

# JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO



## **Profa. Ms. Miriam Araújo**

*Psicóloga e Mestre em Psicologia Social (IP – USP)*

[miriamspr@yahoo.com.br](mailto:miriamspr@yahoo.com.br)

## **Profa. Shauan Bencks**

*Educador Musical, músico, educador, compositor, brincante e produtor musical.*

[shauan@gmail.com](mailto:shauan@gmail.com)

# VAMOS COMEÇAR BRINCANDO?

**Ah Hum Ti Ti**

**Shauan Bencks**

<https://youtu.be/8RnKmljKTeU>

**Ua Ta Ta – Aram Sam Sam**

**Brincadeira Tradicional**

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

# 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?

## Atividade de Sensibilização

<https://www.youtube.com/watch?v=t2WUhaKFfV0>

# TRAILER “TARJA BRANCA”

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



# BRINCAR MARCAS E SENTIDOS

“É preciso incluir na vida vivida, tudo o que atribuimos valor na vida pensada, na vida escrita, na vida falada.”

Carlos Kater

# SAIR DO LINEAR

## Paulo Netho

Casa Cara de Pavio

<https://www.youtube.com/channel/UC3E9PEPSb6f7XFuP2Zr9W8w>

## **PORQUE FAZEMOS ARTE?**

Fazemos ARTE para deixar a nossa MARCA, a nossa essência, algo que nos eternize, algo que não acabe, que dê sentido.

# PROF. JOSIAS - MATEMÁTICA

Os 3 objetivos, sem data marcada

# GANDHY PIORSKY

“A **imaginação** é a verdade da criança. Para alcançarmos a criança, devemos compreender que a **imaginação** é um mundo”.

“O brincar se faz com a vida e não com produtos adquiridos em lojas”.

“Muitos brinquedos, para a sensível percepção da criança, são como estar ao lado de um tagarela que não dá espaço para os outros falarem”.

# GANDHY PIORSKY

“**Imaginação** requer espaço, folga,, lugares de contemplação, devaneio, solidão, convívio, lugares desafiadores. Todas as coisas que tiram esse direito das crianças são excessos.”

<https://lunetas.com.br/brincadeira-brincar-livre/>

“É necessário que o educador **conheça a si mesmo**. Que silencie internamente para poder ouvir **UMA MÚSICA SOANDO** e perceber a vida se movendo. Para que possa acolher as coisas e as pessoas como são.”

Carlos Kater

[www.carloskater.com.br](http://www.carloskater.com.br)

**FAZ SENTIDO PRA VOCÊS,  
QUE NÃO VER SENTIDO NA BRINCADEIRA,  
NÃO FAZ SENTIDO?**

## **TONGO TONGO** (Luiz Pescetti)

<https://www.youtube.com/watch?v=AuUu0Rr7qTc>

Tongo Tongo é Rei de uma tribo inteira

Tongo Tongo dorme numa esteira

Vem, Tongo Tongo vem

Já não quero ser rei, como você

## **DODÓI** (Shauan Bencks)

<https://www.youtube.com/watch?v=OBqZkssDN9w>

**PULA PEIXE E SAPO (Shauan Bencks)**

<https://www.youtube.com/watch?v=BgXJcHgMn70>

**HISTÓRIA: ZÉ E MANÉ**

[www.youtube.com/watch?v=rySLdOlrPIM](http://www.youtube.com/watch?v=rySLdOlrPIM)

**VIRO VIRA IROU - TRIII**

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

# 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

# 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.



# JOHAN HUIZINGA

a. É no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve - *homo ludens* - perspectiva história.

b. Jogo - tão importante quanto o raciocínio e a fabricação de objetos - *homo sapiens, homo faber*

c. O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Encerra em si um determinado sentido que transcende as necessidades imediatas da vida.

# JOHAN HUIZINGA

O que há de realmente divertido no jogo?

Por que uma multidão imensa pode ser levada ao delírio por um jogo?

O que faz o jogador empenhar-se tão apaixonadamente?

