

# ATIVIDADES LÚDICAS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Professora: Ozilia Geraldini Burgo

Siga nossas Redes Sociais



Na infância, a forma como a **criança** interpreta, conhece e opera sobre o mundo é, naturalmente, lúdica.



# LUDICIDADE: conceito



- Dicionário AURÉLIO: “qualidade do que é lúdico”.
- Ludicidade são atividades de caráter livre, para que uma brincadeira seja considerada lúdica ela deve ser de escolha da criança participar ou não dela (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010).
- A ludicidade está presente nos **jogos e brincadeiras**, mas também pode ser aplicada em **atividades musicais, artísticas** e na **contação de histórias**: tudo depende da imaginação e criatividade.

- Ludicidade é um termo utilizado na educação infantil e que tem origem na palavra latina "*ludus*", que significa **jogo**. O conceito de ludicidade compreende os jogos e brincadeiras, mas não se restringe a elas.
- A ludicidade permite que os exercícios de aprendizagem na educação infantil sejam adaptados à maneira como as crianças interpretam o mundo. Dessa forma, o conhecimento será absorvido de maneira leve e natural.
- O processo lúdico de aprendizagem deve ser prazeroso e deve respeitar a individualidade de cada criança, de maneira que possam expressar seus sentimentos e emoções e desenvolver suas habilidades de socialização.



- A presença da ludicidade na história humana é constante, desde que existimos somos seres lúdicos.
- Ainda, como afirma Huizinga (1996, s/p) “seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana”, ou seja, a ludicidade faz parte da história do homem, sendo constituinte de sua identidade, história e cultura.
- Os jogos e as brincadeiras fazem parte da história do homem desde seus primórdios.
- Estudar a história humana é, também, um estudo da ludicidade. Os jogos e as brincadeiras não são inatos ao ser humano e sim desenvolvido entre eles:

# Desenvolvimento infantil



- O que é o desenvolvimento infantil?
- O desenvolvimento infantil é um processo de aprendizado pelo qual as crianças passam para adquirir e aprimorar diversas capacidades de âmbito **cognitivo, motor, emocional e social**.
- Ao conquistar determinadas capacidades, a criança passa a apresentar certos comportamentos e ações (como, por exemplo, dizer a primeira palavra, dar os primeiros passos, etc.) que são esperados a partir de determinada idade.
- O desenvolvimento infantil acaba por ser um conjunto de aprendizados que, pouco a pouco, vai tornando a criança cada vez mais independente e autônoma.

# Desenvolvimento afetivo



- **O desenvolvimento afetivo** está relacionado aos sentimentos e às emoções e é perceptível por parte da criança desde a fase de bebê. Um bebê é capaz de compreender a recepção de carinho e de amor, e também de amar e de criar laços afetivos com os pais e com outras pessoas próximas, principalmente com aquelas com as quais tem mais convívio.
- O estabelecimento dessas relações é fundamental para que a criança desenvolva sua inteligência emocional e não tenha, no futuro, problemas afetivos.

# Desenvolvimento cognitivo



- O desenvolvimento cognitivo refere-se à parte mais intelectual do ser humano. Diz respeito à atenção, ao raciocínio, à memória e à capacidade de resolver problemas.
- A cognição do ser humano é desenvolvida com o tempo. Enquanto bebê, uma pessoa não tem uma capacidade de memória muito aguçada. Em geral, as pessoas não têm, por exemplo, recordações de acontecimentos que tenham tido lugar antes dos seus dois anos de idade.
- O desenvolvimento cognitivo infantil permite que a criança interprete, assimile e se relacione com os estímulos do ambiente que a cerca e com a sua própria essência.

- **Desenvolvimento físico**

- O desenvolvimento físico é aquele através do qual as crianças desenvolvem habilidades e capacidades motoras como sentar, andar, ficar em pé, pular, correr, etc.
- Em atividades que requerem mais precisão, como por exemplo, escrever, o desenvolvimento físico fica também dependente do desenvolvimento cognitivo.

