

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO



Profa. Ms. Miriam Esperidião de Araújo

Psicóloga e mestre em Psicologia Social (IP – USP)

e-mail: miriamspr@yahoo.com.br

Profa. Ms. Kátia Yamamoto Akamine

Psicóloga e mestre em Psicologia Escolar (IP – USP)

e-mail: katinhay@gmail.com

Profa. Ms. Luiza Fernandes Ferreira Geronymo

Psicóloga e mestre em Psicologia Social (IP – USP)

e-mail: luizaferreira@uol.com.br

Vamos começar brincando?

QUESTÕES NORTEADORAS

- O que podemos chamar de jogo?
- De que forma as atividades lúdicas contribuem com os processos de desenvolvimento e de aprendizagem?
- Como planejar, organizar e mediar uma situação de jogo?
- Como usar as atividades lúdicas como ferramentas para conhecer melhor as habilidades e dificuldades das crianças?

ESTRUTURA DO CURSO

Módulo I – O lúdico e o desenvolvimento

- Os sentidos e significados culturais das experiências lúdicas
- O papel dos jogos e brincadeiras no processo de desenvolvimento (a partir das perspectivas teóricas de Piaget, Vygotsky e Wallon)
- Experiências do brincar diferenciadas pelo sexo e pelas escolhas das crianças

ESTRUTURA DO CURSO

Módulo II – Jogos e Brincadeiras na Educação

- Contribuições dos jogos e do lúdico no contexto educacional
- Jogos eletrônicos e a aprendizagem
- O jogo e as dificuldades de aprendizagem refletindo sobre possibilidades de intervenção
- Utilizando jogos e brincadeiras como forma de avaliação

ESTRUTURA DO CURSO

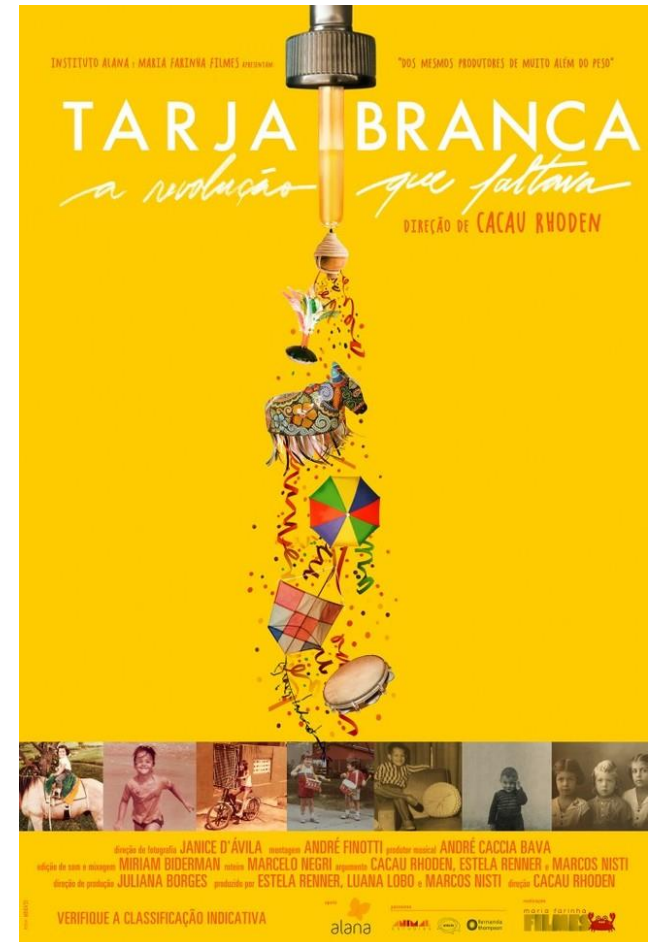
Módulo II – Experimentações em Sala de Aula

- Tipos de Jogos e Brincadeiras
- Jogos recreativos articulados aos ciclos da infância, da juventude e da vida adulta
- Jogos para estimular as habilidades de calcular, ouvir, falar, ler e escrever
- Jogos para o desenvolvimento de habilidades cognitivas: mem[oria, atenção, coordenação motora.
- Jogos sócio-afetivos: integração, cooperação, criatividade e reflexão.

