



## PARTE 2

1

# A ludicidade e a aprendizagem

# Apresentação



2

Este curso é uma introdução sobre “**A Ludicidade e a Aprendizagem**”. Tem como objetivo, apresentar a ludicidade através do ato de brincar, como essencial para o desenvolvimento humano e para sua aprendizagem.

O curso foi configurado em slides, no Power Point, em 3 partes (apresentações). Apresenta-se estruturado em 4 unidades:

## PARTE 1

- Unidade 1: O papel da brincadeira no desenvolvimento humano, trata da importância do brincar, propondo atividades planejadas e mediadas.

## PARTE 2

- Unidade 2: Piaget e os jogos, trata da classificação dos jogos de acordo com Jean Piaget, segundo o desenvolvimento humano.
- Unidade 3: Brincar para aprender ou aprender para brincar, trata da importância do adulto no processo do brincar, não somente observando, mas também participando.

## PARTE 3

- Unidade 4: Construção de jogos para o processo de alfabetização, trata da importância dos jogos para o desenvolvimento da alfabetização.

Após o término do curso, você deverá realizar a avaliação. A avaliação servirá para você confirmar o conhecimento adquirido durante o curso e, também para a emissão do certificado de 40 h.

Bom curso!

Prof. Esp. Daniela Porath do Nascimento

# Piaget e os jogos

# A concepção de Piaget sobre os jogos

4



Jean Piaget, psicólogo suíço, tem uma visão interacionista do processo de desenvolvimento humano.

Entende a inteligência como uma construção e ressalta o papel do jogo nessa construção.

# Desenvolvimento e conhecimento

5

Segundo o autor, o processo de desenvolvimento acontece em estágios caracterizados por diferentes maneiras de pensar, compreender o mundo e agir sobre os objetos do conhecimento.



Piaget mostra que por meio do jogo a criança se desenvolve e aprende: orienta seu pensamento buscando satisfazer suas necessidades afetivas e intelectivas.

6



# Estágios de desenvolvimento, segundo Piaget:

7

Os estágios do desenvolvimento para o autor são denominados de sensório-motor; pré-operatório e operatório concreto e formal, predominando em cada um deles um tipo de jogo.



Assista ao vídeo para ampliar seu conhecimento:

8

Piaget- Estágios de Desenvolvimento

[https://www.youtube.com/watch?v=CRokAZi\\_RWM](https://www.youtube.com/watch?v=CRokAZi_RWM)



# Classificação dos jogos

9

Piaget apresenta, então, uma classificação dos jogos, considerando o estágio em que aparecem e predominam, bem como as características de pensamento: o exercício, o símbolo e a regra.



# Jogo de exercício psicomotor

Este tipo de jogo caracteriza-se pela predominância dos exercícios psicomotores diretamente relacionados ao processo de maturação neuropsicomotora.

Predominam no estágio sensório-motor, que vai do nascimento até por volta dos 18 a 24 meses, sendo marcados pela repetição de movimentos, exploração e experimentação.

Os jogos de exercício psicomotor distinguem-se, segundo Piaget, em sensório-motores e do pensamento.



# Jogo simbólico

Jogo que se caracteriza pelo uso da imaginação e da simbolização, cujo predomínio vai dos dois aos seis anos, mas que pode se apresentar um pouco antes e permanecer depois dessa fase.

A função do jogo simbólico é transformar o real na busca pela satisfação de necessidades e desejos. Ao brincar, o sujeito revive acontecimentos e conflitos de seu cotidiano, podendo modificá-los, atualizá-los, refazê-los e elaborá-los.





A função do jogo simbólico é transformar o real na busca pela satisfação de necessidades e desejos.

Ao brincar, o sujeito revive acontecimentos e conflitos de seu cotidiano, podendo modificá-los, atualizá-los, refazê-los e elaborá-los.



Os jogos de regras aparecem na medida em que declinam os jogos simbólicos, por volta dos 6 ou 7 anos, permanecendo por toda a vida.

Esses jogos envolvem a compreensão e o cumprimento de regras, a cooperação, além de relações e interações sociais.

O jogo, seja ele de exercício, simbólico ou de regras, é atividade essencial para o desenvolvimento integral da criança.

