas para as brincadeiras ainda é muito limitado, visto que, muitos professores e a própria sociedade consideram o ato de brincar como mera recreação ou perda de tempo.

Vale ressaltar ainda que, o papel dos jogos e brincadeiras vai muito além do que se imagina. A prática dessas atividades é primordial para o desenvolvimento das habilidades e competências das crianças permitindo a elas apropriar-se das descobertas dos códigos culturais que a sociedade promove. Brincando, a criança confronta-se com o conhecimento cultural, aprende e transforma-o. Segundo Brougère (1995, p. 61), “o círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribuem para a socialização da criança e isso através das múltiplas interações, dentre as quais, algumas tomam a forma de brincadeira”.

Considerando o ato de brincar uma forma de conhecer e modificar o conhecimento, as escolas e os professores devem assumir o papel de facilitador, que promove essas atividades constantemente dentro de um espaço lúdico e interativo, de forma planejada, com objetivos sempre de promover o conhecimento.

2 | REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O brincar no Processo de Aprendizagem

A prática do brincar contribui, tanto para o desenvolvimento, como para a aprendizagem da criança. A partir do nascimento, a criança vai percorrendo as etapas de construção do conhecimento. No entanto, nos momentos de brincadeiras, onde a criança está observando, tocando, sentindo e manipulando o espaço e os objetos que a rodeia, ela se encontra em processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Na concepção sociocultural, a brincadeira é uma atividade humana que garante o exercício do papel social da criança na sociedade. É a forma pela qual se inicia o processo de exploração e compreensão do mundo físico, possibilitando a criança a interagir, criar,

modificar e assimilar o conhecimento da realidade. Sendo assim, é uma atividade inserida em um contexto social em que a criança utiliza como ferramenta, o simbólico para recriar o mundo.

Vale ressaltar que, independentemente do tipo de brincadeira que for realizada, ela será sempre organizada de forma sistemática, possibilitando a criança que brinca a grande responsabilidade de resolver as situações problemas que o brincar proporciona e, conseqüentemente, o desenvolvimento do autocontrole. Ou seja, nos momentos em que a criança dramatiza diversos acontecimentos reais ou imaginários, manipula os objetos criando novos significados, ela está em constante desenvolvimento de sua capacidade de interpretar a realidade e de tomar decisões. Nesse perspectiva, o brincar é considerado uma atividade voluntária e consciente, cada atitude e objeto manuseado resultam na formulação de questões sobre a realidade a qual a criança se confina.

É, portanto, que na situação de brincar que as crianças se podem colocar desafios e questões além de seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas e pela realidade com a qual interagem. Quando brincam, ao mesmo tempo em que desenvolvem sua imaginação, as crianças podem construir relações reais entre elas e elaborar regras de organização e convivência. (Gisele Wajskop, 2012, p.39)

Segundo Lima (1991), a criança brinca para o conhecimento de si mesma e dos outros nas interações que estabelece com os adultos e o mundo, para compreender os princípios culturais e o significado dos objetos no contexto social, a fim de desenvolver a linguagem e a narrativa para entender os elementos e acontecimentos que as rodeiam.

O brincar está presente na vida da criança e para que ela tenha direito a essa prática é necessário que a deixemos exercitar toda sua capacidade de fantasiar, pois, através da imaginação ela relaciona seus anseios e necessidades com o contexto social e permite que a mesma se aproxime cada vez mais com a realidade adulta.

É através do brincar que a criança demonstra seus desejos, reflete, organiza e desorganiza o mundo ao seu gosto. E, quanto mais se brinca, melhor será seu desenvolvimento, pois, o brincar é desafiador induzindo a criança a alcançar níveis de conquistas muito além do que normalmente obteria sem a prática lúdica. Segundo Carneiro e Dodge (2007, pág. 59), o movimento é, sobretudo para criança pequena, uma forma de expressão e mostra a relação existente entre ação, pensamento e linguagem". Assim a criança terá mais facilidade para encarar os desafios novos e desconhecidos.

"É no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fruem sua liberdade de criação." (WINNICOTT, 1975).

Outro aspecto de grande relevância que o brincar apresenta é o desenvolvimento emocional e da personalidade. As crianças possuem inúmeros motivos para brincar sendo um desses o deleite que o brincar proporciona, além disso, as brincadeiras permitem que as mesmas expressem sua agressividade e contenham sua angustia. Mello (1999)

ressalta em seus estudos com crianças vítimas de agressividade que através do brincar as crianças constroem suas experiências traumáticas, tendo em vista que no brincar, a criança expressa suas vivências diárias.