# Na perspectiva do desenvolvimento humano

SOCIAL

INTELECTUAL

AFETIVO

FÍSICO-MOTOR

# 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.



# BRINCADEIRAS AO REDOR DO MUNDO



# INDONÉSIA



# INDONÉSIA



# INDONÉSIA



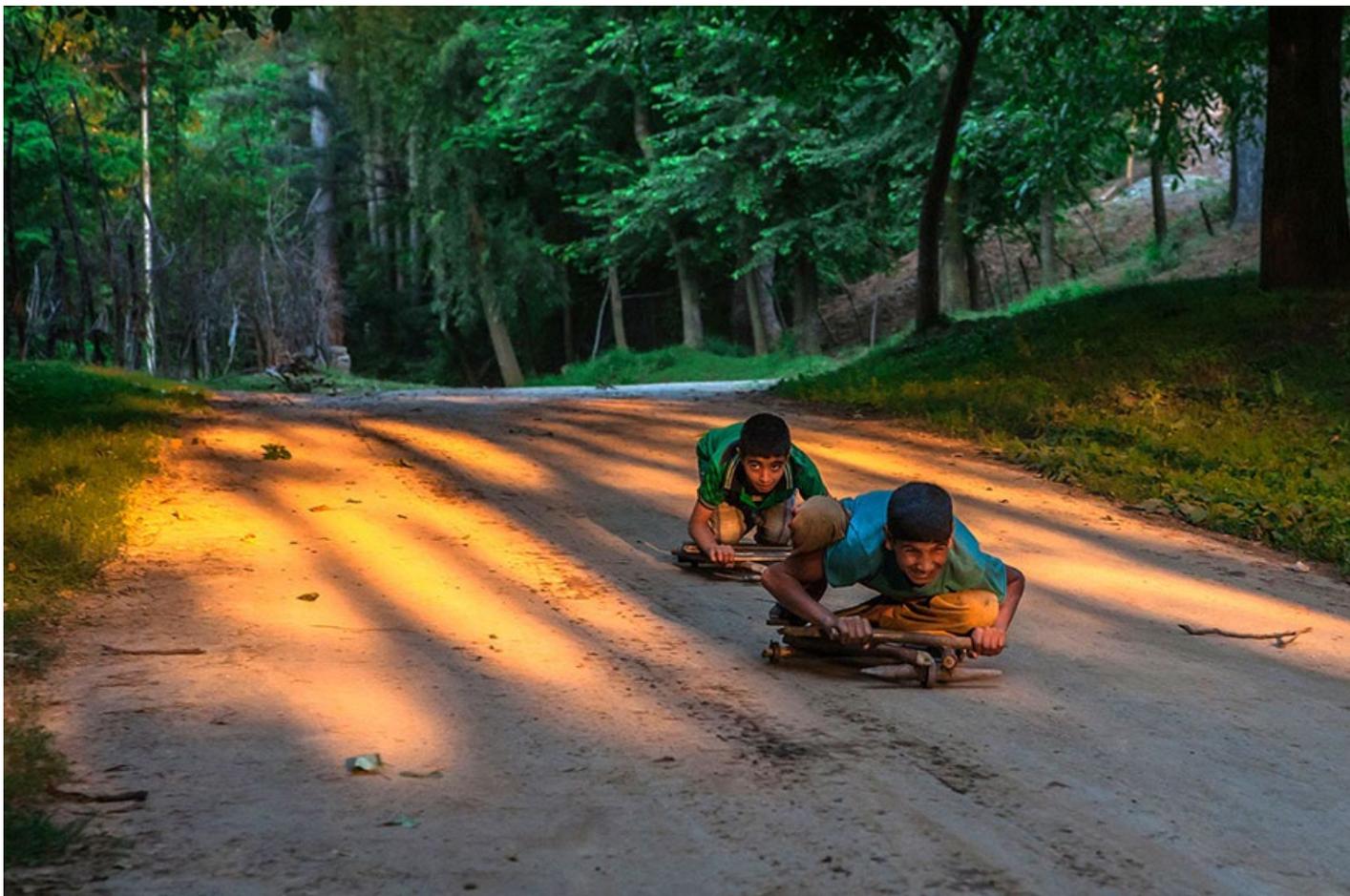
# INDONÉSIA



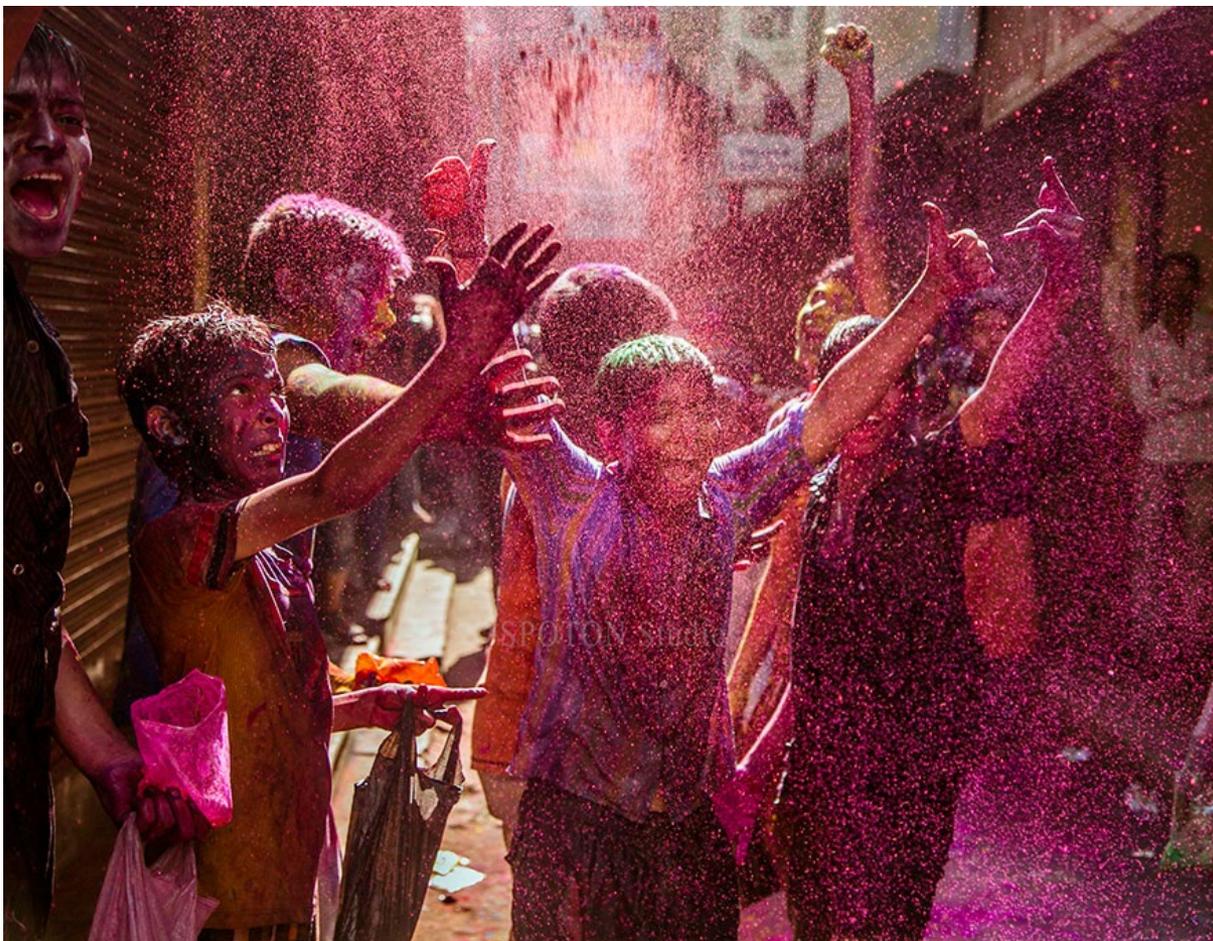