14





Possibilita diversão, passatempo, mas também o exercício das funções psicomotoras, das funções cognitivas e da afetividade, tornando-se um grande estimulador do desenvolvimento e possibilitador de aprendizagem.

# Diferentes tipos de jogos

Há tipos diferentes de jogos: de desafios, competitivos e cooperativos.

Há jogos individuais, coletivos, para grupos, mas com participação individual. Jogos de mesa, tabuleiro, quadra, esportivos, pedagógicos.





O fundamental é apresentar às crianças uma infinidade de jogos, a fim de estimular seu desenvolvimento integral, possibilitar aprendizagens e a expressão de sentimentos.



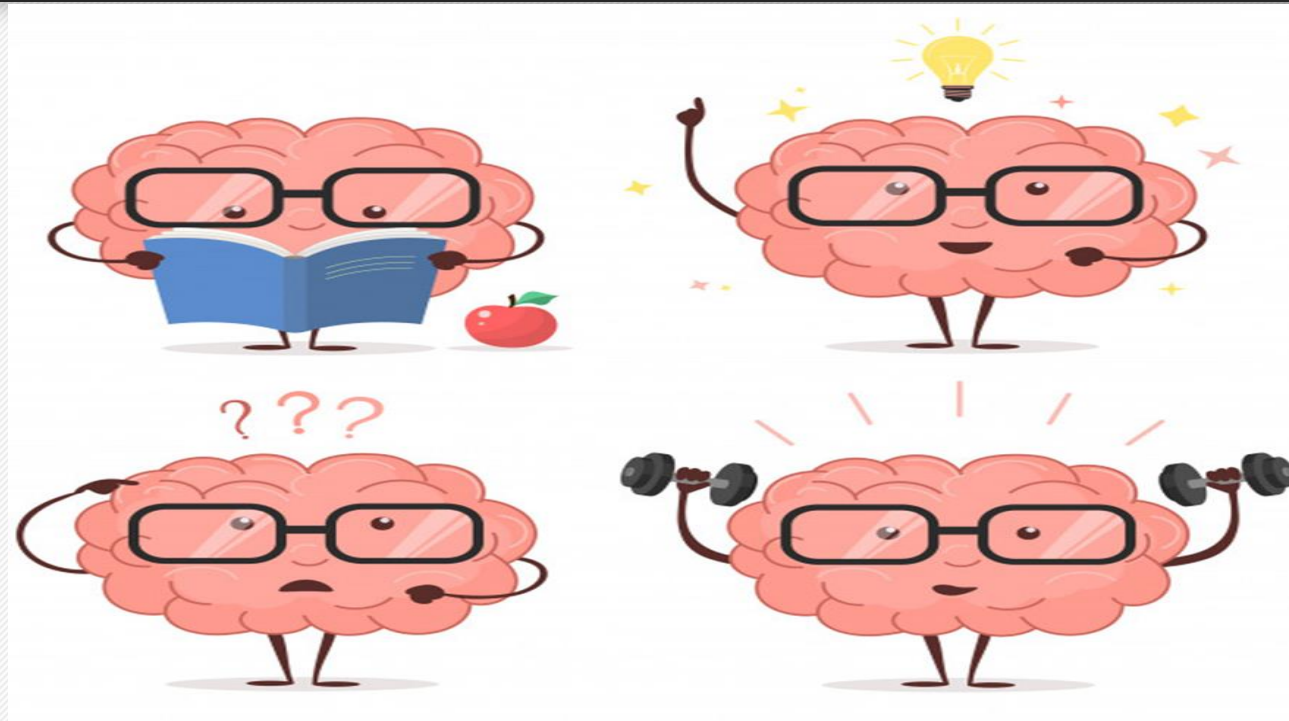
# Planejamento...

18

Para tanto se faz necessário planejar criteriosamente a atividade lúdica, observar, acompanhar e mediar as ações de jogar.

O planejamento é necessário para garantir que o jogo se configure em atividade pedagógica de qualidade, possibilitando aprendizagens.





Escolher o jogo depende de alguns critérios, entre os quais destacam-se: segurança, faixa etária, nível de desenvolvimento, interesse, capacidades psicomotoras e perceptuais e objetivos.