O brinquedo é um aporte indispensável para a realização da brincadeira e primordial para o desenvolvimento de aspectos cognitivos da criança. O brinquedo simula aspectos da realidade, onde representar é mostrar algo presente em algum lugar. Isso quer dizer que, o brinquedo possibilita a criança presenciar culturas existentes no seu dia a dia, tudo que é produzido pelo homem. Sendo assim, uma das finalidades do brinquedo é permitir à criança a exploração de objetos reais e criar objetos através de brinquedos substitutos.

Na visão de Vygotsky, a criança muito pequena apresenta desejos irrealizáveis acarretando momentos de tensões para sua vida. No entanto, para a resolução desses problemas, a criança se debruça em um espaço lúdico e interativo em que pode transformar os objetos no que quiser e realizar todos os seus desejos por meio do brinquedo.

Nessa perspectiva, o brinquedo permite a ação da criança numa esfera cognitiva conforme seus estímulos internos, isso porque, quando a criança é muito pequena os aspectos motivadores dos objetos visíveis e externos é que norteiam seus atos. Já no brinquedo, os objetos não apresentam mais características motivadoras. A ação da criança ocorre agora, através de suas próprias idéias e ela consegue enxergar em um determinado objeto conceitos que vem do seu pensamento e não dos objetos. Nesses momentos, um pedaço de madeira se transforma em espada, uma boneca passa a representar o conceito de mamãe e filhinha, as folhas apresentam-se em forma de dinheiro e tudo começa a adquirir outros aspectos diferentes do real.

Dessa forma, os objetos são a porta de entrada para o conhecimento orientando a criança em todas as suas ações. Brincando, a criança imagina. E, nesse momento, ela aprende a tomar suas decisões, não só pela compreensão das coisas a sua volta, ou pela situação em que se encontra, mas principalmente pelo significado do contexto que está inserida.

A atividade do sujeito sobre os objetos obriga-o a encontrar respostas novas para os novos problemas, a inventar soluções por meio do desdobramento de um contínuo processo de adaptação; conhecer é, então, construir respostas, transformar esquemas, mobilizar toda a maquinaria cognitiva para tornar possível uma adaptação crescente aos desafios que vão sendo encontrados. (Palacios 2004. p.29).

O brinquedo proporciona diversos tipos de situações que estimula a inteligência, permitindo que a criança assimile conhecimento nos momentos em que usa sua criatividade, exercita sua capacidade de concentração, atenção e socialização.

Vale ressaltar, que o brinquedo além de ser uma atividade simbólica, nos momentos em que a criança está usando sua imaginação, ela se confronta com regras preestabelecidas e conseqüentemente restrições que o brinquedo estabelece, contribuindo, assim esses

momentos, para que a criança possa adquirir conhecimentos que servirão para suas futuras ações.

2.2 O jogo e a educação

Antes da revolução romântica, o jogo era concebido para a educação como momentos recreativos e por muito tempo foi restrito apenas a recreação escolar. No entanto, com o renascimento, o jogo vai ganhar novos horizontes e passa a ser visto como uma ação livre que contribui para a aprendizagem e desenvolvimento infantil. Com isso, o jogo torna-se prática fundamental na aquisição dos conteúdos escolares e a educação percebe a necessidade de substituir a palmatória pelas práticas lúdicas aos conteúdos.

O jogo é aporte primordial no desenvolvimento da linguagem e do pensamento, pois é nessas situações, que a criança expressa suas qualidades naturais e ocasião propícia à observação da criança, que expressa no jogo sua índole psicológica e afetiva. É com o Romantismo que a educação reconhece o jogo como atividade livre e peculiar da criança.

E, sendo a escola uma instituição que tem como finalidade a organização social em que os homens constroem seu conhecimento e onde ocorrem múltiplas relações sociais, é também um espaço onde o jogo deve ser consolidado, sendo o mesmo, fundamental no desenvolvimento humano.

Quando falamos em jogo e educação, podemos constatar relações diferentes em sua utilização, obtendo assim do jogo, duas funções principais: função educativa, onde o jogo apresenta-se como prática primordial no trabalho pedagógico educativo favorecendo a assimilação de conceitos, o desenvolvimento de habilidades e noções, numa perspectiva norteadora do conhecimento e função lúdica, onde o jogo se fundamenta numa ação livre onde a criança se debruça em um mundo mágico e prazeroso que o jogo propicia.

