



MUNICÍPIO DE RIBEIRÃO PRETO/SP
CONCURSO PÚBLICO - EDITAL Nº 01/2023



ESPELHO DE RESPOSTA DA PROVA DISSERTATIVA PARA O CARGO DE PROFESSOR DE EDUCAÇÃO BÁSICA I -
PEB I

PROVA DISSERTATIVA – RASCUNHO

INSTRUÇÕES

A prova dissertativa não poderá ser assinada, rubricada, ou conter, em outro local que seja o cabeçalho da folha de texto definitivo, qualquer palavra ou marca que identifique, sob pena de ser anulada. **Assim, a detecção de qualquer marca identificadora no espaço destinado à transcrição do texto definitivo acarretará a anulação da prova dissertativa.**

O texto definitivo será o único documento válido para a avaliação da prova dissertativa. A folha para rascunho é de preenchimento facultativo, e não vale para finalidade de avaliação.

O candidato deverá redigir **no mínimo 20 e, no máximo, 30 linhas**. Não será considerado texto escrito fora do local apropriado, que não atinja a quantidade mínima de linhas e/ou que ultrapassar a extensão máxima estabelecida.

“Por defender a importância do jogo na Educação Infantil, Kishimoto apresenta definições do fenômeno jogo ligado ao brinquedo e às brincadeiras. Em suas pesquisas e seus estudos, a autora chama a atenção para o significado impreciso deles, devido à diversidade de situações em que são empregados, acabando por receber a mesma denominação. Por outro lado, Kishimoto define bem as características do jogo, o que esclarece a distinção entre ele, os brinquedos e as brincadeiras.

Logo, para a autora, o jogo se distingue pelos critérios de: **não literalidade** (as situações de jogo se caracterizam por um quadro no qual a realidade interna predomina sobre a externa); **efeito positivo** (o jogo é normalmente caracterizado pelos signos do prazer ou da alegria, com efeitos positivos na dominância corporal, moral e social da criança); **flexibilidade** (as crianças estão mais dispostas a ensaiar novas combinações de ideias e comportamentos em situação de jogo que em outras atividades não recreativas); **prioridade no processo de brincar** (enquanto a criança brinca, sua atenção está concentrada em si, e não em seus resultados ou efeitos); **livre escolha** (o jogo só pode ser jogo quando selecionado, livre e espontaneamente, pela criança); e, por último, a característica mais distintiva: **o controle interno** (no jogo, são os próprios jogadores que determinam o desenvolvimento dos acontecimentos).”

Anita S. M. Pinheiro – Revista Construir Notícias – edição 219.

Discorra sobre como o brincar pode ser um elemento essencial para promover a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral das crianças na educação infantil. Apresente exemplos concretos de como práticas pedagógicas que incorporam o brincar podem estimular a criatividade, a socialização, a resolução de problemas e a construção do conhecimento. Paute suas argumentações nas reflexões e ideias da Tizuko Morchida Kishimoto, destacando como o brincar pode contribuir para uma educação mais significativa e alinhada às necessidades da criança no século XXI.”

Resposta Esperada:

O brincar como eixo para o desenvolvimento da aprendizagem

A abordagem do brincar como elemento central na Educação Infantil, defendida por Kishimoto, destaca a relevância do jogo no desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. Esse conceito vai além do simples entretenimento, sendo fundamental para promover a aprendizagem significativa e o crescimento integral dos educandos.

No contexto da Educação Infantil, práticas pedagógicas que incorporam o brincar oferecem inúmeros benefícios. Através de jogos educativos, por exemplo, as crianças podem explorar conceitos matemáticos e linguísticos de maneira lúdica, facilitando a compreensão e a retenção do conhecimento. Além disso, atividades que envolvem o uso da criatividade, como a dramatização, incentivam a expressão verbal e a construção de narrativas, aprimorando as habilidades de comunicação.

A socialização também é uma esfera crucial abordada pelo brincar. Jogos em grupo estimulam a colaboração, a negociação e a construção de relações interpessoais saudáveis. A resolução de problemas durante brincadeiras requer pensamento crítico e criativo, preparando as crianças para enfrentar desafios futuros.

Ao utilizar jogos cooperativos, por exemplo, as crianças não apenas se divertem, mas também aprendem a colaborar e se comunicar efetivamente. Brincadeiras que envolvem a imaginação fomentam a criatividade e a expressão verbal, enquanto atividades de construção contribuem para habilidades motoras e compreensão espacial.

Assim, Kishimoto nos faz refletir sobre a importância do brincar como um eixo central no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil. Ao reconhecer o potencial do brincar para promover aprendizado, interação e formação integral, educadores podem criar ambientes mais ricos, envolventes e alinhados às necessidades da sociedade contemporânea. O brincar emerge como um eixo crucial na formação de cidadãos mais aptos, criativos e preparados para o século XXI.