# A criança e o desafio

É preciso desafiar a criança, despertando seu desejo para jogar. Sentimentos e emoções são mobilizados com base em jogos e se expressam, sendo elaborados.

Estruturas de pensamento mais complexas são construídas, o que faz dos jogos recursos pedagógicos e psicopedagógicos fundamentais.



# Aprender brincando ou brincar para aprender?

# O brincar e o aprender

22

O brincar e a escola nunca estiveram em plena concordância.

Para pedagogos, de Platão a Schiller e de Comenius a Rousseau, o jogo ou brinquedo é o método mais eficiente de aprendizagem para criança.

Porém, existe diferença entre aprender brincando e brincar para aprender.



"Aprender e brincar são realidades que fazem parte do reino da liberdade" (Bousquet 1986, p.502). Um exercício escolar pode ser realizado como um jogo e este como tarefa escolar, perdendo seu componente lúdico.

23



O jogo, dentro do processo educativo, deve ser mescla de repetição e surpresa, deve estimular o interesse dos participantes com a introdução de elementos inesperados, agradáveis e difíceis, aproveitando o momento para chegar com entusiasmo a esse descobrimento.

**É o aprender brincando.**



# Proposta de jogos

25

A proposta de um novo jogo a ser jogado na Escola deve começar pela observação e compreensão de quem está melhor habilitado para o jogo - a criança.

(Marcelino, 1990).



# Papel pedagógico do brinquedo e do jogo

A introdução do brincar no currículo estimula o desenvolvimento físico, cognitivo, criativo, social e a linguagem da criança pequena (Saracho, 1991).

A introdução de brinquedos e brincadeiras no currículo escolar requer espaço e materiais, estímulo à interação entre as crianças e compreensão por parte dos professores das diferentes formas de brincar, relevantes para cada criança em determinado momento.



# A importância do professor no brincar

27

Os programas educacionais, raramente, preparam os professores para usar estratégias que promovam o brincar das crianças.



Para Rothlein e Brett (1987), os professores acreditam que o brincar é alegre e possibilita o desenvolvimento cognitivo e social.



Para Sylvia, Roy e Palmer (1980), os professores agem assim por considerar o brincar como coisa de criança. A intervenção do professor afetaria a oportunidade e a progressão do brincar, impedindo a criança de distinguir realidade e fantasia.

Saracho (1991) aponta dois tipos de intervenção no brincar das crianças: participativo e dirigido.

**Participativo:** quando a interação do professor visa a aprendizagem incidental durante o jogo: as crianças encontram um problema e o professor ajuda-as na solução; quando estimulam a criança a usar a imaginação durante o jogo, o que pode levar a criança a ser menos repetitiva, mais inventiva ou a elaborar temas.



**Dirigido:** o professor aproveita o jogo para a aprendizagem de conteúdo de currículo. No jogo de construção, a criança constrói alguma coisa de acordo com o seu interesse. O professor intervém perguntando sobre o peso, a medida e o tipo de construção realizada.

Em geral, no estilo dirigido o professor dirige as atividades para situações não lúdicas, desvalorizando o brincar, que deixa de ser espontâneo, impedindo o desenvolvimento da criatividade.

# Intervenção do professor



A intervenção do professor não deve tolher a imaginação criativa da criança, mas orientá-la, deixando que a brincadeira espontânea surja na situação de aprendizagem, pois é por meio dela que a criança se prepara para a vida em seus próprios termos.



Respeitando o jogo, o educador poderá desenvolver novas habilidades no repertório de seus alunos.

# Ensinando professores a brincar

Se estamos convencidos de que o brincar facilita a aprendizagem, é preciso que o docente goste de brincar.

Professores que saibam brincar são indispensáveis para o êxito deste empreendimento.

Há necessidade de uma mudança no que se refere à atitude do professor frente à situação de ensino-aprendizagem.





Os professores não estão ainda convencidos de que os jogos são fator de ativação e estruturação das relações humanas, contribuindo para o estabelecimento da comunicação dos alunos entre si e com os professores.

O brincar, exigindo atividade pessoal, permite uma prospecção para o futuro, convidando a criança a explorar todas as suas possibilidades e não somente as propostas pelos adultos.