Vale ressaltar, que a função dupla do jogo educativo traz um paradoxo entre sua finalidade real de ser uma atividade livre com o propósito de obter resultados. Para explicar esse conceito, temos que compreender as funções dos dois tipos de jogos sem que haja exclusão de um dos dois. Portanto, “o equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo” (Kishimoto, 1999:19). Com isso, o jogo deve ser trabalhado no processo de ensino-aprendizagem como recurso que proporcione condições que haja abertura para o conhecimento.

Com a implantação do jogo na educação, a prática pedagógica cria os jogos educativos para serem praticados nas escolas sem deixar de lado a ação livre da brincadeira, em que o professor vai apenas organizar e adequar um ambiente com brinquedos, recursos e a criança tenha repletas condições de aprendizagem com os objetos manipulados por ela.

O jogo não é inato, é uma aquisição social. Dessa forma o educador tem que estar atento para auxiliar a criança ensinando-a a utilizar o brinquedo. Só depois, ela estará apta para uma exploração livre. (kishimoto 1994: 20)

Faz-se perceber, também, a importância de discernir o jogo didático do jogo

educativo. O primeiro é voltado mais para o ensino de conteúdos por ser mais limitado à ação livre da criança, apresentando-se impróprio ao desenvolvimento infantil. Já o segundo, é considerado primordial na aprendizagem infantil possibilitando uma ação livre e participativa em que a criança explora aspectos cognitivos, sociais e afetivos. No entanto, a escola deve aderir o jogo em seu projeto pedagógico e fazer do mesmo uma rotina escolar, pois o jogo possibilita uma série de benefícios como socialização, ação, reflexão e troca de conhecimentos.

Em muitas escolas, quando é ressaltada a importância que o jogo tem no processo de ensino e aprendizagem, percebe-se que muitos professores ainda estão muito limitados a uma prática pedagógica tradicional utilizando o jogo apenas como recreação. Isso, porquê a educação ainda carrega traços das épocas antigas onde a quantificação ainda está presente e os alunos são treinados para memorizar os conteúdos que são introduzidos neles.

É percebendo as particularidades da criança, conhecendo-a de modo integral, como pessoa que participa de muitas outras atividades sociais, que não seja só o brincar, que podemos compreender o papel dos jogos e brincadeiras na vida da criança e, a partir disso, elaborar e concretizar uma prática educativa de qualidade onde o jogo esteja presente. Assim, precisa-se na verdade formar educadores com novas concepções e capacitados para uma prática pedagógica que contemple o jogo e a criança como sujeitos e objetos que precisam se entrelaçar tanto em ambiente escolar como social. Por isso, não basta oferecer o jogo as crianças, mas sim, despertar nelas a instância e o anseio em jogar.

Sabemos que, enquanto instituição educacional, a escola tem por obrigação promover momentos diversos de aprendizagem com recursos e ambientes adequados, onde as crianças adquiram novos conhecimentos e aprimoram os que já possuem. Dessa forma, o pedagogo deve ser norteador do conhecimento, estimulando a criança a imaginação e a investigação do meio em que se insere.

É preciso resgatar o direito das crianças a uma educação que respeite seu processo de construção de pensamento, que lhe permite desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e de escrita do mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem mais sofisticada para sua plena realização (DIAS, 1996-5).

A escola deve ser considerada um local apropriado a construção de conhecimento, onde conduz o homem a produzir, refletir e modificar a realidade em que vive. Tendo assim, o jogo, um papel essencial na concretização desses ideais promovendo o desenvolvimento do pensamento, da linguagem e da socialização.

2.3 Contribuições do jogo no contexto escolar

O processo de desenvolvimento infantil deve ocorrer em todos os aspectos, para garantir uma relação saudável e de equilíbrio das crianças com o mundo e os objetos.

Nessa perspectiva, nada melhor do que os jogos para assegurar um desenvolvimento produtivo, onde a criança esteja apta a aprender e interagir com o meio social.

Os jogos apresentam inúmeras características com objetivos diferentes, cabendo ao professor, planejar e colocar em prática, o jogo apropriado para cada situação a que se deparam. Os jogos também tem se mostrado bastante eficientes no trabalho com crianças de diferentes faixas etárias contribuindo para seu desenvolvimento psicomotor.