- **Desenvolvimento social**

- Com o desenvolvimento social, a criança aprende a interagir em sociedade.
- É com base nesse tipo de desenvolvimento que a criança estabelece com outras pessoas uma espécie de intercâmbio de informações, que permite adquirir cultura, tradições e normas sociais.
- **A importância de brincar no desenvolvimento infantil** está diretamente relacionada com esse tipo de desenvolvimento, pois através da socialização com outras crianças, são desenvolvidas certas capacidades de interação e noções de limites.

# Fases do desenvolvimento infantil (Jean Piaget)

- As etapas do desenvolvimento infantil foram o principal tema de estudo do psicólogo suíço **Jean Piaget**.
- A teoria de Piaget considera que o desenvolvimento infantil consiste em quatro fases no que diz respeito à cognição: **sensório-motor, pré-operatório, operatório concreto e operatório formal**.



# Sensório-motor: 0 a 2 anos

- Nessa fase do desenvolvimento,
- a criança desenvolve a capacidade de se concentrar em sensações e movimentos.
- O bebê começa a ganhar consciência de movimentos que, anteriormente, eram involuntários. Ele percebe, por exemplo, que ao esticar os braços pode alcançar determinados objetos.
- Durante esse período, ocorre o **desenvolvimento da coordenação motora**.
- Os bebês nessa faixa etária só têm consciência daquilo que podem ver e é por isso que choram quando a mãe sai do seu campo de visão, mesmo que ela esteja muito perto.



# Pré-operatório: 2 a 7 anos



- Esse é o período onde ocorrem representações da realidade dos próprios pensamentos.
- Nessa fase, algumas vezes a criança não tem a real percepção dos acontecimentos, mas sim a sua própria interpretação.
- Ao observar um copo fino e alto e um copo baixo e largo que comportam a mesma quantidade, por exemplo, a criança acredita que o copo alto comporte uma quantidade maior.
- Durante esse período também é possível notar uma fase bastante acentuada do **egocentrismo** e a necessidade de dar vida às coisas.
- É a fase dos “porquês” e da exploração da imaginação, ou seja, do dito "faz de conta".

- **Operatório concreto: 8 a 12 anos**
- Nessa fase começa a ser demonstrado o **início do pensamento lógico concreto** e as normas sociais já começam a fazer sentido para a criança.
- A criança é capaz de entender, por exemplo, que um copo fino e alto e um copo baixo e grosso podem comportar a mesma quantidade de líquido.
- Nessa faixa etária, o desenvolvimento da criança já contempla conhecimentos sobre **regras sociais** e sobre o **senso de justiça**.
- **Operatório formal: a partir dos 12 anos**
- Aos 12 anos a criança já possui a capacidade de compreender **situações abstratas** e **experiências de outras pessoas**.

# Desenvolvimento infantil de 0 a 6 meses



- **Logo a seguir ao nascimento:** o bebê dorme a maior parte do tempo, chora ao sentir desconforto e tem o hábito de sugar a boca;
- **1 mês:** move a cabeça, o olhar é capaz de acompanhar um objeto em movimento, reage a sons, tem a capacidade de focar o rosto de outra pessoa com o olhar;
- **6 semanas:** sorri durante a interação com outras pessoas, fica deitado de bruços;
- **3 meses:** abre e fecha as mãos, mantém a cabeça firme quando está sentado e a eleva quando deitado de bruços, tenta alcançar objetos suspensos, começa a balbuciar sons;
- **5-6 meses:** rola o corpo quando deitado, reconhece pessoas, é capaz de sentar (com apoio), emite sons semelhantes a pequenos gritos para exprimir alegria.

# Desenvolvimento infantil de 7 meses a 1 ano

- **7 meses:** é capaz de sentar (sem apoio), segura a mamadeira, passa objetos de uma mão para outra, reconhece o próprio nome, sustenta parte do peso de seu corpo quando está em pé;
- **9 meses:** reage quando os brinquedos são tirados dele, consegue ficar em pé (com apoio), consegue sentar a partir da posição de bruços, começa a falar “papá” e “mamã” ("papai" e "mamãe"), engatinha;
- **12 meses:** é capaz de andar com apoio e de dar um ou dois passos sem apoio, aprende a bater palmas e a “dar tchau”, fala algumas palavras, aprende a ingerir líquidos através de um copo.