# ÍNDIA



# ÍNDIA



# ÍNDIA



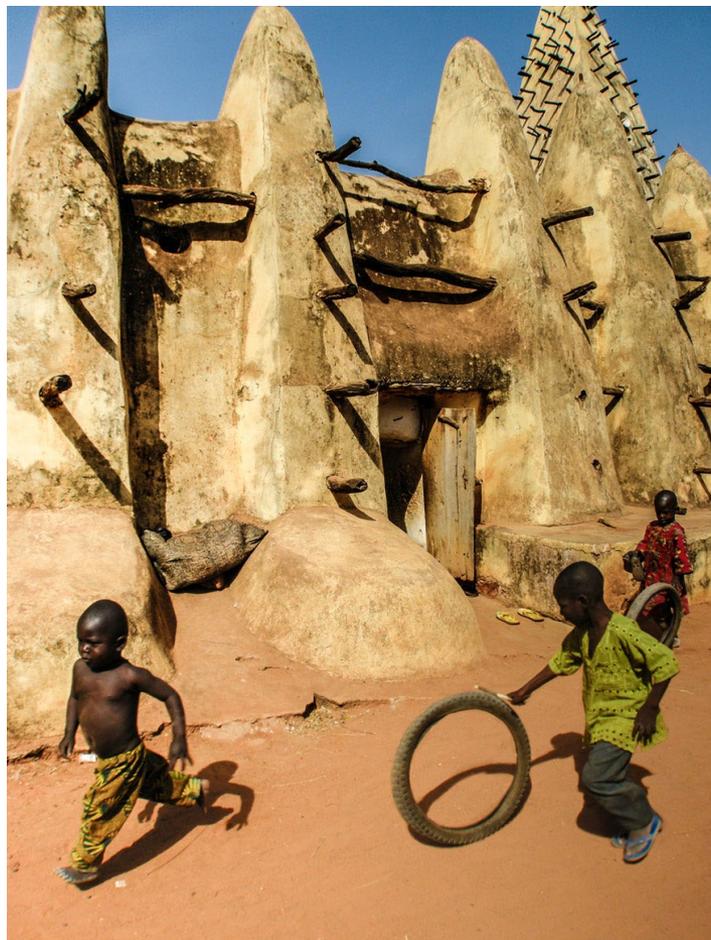
# ÁFRICA DO SUL



# ÁFRICA DO SUL



# BURKINA FASO



# ESTÔNIA



# ISRAEL



# MIANMAR



# VIETNÃ



KENSHI PHOTO

# ETIÓPIA



# RÚSSIA



# GANÁ



# TAILÂNDIA



# TAILÂNDIA



# TAJIQUISTÃO



# UGANDA



# ITÁLIA



# BRASIL



# BRASIL