A ansiedade sendo uma característica presente na vida da maioria das crianças, quando não trabalhada, traz grandes detrimentos ao processo de aprendizagem. Principalmente, no que diz respeito à capacidade de atenção, nos relacionamentos interpessoais e autoestima, tornando o trabalho do professor cada vez mais complexo. Vale frisar, que a criança ansiosa apresenta atitudes como: agitação, dificuldade para relaxar, dificuldades para realizar diversas atividades por medo de errar e falta de controle emocional.

No entanto, o trabalho com o jogo é essencial no controle da ansiedade. Quando a criança está jogando, que é interrompida, ela sente a frustração e desenvolve, ao mesmo tempo, sua capacidade para consentir aquela sensação, o que com o passar do tempo vai se tornando natural e ela já consegue deixar de realizar qualquer atividade, de súbito, sem sentir tanto sofrimento. Além do mais, os momentos de frustrações favorecem uma maior elevação de prazer pelo fato da criança ter que realizar aquela atividade depois e contribui para a apreciação do próprio trabalho que levou empenho e tempo.

Nos momentos em que a criança joga, seja com peças de montar, encaixar ou quebra-cabeça, atividades essas que exigem detalhamento, esforço e atenção, ela está desenvolvendo sua capacidade de concentração, atenção e ao mesmo tempo diminuindo sua ansiedade. Pelo fato de estar intimamente ligada aquela atividade, concentrando-se e encontrando muitas outras características naquele jogo manipulado por ela.

O jogo, também, contribui para o desenvolvimento da criatividade. Nos momentos de confecção de jogos, a criança aumenta a autoestima e percebe sua capacidade, não só de modificar os objetos já produzidos, mas também de criar seus próprios objetos. Nesses momentos, a criança também passa por diversas experiências como errar, acertar e desenvolver suas habilidades artísticas. Ações essas, que contribuirão para as descobertas de suas próprias capacidades de construção e realização.

Em uma sociedade onde a insegurança prevalece e os pais superprotegem seus filhos fazendo tudo por eles, o desenvolvimento da autonomia acaba sendo evitada, mas os jogos vão possibilitar a criança o equilíbrio entre o psíquico e o mental e permitir que ela, jogando, possa tomar suas próprias decisões e ações tornando-a mais independente.

Durante toda a vida, o homem precisa usar sua capacidade de raciocinar, porém, a maioria das pessoas não costuma e nem gostam de realizar atividades que exijam o pensamento e o raciocínio. Contribuindo, assim, para que a mente se torne cada vez mais preguiçosa. Com isso, essas pessoas sentem bastante dificuldade em aprender, ficando só

nas perguntas sem chegar às respostas.

Nesse contexto, desde cedo, a criança precisa ter acesso a jogos que exijam antecipação, planejamento e estratégia, que estimulam as habilidades de raciocinar e pensar da criança. Esses tipos de jogos oportunizam a criança a elaborar concepções antecipadas para as situações que poderão ocorrer e colocar em prática essas habilidades de planejar para agir em diferentes situações. Quando a criança raciocina, ela explora o meio que está inserida, cria hipóteses obtendo resultados e se torna mais apta para resolver os problemas de sua vida.

São inúmeros os problemas enfrentados pelas famílias no que diz respeito à educação, pois a maioria dos pais acaba educando seus filhos de forma incorreta pela falta de limites e obediência. Com isso, essas crianças apresentam no contexto escolar, muita dificuldade em interagir com os outros e costumam fazer só as coisas que querem e quando querem, prejudicando o processo de ensino e aprendizagem e dificultando o trabalho educativo do professor. Nesse contexto, os jogos competitivos e de regras entram como aporte indispensável para se trabalhar esse problema induzindo a criança a agir de acordo com as regras, e não da forma que ela quer para que possa alcançar seus desejos. Dessa forma, a criança aprenderá a respeitar e agir de acordo com as situações a qual se submeterá em determinados momentos de sua vida.

Na pré-escola geralmente a criança apresenta dificuldade em sua coordenação motora, por isso o trabalho com jogos que envolva atividades de recorte e colagem, brincadeiras com massa modelar e dobraduras de papéis favorece para o aperfeiçoamento da coordenação motora.

A brincadeira de faz de conta é compreendida como brincadeira dramática, brincadeira imaginativa e brincadeira de fantasia que está repleta de ações representativas. Dessa forma, a brincadeira de faz de conta oferece subsídios para que a criança desenvolva suas aptidões artísticas. Entrando, num mundo de representação de papéis, criando histórias e atribuindo novas concepções aos objetos.