# Desenvolvimento infantil de 1 ano e 6 meses a 3 anos

- **1 ano e 6 meses:** a criança anda com mais segurança, sobe escadas se apoiando, é capaz de comer certos alimentos sozinha, estabelece comunicação através de um vocabulário de cerca de 10 palavras, desenha linhas verticais,
- **2 anos – 2 anos e 6 meses:** corre com certa segurança, sobe em móveis, ao manusear um livro ou uma revista consegue virar uma página de cada vez, forma pequenas frases, abre portas, sobe e desce escadas sem apoio, indica quando precisa ir ao banheiro.
- **3 anos:** consegue andar de velocípede, vai ao banheiro sozinha, faz perguntas com frequência, conta até 10, sabe formar o plural de algumas palavras, reconhece algumas cores.



# Desenvolvimento infantil de 4 a 6 anos



- **4 anos:** consegue pular em um pé só, aprende a atirar bolas, sabe lavar as mãos e o rosto, sobe e desce escadas alternando os pés.
- **5 anos:** consegue agarrar uma bola atirada por outra pessoa, desenha pessoas, sabe pular, sabe colocar a própria roupa e também se despir, conhece um número maior de cores.
- **6 anos:** sabe escrever o seu próprio nome, caminha em linha reta, apresenta fala fluente (usa tempos verbais, plurais e pronomes corretamente), tem capacidade de memorizar histórias, começa a aprender verdadeiramente a compartilhar, começa a demonstrar interesse em saber de onde vêm os bebês.

# Desenvolvimento Infantil - Vigotsky

- De acordo com Vygotsky, as crianças nascem com poucas funções mentais básicas – atenção, sensação, percepção e memória que são eventualmente transformadas pela cultura em novas e mais sofisticadas funções mentais superiores.
- A memória é uma das funções psíquicas que possuem uma contribuição significativa para o processo de aprendizado.
- Quando há falha nessa função, o desenvolvimento esperado do indivíduo é comprometido.



- Desde o nascimento, a criança vai aumentando seu repertório de conceitos por mecanismos da memória, em que as imagens são fixadas e voltam à consciência pelo movimento corrente de associações.
- As atividades do aprendizado serão fixadas na memória, e necessitarão de estímulo para não se tornarem reversíveis.
- Qualquer deficiência na capacidade de fixação, conservação ou evocação pode comprometer seriamente o desenvolvimento cognitivo.
- Assim, a memória, a linguagem e o pensamento são produtos de uma estrutura sociocultural.
- O contexto cultural é responsável por moldar os comportamentos, as transformações e as evoluções ao longo do desenvolvimento.



- Para Vygotsky, os mecanismos naturais governam o comportamento das crianças, no entanto, por volta dos 2 anos de idade, a criança participa das relações sociais.
- Dessa forma, ocorre uma mudança dos mecanismos biológicos, que operam durante um curto espaço de tempo, para a substituição das influências sociais.
- Diante disso, “é através do brincar que a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto” (VYGOTSKY, 2007, p. 110).



# Zonas de Desenvolvimento - Vygotsky

- O processo de aprendizagem pode ser compreendido quando nos remetemos ao conceito de Zona de desenvolvimento Proximal (ZDP).
- Para Vygotsky (2007), a ZDP é a distância entre o **nível de desenvolvimento real**, ou seja, determinado pela capacidade de resolver problemas independentemente e **o nível de desenvolvimento potencial** demarcado pela capacidade de solucionar problemas com ajuda de um parceiro mais experiente.
- Essas aprendizagens que ocorrem na ZDP fazem a criança se desenvolver ainda mais, ou seja, a aprendizagem leva ao desenvolvimento na ZDP sendo que esses são inseparáveis.



- Para Vygotsky (2007), a **zona de desenvolvimento real** da criança é o nível mental que ela já determina o desenvolvimento completo. Quando a criança faz tarefas que aprendeu a dominar e já consegue fazer sozinha sem ajuda de pessoas mais experientes. Como por exemplo, amarrar o tênis.
- Segundo Vygotsky (2007) para descobrir a relação entre o processo de desenvolvimento e a capacidade de aprendizagem não basta determinar o nível real da criança;
- é preciso descobrir o **zona de desenvolvimento potencial** da criança. O nível de desenvolvimento potencial é a capacidade que a criança tem em desempenhar tarefas com ajuda de pessoas mais experientes (professora e colegas), nesse processo em que a professora mediadora é intermediária da criança com objeto de aprendizagem.