Atividade de sensibilização

TRAILER “TARJA BRANCA”

<https://www.youtube.com/watch?v=dadvMzBqldI>



DO BRINCAR PARA AS EXPERIÊNCIAS CULTURAIS

“É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self).”

WINNICOTT, 1971/19975

BRINCADEIRAS AO REDOR DO MUNDO



INDONÉSIA



INDONÉSIA



INDONÉSIA



INDONÉSIA



ÍNDIA



ÍNDIA



ÍNDIA



ÁFRICA DO SUL



ÁFRICA DO SUL



BURKINA FASO



ESTÔNIA



ISRAEL



MIANMAR



VIETNÃ



KENSHI PHOTO

ETIÓPIA



RÚSSIA



GANÁ



TAILÂNDIA



TAILÂNDIA



TAJIQUISTÃO



UGANDA



ITÁLIA



BRASIL



O BRINCAR E O JOGAR SÃO ATIVIDADES QUE NOS TORNAM HUMANOS

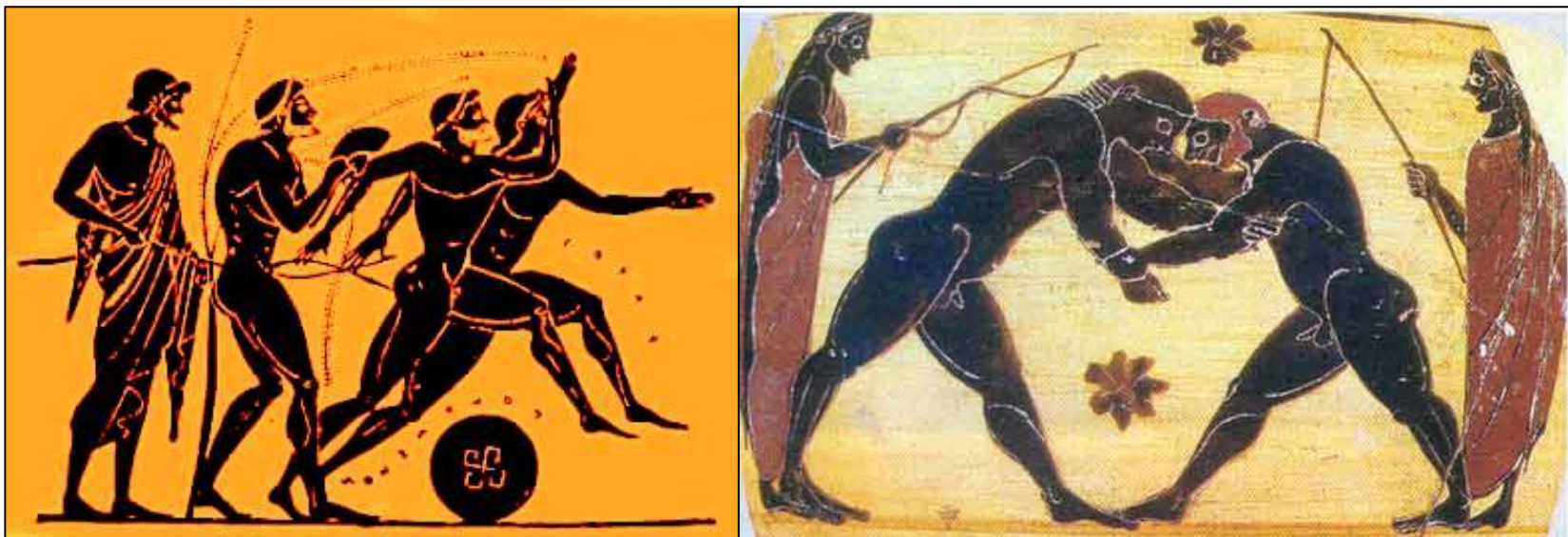
De acordo com HUIZINGA (1971), o brincar e o jogar caracterizam toda e qualquer atividade humana: HOMO LUDENS

**LUDENS: Do latim *ludere*,
significa, entre outros, “jogar,
dar-se a um exercício, divertir-se,
brincar, recrear-se, folgar”**



O jogo é um elemento da cultura desde as épocas mais remotas até os dias atuais.