E sendo a brincadeira uma atividade onde a representação da vida adulta é o mais puro ato simbólico, induzindo a criança a desenvolver suas habilidades corporais em conjunto com a fala, promove também, a socialização simbólica pelo fato de inserir a criança em situações de tempo e espaço diferente, com pessoas, objetos e animais que estão ausentes.

O jogo simbólico na maioria das vezes requer movimentos complexos que podem ter sido usados como objeto do jogo de exercício sensorio-motor. Nesse contexto, essas práticas são sempre ações representativas que o próprio contexto do jogo simbólico exige.

No relacionamento com os objetos, a criança desenvolve sua capacidade de representar papéis. Isso acontece devido às experiências vivenciadas com os adultos. Com isso, a criança começa a criar situações para suas brincadeiras. Um exemplo disso é quando ela brinca de fazer comida e em seguida alimenta suas bonecas. Essas ações

vão se propagando e a criança representa no brinquedo suas ações com os adultos, assim como suas próprias experiências individuais. Para (Kishimoto, 1996, p. 70), nenhum desses objetos substitui ou simboliza outros objetos. O que ocorre é a simples reprodução de uma situação.

O ato de brincar leva a criança a organizar suas ideias acoplando com os objetos que estão a sua volta para criar concepções para seu mundo imaginário. Por isso, a experiência que a criança adquire é de suma importância na ação criativa, visto que o surgimento das novas ideias está ligado à sua vivência. E, quanto melhor for suas experiências, melhor será sua criatividade.

Quando a criança convive com o perigo, certamente ela representará em suas brincadeiras atos perigosos. Crianças que vivem em ambientes altamente violentos, suas brincadeiras são repletas de lutas, brinquedos transformados em armas e polícia. O mesmo acontece quando a criança, por exemplo, toma uma injeção ou passa por uma cirurgia médica. Provavelmente, em uma de suas brincadeiras, estará ela como médica e a boneca ou alguma colega como paciente. Nesse caso, há uma passagem de papel passivo para ativo onde a criança é quem aplica e faz os procedimentos de médico. Essas experiências ajudam a inibir o medo que antes se tinha de determinadas coisas, amenizando o sofrimento e frustração quando for submetida a passar pela mesma situação já vivenciada.

Assim, toda brincadeira é conduzida por regras e situação imaginária embora se apresente de forma oculta onde a própria brincadeira induz a criança a realizar. Exemplo disso é quando a criança brinca se comportando como mãe e sua boneca como filha onde ela age de acordo com as regras que exige a situação representada.

Quando falamos em criatividade não podemos deixar de falar da importância das brincadeiras de faz de conta para esse processo. Segundo Vygotsky (1998), as brincadeiras induzem o ato criativo contribuindo para a zona de desenvolvimento proximal, onde a criança apresenta atitudes bem mais desenvolvidas do que nas situações em que não haja a brincadeira.

Criatividade significa capacidade criadora, engenho e inventividade, ou seja, criação de algo novo seja por meio das relações com o mundo exterior, seja da própria imaginação ou dos sentimentos que estão presentes na vida de cada ser humano. Isso ocorre porque, na conduta humana, existem dois tipos de impulsos: o reprodutor e o criativo. O primeiro é guiado pela memória que se refere à reprodução realizada pelo ser humano, das regras e conceitos já estabelecidos culturalmente, levando apenas ao ato repetitivo excluindo a ação criativa.

E se o cérebro fosse norteado apenas pelas experiências, certamente não haveria evolução na sociedade e o ser humano não conseguiria se adaptar ao meio social. Porém, sabemos que o cérebro consegue ir muito mais além do que se imagina, levando o ser humano aos mais altos níveis de criação de novas concepções, organização e adaptação aos conceitos já existentes. Esse impulso criativo é denominado como a capacidade que

temos para imaginar e fantasiar atribuindo significados as coisas

Nos jogos simbólicos, a criança se relaciona com um mundo de realidades e fantasias. Nessa conjuntura, ela vivencia diversas situações que ajudam no controle do sofrimento e ausência da pessoa ou objeto amado. Por isso, só conhecendo os objetivos do brincar, é que podemos associá-lo a vida da criança. As crianças não podem controlar os atritos do meio social, mas, na brincadeira, podem controlar o que nas ações reais não pode ocorrer.