# BRASIL



# BRASIL





**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

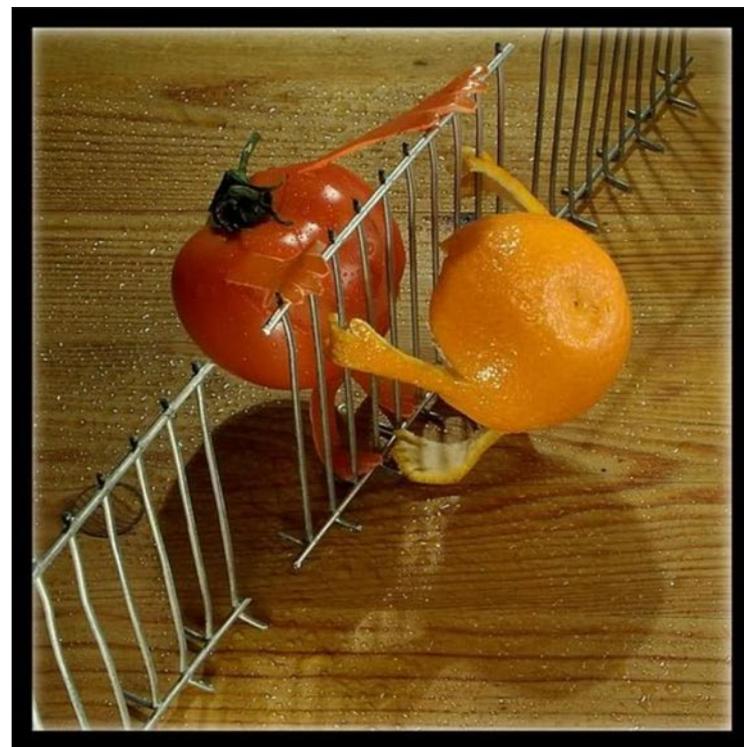
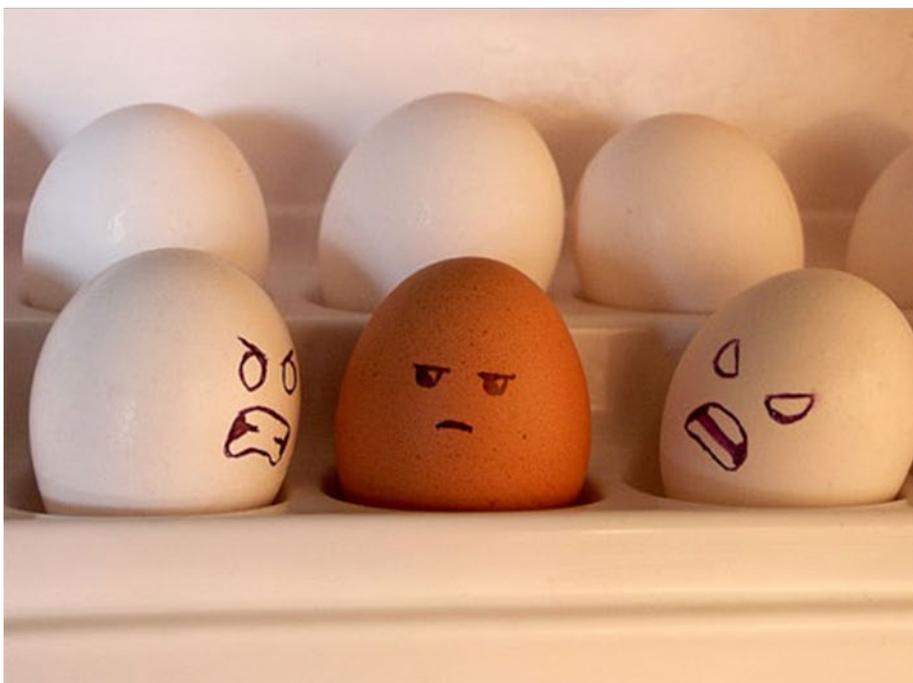
- \* Lidar com as emoções, com o ganhar e o perder
- \* Autoconfiança
- \* Autoestima
- \* Autoavaliação
- \* Responsabilidade
- \* Aprender com o erro