# A relação do adulto no brincar



É fundamental que o adulto respeite as características da criança em cada situação, considerando sua capacidade, idade emocional e fase de desenvolvimento (Winnicott, 1975).



O simples dividir da experiência lúdica entre adultos e crianças faria praticamente desaparecer a relação de poder existente entre eles.

(Jacquim, apud Marcelino, 1990).

A educação pode ser proposta e vivida como uma grande aventura (Dallari), 1986, apud Marcelino, 1990).

"É o prazer de estudar, de investigar, de perguntar que faz da educação uma coisa bonita, gostosa, brinquedo, feito empinar pipa" (Alves, 1984, p.191).

Assista ao vídeo para ampliar seu conhecimento:

35

Como a brincadeira pode estimular a criança na primeira infância

[https://www.youtube.com/watch?v=LOG\\_luFC90](https://www.youtube.com/watch?v=LOG_luFC90)

A brincadeira para a criança é necessária por sua contribuição ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar. Para adquirir essas compreensões a criança necessita de grande variedade de experiências repetidas e concretas.

36



Para Piaget (1975), a criança aprende, compreende e se comporta intelectualmente através de intensas interações com o seu ambiente, de acordo com o seu estágio de desenvolvimento.



Batendo, apalpando ou virando um objeto, a criança está tentando defini-lo pelo seu uso. Se durante a exploração, obtém um resultado inesperado, sua tendência é reproduzi-lo através de movimentos que o provocaram.

Esse tipo de comportamento, segundo Piaget, caracteriza o surgimento das primeiras condutas inteligentes, pois a criança começa a desenvolver e a combinar esquemas com meios e fins.

# Comportamento infantil

Todo o comportamento da criança pode ser estudado por meio de suas atividades lúdicas que, se fossem encaradas seriamente pelos adultos, poderiam resolver muitos dos problemas afetivo sociais e de aprendizagem.



# Brincar com significado

Com o brincar as crianças dão significado as suas vidas. As pesquisas podem ajudar os adultos a entender os significados que as crianças dão a suas experiências e, a facilitar o brincar.

Para os professores, as pesquisas sobre o brincar possibilitam organizar e observar o brincar das crianças.





# Observar é importante...

41



Devemos estar cientes de que, brincando a criança está aprendendo sobre o mundo, porém, os professores necessitam observar as crianças que brincam para perceber o tipo de estratégias que poderiam facilitar a aprendizagem.

# Importância da intervenção

42



Está claro, que atividades de brincar e aprendizagem estão inter-relacionadas e que certos tipos de aprendizagem são facilitados por diferentes tipos de jogos e brincadeiras.

O que varia é a intervenção do adulto que, dependendo da atividade, pode ser mínima ou altamente estruturada.

A importância de brincar na educação infantil está expressa por lei incluída no “Referencial Curricular de Educação Infantil” (MEC/SEF/DPE, 1998), publicação nacional do MEC.

O brincar é uma atividade espontânea e difere do jogo, pois este possui regras e limites, por isso a proposta de utilização destes recursos, deve estar de acordo com a faixa etária abordada na ocasião (Friedmann, 2004,1994).



Assista ao vídeo para ampliar seu conhecimento:

44

Direito fundamental a brincadeira

[https://www.youtube.com/watch?v=nhe7K8x\\_cu4](https://www.youtube.com/watch?v=nhe7K8x_cu4)

# Ponto negativo

45

Um ponto negativo em utilização de jogos e brincadeiras, como suporte pedagógico no aprendizado de conteúdos específicos, é que em parte dos casos o professor não tem a visão de que, com o lúdico, a criança aprende tão bem ou até melhor do que qualquer atividade tradicional limitada a livros e cadernos.

O fato de estar numa brincadeira não representa um momento de lazer, e sim uma forma alternativa de aprender.



- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. Curitiba: Ibpex, 2008.
- PIAGET, J. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.
- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 2003.
- OLIVEIRA, V. B. de. **Jogos de regras e a resolução de problemas**. Petrópolis: Vozes, 2004.
- CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis/RJ: Vozes, 2004.
- OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **L. S. Vygotsky: algumas ideias sobre desenvolvimento e jogo infantil**. São Paulo: FDE, 1994, p. 43-46.
- Recursos didáticos no ciclo da alfabetização PNAIC UFRGS.