# Zona de desenvolvimento proximal

- Zona de desenvolvimento proximal abrange todas as funções e atividades que a criança ou o aluno só consegue desempenhar se houver ajuda de alguém, ou seja, é um espaço de mediação do professor, do adulto ou de alguém mais capaz ou com mais conhecimento adquirido (VYGOTSKY, 1998).
- O conceito de zona de desenvolvimento proximal é de grande relevância em todas as áreas educacionais.
- Uma implicação importante é a de que o aprendizado humano é de natureza social e é parte de um processo em que a criança desenvolve seu intelecto dentro da intelectualidade daqueles que a cercam (VYGOTSKY, 1993).



- **Mediação**

- É por meio da linguagem que o homem se relaciona com os sistemas de símbolos e signos, ou seja, a língua faz a mediação entre o objeto e o significado do objeto.
- No processo de mediação do conhecimento, o professor (que é alguém mais capacitado) desempenha um importante papel para a aprendizagem e o desenvolvimento das funções psicológicas superiores (atenção, sensação, percepção e memória) (VYGOTSKY, 1998).



# Interação

- Destaca Vygotsky (1998) que a interação é o ato de inter/agir sobre o meio social.
- O sujeito adquire conhecimentos e aprendizagens por meio da relação interpessoal e da troca com o meio social. Assim, as características de um sujeito estão impregnadas da interação com o social.
- Nessa troca, há a incorporação de culturas, valores, regras, modelos, conhecimentos e linguagens, promovendo, assim, a aprendizagem.



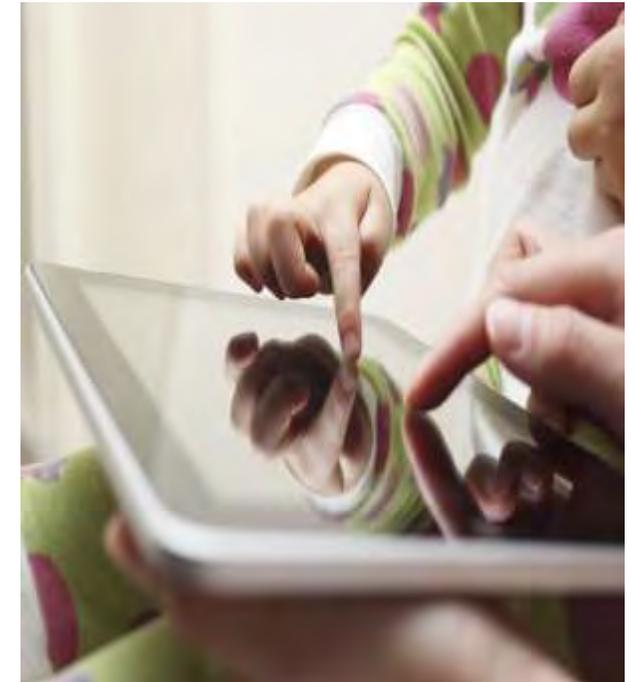
# BRINCAR, DESENVOLVER E APRENDER

O brincar fez parte da vida de todos nós.

No entanto, podemos nos perguntar: As crianças, nos dias de hoje, brincam como brincávamos? Com os mesmos brinquedos? Ainda participam dos mesmos jogos de nossa época?

E comum ouvir, no ambiente escolar, que as crianças de hoje não costumam brincar. Elas interagem muito mais com equipamentos eletrônicos, do que com os antigos brinquedos que tanto influenciaram a nossa infância.