## ÉTICAS

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

# IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE



# IMAGINAÇÃO E CRIATIVIDADE



# O PAPEL DA LUDICIDADE NOS PROCESOS EDUCATIVOS

O lúdico aplicado à prática pedagógica não apenas contribui para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas.

# O PAPEL DA LUDICIDADE NOS PROCESOS EDUCATIVOS

Escola obrigatória que não é lúdica não segura os alunos, pois eles ainda não têm recursos para pensar na escola como algo bom apenas para um futuro... remoto...

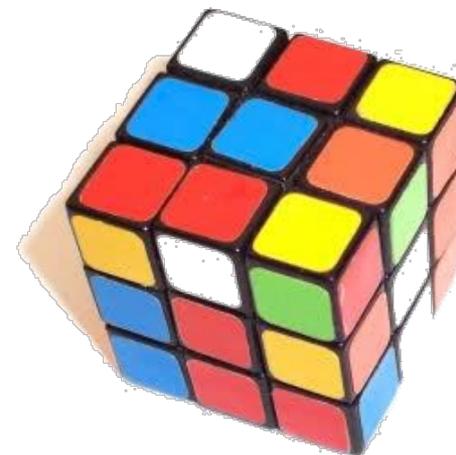
As crianças vivem o aqui e o agora.

**1º ano do Ensino  
Fundamental!!!!**

# Cinco indicadores para verificar a dimensão 'lúdica nas atividades escolares:

- Prazer Funcional
- Desafio e Surpresa
- Possibilidades
- Dimensão Simbólica
- Expressão Construtiva

O jogo modifica a qualidade da participação nas atividades escolares.



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

Favorece a aprendizagem de outros posicionamentos diante de desafios

# DOWNLOAD

SLIDES DA PALESTRA

[artedacrianca.com.br/jogosebrincadeiras](http://artedacrianca.com.br/jogosebrincadeiras)

# BOM CURSO PARA TODOS!



QUE POSSAMOS SEMPRE APRENDER BRINCANDO.

# CRÉDITOS DE IMAGENS DO MUNDO

27 Agoes Antara

28 Gede Lila Kantiana

29 Gede Lila Kantiana

30 Rio Rinaldi Rachmatullah

31 Mukund Images

32 Sandee Pachetan

33 Sudharsan Ravikumar

34 Muhammed Muheisen

35 tinosoriano.com

36 Òscar Tardío

37 Elika Hunt

38 Dima Vazinovich

39 Chan Kwok Hung

40 HT KěñShī

41 Csilla Zelko

42 Светлана Квашина

43 Terry White

44 Sarawut Intarob

45 Sarawut Intarob

46 Damon Lynch

47 John Van Den Hende

48 Michael Potyomin

49-52 Acervo do Autor