A brincadeira de faz de conta também foi tema de valiosos estudos do autor russo Elkonin (1998).

A base do jogo de faz de conta, também denominado por ele de jogo de papéis ou jogo protagonizado, é de natureza e origem social, tornando-se um meio pelo qual a criança assimila e recria a experiência sociocultural dos adultos. Para ele, os temas dos jogos das crianças são extremamente variados e são os reflexos das condições concretas vivenciadas pelas crianças. (ELKONIN, 1998)

3 | METODOLOGIA

Para alcance dos objetivos pretendidos neste estudo, revisitamos pesquisas que apresentam a temática da ludicidade, dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem, especialmente na educação infantil como o foco e que puderam subsidiar esse trabalho. A presente investigação aponta interesse em “gerar conhecimentos novos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais.” (GIL, 1999).

O método adotado neste trabalho foi o hipotético-dedutivo com análise de textos, revistas, internet e livros. Foram consultados a fim de encontrar objetividade e riqueza de informações que possam contribuir na compreensão do tema.

Para alcançar os objetivos fez-se um percurso de análise teórico-metodológico de cunho qualitativo promovendo um diálogo entre os autores, fundamentado em um estudo teórico e bibliográfico nos teóricos: KISHIMOTO (2004); MELO (1999); DIAS (1996) e BROUGÈRE (1995) que tratam do tema com sua devida importância.

A maior intenção é descrever experiências que culminem na reflexão e discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem, especialmente no processo educativo infantil.

4 | CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, convém reafirmar a urgência de as intuições de ensino debruçarem-se sobre a temática do papel dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança na educação infantil.

Reafirma-se a relevância atribuída ao ato de brincar, que nas entrelinhas deste

trabalho foram ressaltados. Resultando assim na compreensão de que a criança organiza tudo que está a sua volta conforme sua própria vontade e utiliza os recursos que melhor lhe condiz. O ato de brincar é uma característica do ser humano, que permite uma aprendizagem mais profunda, a assimilação dos conhecimentos, o desenvolvimento do pensamento, da criatividade e contribui para uma melhor adaptação com a realidade por permitir momentos de representação de acontecimentos da vida real.

Com relação à aprendizagem, a utilização das brincadeiras é a busca pela motivação que as crianças podem adquirir para melhor aprender os conteúdos escolares. Por isso, os professores devem contar com espaço, recurso e conhecimento onde a criança aprenda com mais facilidade e os professores consigam alcançar seus objetivos.

O papel dos jogos e brincadeiras no processo educativo, nesse âmbito, deve ser priorizado e fazer parte do currículo oficial, não mais encarado como uma proposta à parte, alternativa ou complemento que fica à margem das ideias já padronizadas e sacralizadas pelo currículo. Assim, ficará mais viável internalizar e vivenciar a ludicidade.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles . **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

DIAS, M. C. M. **Metáforas e pensamentos considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento**: implicações para a educação pré-escolar. In: KISHIMOTO.

ELKONIN, D.B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 1999. 207 p.

JACQUIN, G. **A educação pelo jogo**. São Paulo, Flamboyant, 1963.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos Infantis**. O jogo, a criança e a educação. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

KISHIMOTO, T.M. O jogo e a Educação Infantil. São Paulo; Pioneira, 1994.

MELLO, A. C. M. P. C. **O brincar de crianças vítimas de violência física doméstica**. 1999, Tese de doutorado. Psicologia escolar e do desenvolvimento humano. Universidade de São Paulo.

OLIVEIRA, Zilma Moraes R. **Creches**: Crianças, faz de conta & Cia. Petrópolis, RJ: Vozes, 1992.

PALACIOS, Jesús.(2004) **Psicologia Evolutiva**: Conceito, Enfoques, Controvérsias e Métodos. In: COLL, César, MARCHESI, Álvaro e PALACIOS, Jesús (orgs.) *Desenvolvimento Psicológico e Educação*. Porto Alegre: Artmed. v1.

Tizuko M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo: Cortez, 1996.

VYGOTSKY, L. 1998. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

WAJSKOP, Gisela. Brincar na Educação Infantil. Uma história que se repete. 9. ed. Cortez, 2012.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

A educação enquanto fenômeno social:

Aspectos pedagógicos
e socioculturais



-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br

2

A educação enquanto fenômeno social:

Aspectos pedagógicos
e socioculturais

-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br

2