Tem uma função cultural – social.



Na intensidade do jogo, no seu poder de fascinação, de entusiasmo e de arrebatamento reside a essência e característica primordial do jogo: A DIVERSÃO.



**Tensão, alegria
e divertimento
do jogo.**











O BRINCAR É A LINGUAGEM DA CRIANÇA

“O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às necessidades de sobrevivência.”

MACEDO et al, 2005



Brincando, incorporamos papéis sociais, estimulamos nossa criatividade e imaginação, aprendemos a respeitar regras e limites, expressamos e elaboramos sentimentos, pensamentos, vivências, damos vazão à nossa curiosidade, fazemos amigos, nos desafiamos, criamos, construímos, descobrimos nossas capacidades e limitações.















**Atenção, memória,
imaginação, socialização,
estimula a troca de ideias, a
experimentação, o teste de
realidade, criação,
motivação.**



DESENVOLVIMENTO DE HABILIDADES



COGNITIVAS

- * Resolver problemas
- * Planejar e tomar decisões
- * Estabelecer conclusões lógicas
- * Investigar e compreender situações-problema
- * Pensar de forma criativa
- * Desenvolver memória, classificação, seriação

SOCIAIS

- * Cooperar e colaborar
- * Lidar com regras
- * Trabalhar em equipe
- * Comunicar-se com clareza e coerência
- * Colaborar para a resolução de conflitos
- * Atuar em um ambiente de competição sadia

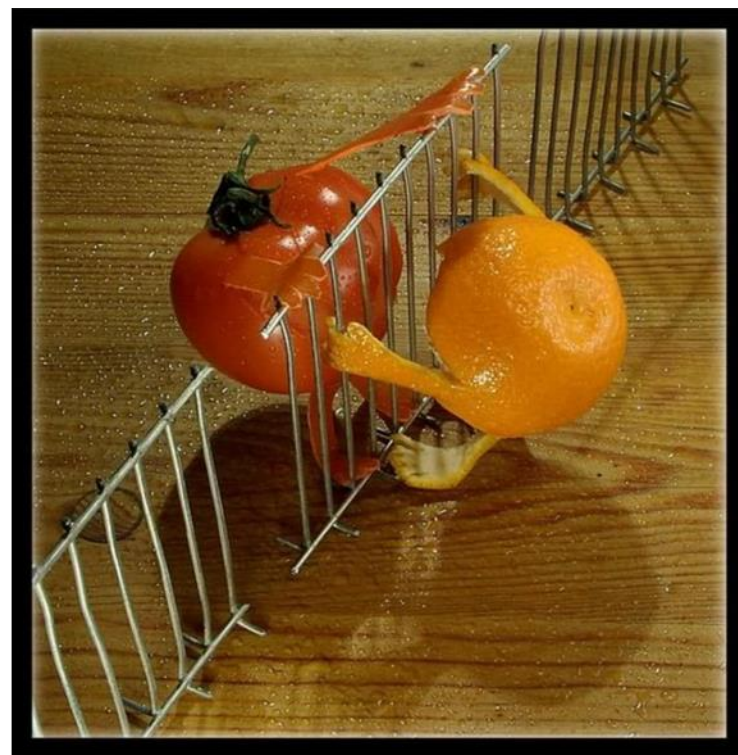
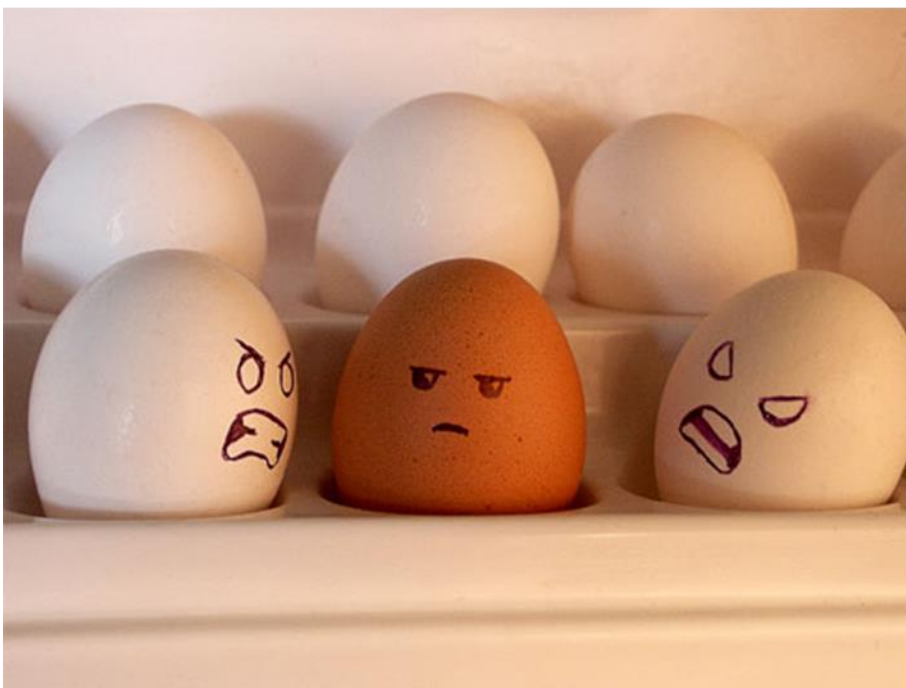
EMOCIONAIS