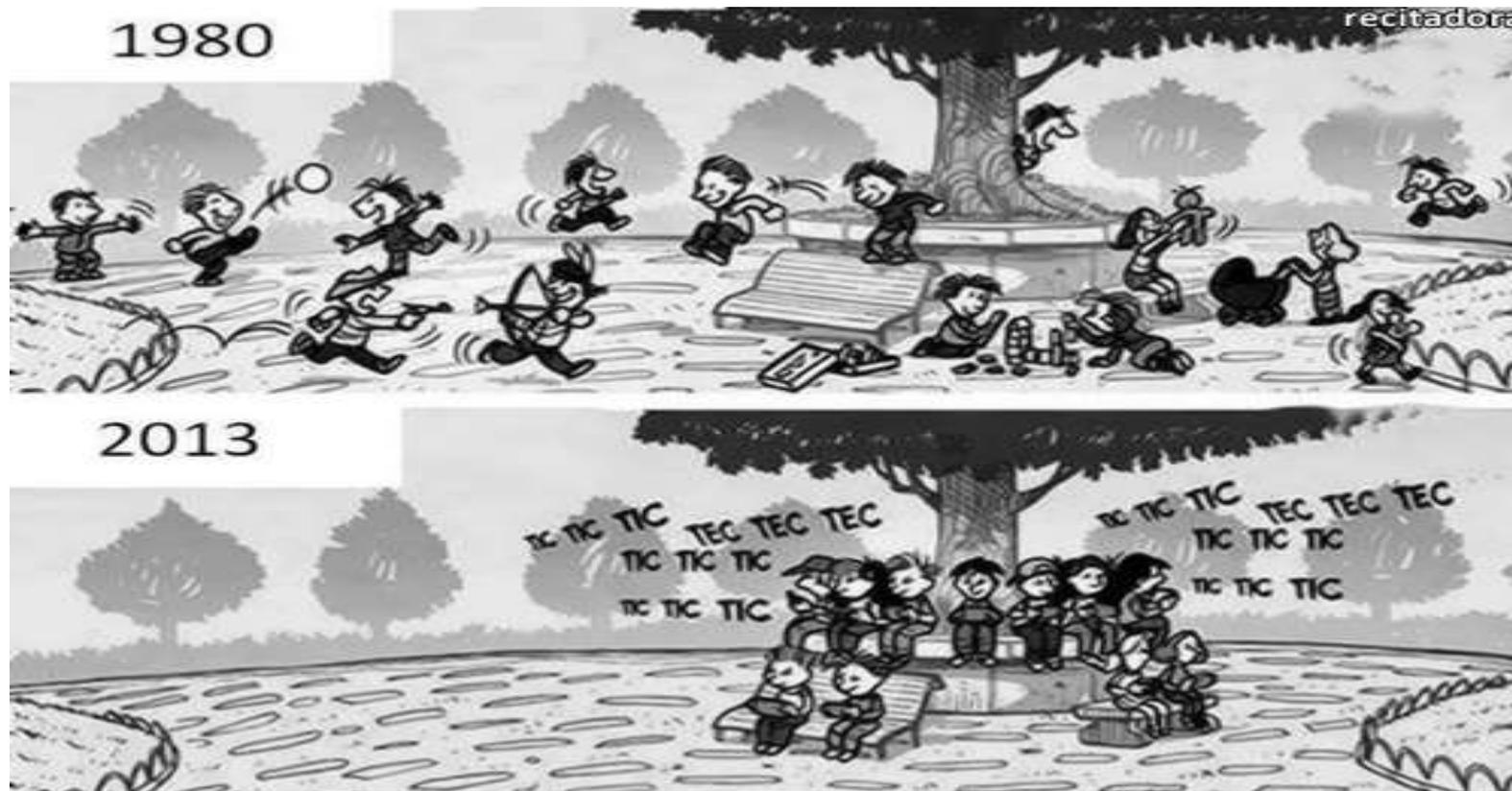
Como adultos, podemos nos questionar: Estamos criando situações que favoreçam a brincadeira entre as crianças? Como o brincar e o jogar estão presentes no cotidiano familiar e escolar das crianças pequenas?



- Observamos que muitas cobranças recaem sobre a criança pequena. Nossa sociedade exige que, cada vez mais cedo, a criança se envolva em atividade que visam adquirir conhecimentos preparatórios para as escolhas provenientes da vida adulta.
- Dessa maneira, a criança torna-se o futuro adolescente ou adulto que precisa definir desde cedo a profissão em que atuará e os bens que conquistará.
- Precisamos sempre pensar na atuação futura e deixar de privilegiar a atual fase da criança?
- Será que essa maneira de pensar e agir possibilita o desenvolvimento pleno das crianças?