- * Lidar com as emoções, com o ganhar e o perder
- * Autoconfiança
- * Autoestima
- * Autoavaliação
- * Responsabilidade
- * Aprender com o erro

ÉTICAS

- * Respeitar, tolerar e viver a diferença
- * Agir positivamente para o bem comum

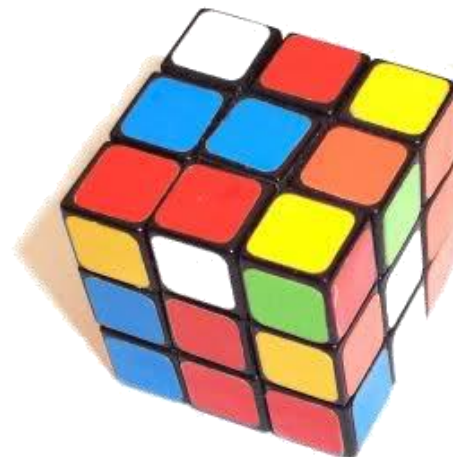
IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE



IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE



O jogo modifica a qualidade da participação nas atividades escolares.



As atitudes e competências desenvolvidas ao jogar tornam-se propriedade das crianças – resulta em uma melhora no desempenho.

Favorece a aprendizagem de outros posicionamentos diante de desafios

BOM CURSO PARA TODOS!



QUE POSSAMOS SEMPRE APRENDER BRINCANDO.

CRÉDITOS DE IMAGENS

13 Agoes Antara

14 Gede Lila Kantiana

15 Gede Lila Kantiana

16 Rio Rinaldi Rachmatullah

17 Mukund Images

18 Sandee Pachetan

19 Sudharsan Ravikumar

20 Muhammed Muheisen

21 tinosoriano.com

22 Òscar Tardío

23 Elika Hunt

24 Dima Vazinovich

25 Chan Kwok Hung

26 HT KěñShi

27 Csilla Zelko

28 Светлана Квашина

29 Terry White

30 Sarawut Intarob

31 Sarawut Intarob

32 Damon Lynch

33 John Van Den Hende

34 Michael Potyomin