**O fato é que a história e a cultura são em si produtoras e resultantes daquilo que nós fazemos e pensamos nelas e com elas. Claudia Ximenez, 2013**



- Diante de tantas perguntas, buscaremos compreender a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, subsidiando uma discussão que privilegie o brincar em si, com sua potencialidade tanto para a formação da identidade infantil quanto para melhoria do processo de ensino e aprendizagem.



# A CRIANÇA E O BRINCAR

- A infância é essencialmente marcada pelo brincar. Essa afirmação não ignora que adolescentes e adultos também participam de atividades lúdicas , como as brincadeiras e os jogos, mas salienta a predominância do brincar sobre as demais ações das crianças , além de caracterizar o ensino e a aprendizagem como processos que acontecem de forma mais livre e espontânea .
- Para a concepção vygotkiana, quando a criança brinca, há a movimentação de sentimentos e expressões que são exteriorizadas pelo riso, pelo prazer e pela alegria.



# Refletindo

- Vygotsky expõe, que não podemos definir que as atividades lúdicas caracterizam-se, necessariamente, pelo prazer, uma vez que reconhecemos que muitas dessas atividades não oferecem situações prazerosas a todos os participantes, sobretudo em jogos que exigem classificação e eliminação .
- Para Vygotsky (1989) definir o brincar exclusivamente como atividade que dá prazer é incorreto por duas razões:
- **em primeiro lugar** há muitas atividades que dão prazer mais intenso para a criança do que o brincar;
- **em segundo lugar** há jogos cuja própria natureza não é sempre agradável como por exemplo os jogos desportivos em que há desprazer quando o resultado final é desfavorável (CORIA-SABINI; LUCENA 2004, p. 34).



# BRINCANDO E SE DESENVOLVENDO

- A brincadeira e o jogo possibilitam que a criança transite com maior liberdade entre a realidade vivida e o mundo de fantasia, permitindo que ela saia do mundo real, aliviando as tensões ao se concentrar totalmente no ato lúdico.
- Assim, ao brincar, a criança vai, aos poucos, compreendendo o mundo e encontrando respostas para as situações vivenciadas e imaginadas na atividade lúdica.
- A medida que brinca, a criança amplia suas potencialidades e constrói o mundo interiormente, aprendendo a agir, a ter autoconfiança e curiosidade para compreender e superar as dificuldades presentes no seu dia a dia.

- Dessa forma, o brincar é visto como uma excelente ferramenta de aprendizagem. Por meio dele, a criança constrói conhecimentos sobre si e sobre o mundo, desenvolvendo-se tanto no aspecto cognitivo quanto psicomotor e social.
- Por meio da brincadeira, a criança busca dar significado às relações que estabelece e aos objetos que a cercam, compreendendo o mundo em que vive e que será chamada a transformar.



# Jogos, brinquedos e brincadeiras



- As atividades lúdicas são extremamente importantes no aprendizado das crianças, pois são atividades que reúnem, interessam e exigem concentração das crianças.
- A partir de **jogos, brinquedos e brincadeiras**, a criança consegue criar, imaginar, fazer de conta, experimentar, medir, enfim, aprender. Mas jogos, brinquedos e brincadeiras são sinônimos, ou existem diferenças entre eles?
- Tizuko Morchida Kishimoto, para conceituá-los teve que buscar definição em vários autores que produziram conceitos em diferentes tempos históricos e espaços.

# Jogo



- De acordo com Kishimoto (1998) o jogo, o brinquedo e as brincadeiras acabam sendo termos que se misturam e por alguns momentos se confundem, pois, jogo, possui uma pluralidade de sentidos.
- “O jogo é uma atividade que contribui para o desenvolvimento da criatividade da criança tanto na criação como também na execução.
- Os jogos são importantes, pois envolvem regras como ocupação do espaço e a percepção do lugar.” (BUENO, 2010, p. 25)
- É uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos.
- São exemplos de jogos: o jogo de cartas, botão, dominó, tabuleiro, futebol, voleibol, basquete, mímica, entre outros.

# Brinquedo



- O brinquedo tem uma história muito antiga sendo impossível delimitar data e ano para a sua fundação, mas sabe-se que desde antigamente os homens já utilizavam objetos que serviam para a brincadeira.
- O pião, o balanço e a bola são brinquedos muito antigos e fáceis de serem produzidos, a bola pode ser feita de papel ou até mesmo de meias.
- Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário pré-existente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fada, estórias de piratas, índios e bandidos.

- Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o material que faz fluir o imaginário infantil.
- Para Kishimoto (1998) o “brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira com a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogos infantis para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras)”.
- Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e não havendo determinação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regra que organiza sua utilização.



# Brincadeira



- As brincadeiras se constituem como lazer e ensinamento para a própria criança, porque é justamente por meio delas que as crianças podem discernir situações, resolvê-las e aprender ao mesmo tempo.
- Algumas brincadeiras são mais populares, por exemplo: brincar de casinha, ladrão e polícia, brincar de carrinho, entre outras, elas podem ser tanto coletivas quanto individuais.
- Durante a brincadeira a criança poderá modificar regras com maior facilidade do que em jogos, por exemplo, inventar novas regras ou modificá-las, incluir novos membros, ou seja, terá mais autonomia durante a brincadeira.
- Para Kishimoto (1998) Brincadeira é “a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”.

# Brincar para Crianças de 1 a 3 anos

Brincadeiras que envolvam o canto e o movimento, simultaneamente, possibilitam a percepção rítmica, a identificação de segmentos do corpo e o contato físico.

A cultura popular infantil é uma riquíssima fonte na qual se pode buscar cantigas e brincadeiras de cunho afetivo nas quais o contato corporal é o seu principal conteúdo, como no seguinte exemplo:

“& Conheço um jacaré &que gosta de comer. & Esconda a sua **perna**, & senão o jacaré come sua **perna** e o seu dedão do pé &”.

Os jogos e brincadeiras que envolvem as modulações de voz, as melodias e a percepção rítmica — tão características das canções de ninar, associadas ao ato de embalar, e aos brincos, brincadeiras ritmadas que combinam gestos e música — podem fazer parte de sequências de atividades

Essas brincadeiras, ao propiciar o contato corporal da criança com o adulto, auxiliam o desenvolvimento de suas capacidades expressivas. Um exemplo é a variante brasileira de um brinco de origem portuguesa no qual o adulto segura a criança em pé ou sentada em seu colo e imita o movimento do serrador enquanto canta:

- “& Serra, serra, serrador, & Serra o papo do vovô. & Serra um, serra dois, & serra três, serra quatro, & serra cinco, serra seis, & serra sete, serra oito, & serra nove, serra dez! &”.



- **Rodar, pular e dançar**

- Segurando o bebê no colo, você pode rodar, dançar, pular e balançar o corpo. Faça isso ouvindo diferentes músicas, alternando movimentos mais lentos e mais rápidos. Seu pequeno vai adorar as sensações que esses movimentos proporcionam. Tome cuidado apenas para sempre deixar a coluna do e o pescoço do bebê apoiados em seus braços.

- **Esconde-esconde**

- Sabe a tradicional brincadeira de “Cadê? Achou!”? Pois é, ela é sempre um sucesso! Esconda seu rosto com as mãos ou com um pano e divirta o pequeno. Se o bebê não ficar irritado, você também pode brincar de esconder o rostinho dele. Além de se divertir, seu filho aprenderá que quando algo desaparece, não significa que deixa de existir.

- **Brincadeira com os dedos**

- Outra brincadeira tradicional e bem simples: finja que seus dedos são formiguinhas e vá “andando” pelo corpo do bebê. As risadinhas estão garantidas!

- **Pisca-pisca**
- Pisque seus olhos, fechando e abrindo em velocidades diferentes. Os bebês adoram ficar observando os movimentos e com o tempo tentarão imitar.
- **Rolar**
- Deite ao lado do bebê na cama ou em um edredom e estimule os movimentos, rolando seu corpinho ou colocando ele de bruços. Aperte o colchão para seu corpo dar pulinhos, como se estivesse em uma cama elástica. Ele vai adorar!
- **Teatro de fantoches**
- Use fantoches ou, até mesmo, os brinquedos do pequeno para conversar, cantar e interagir com ele. Os bebês se divertem observando os brinquedos criarem vida.



- **Mímica**

- Fazer mímicas é outra forma divertida de interação. O bebê vai achar engraçado ver os pais se movendo de forma diferente.



- **Histórias**

- Faça caretas e vozes diferentes, conforme narra as

histórias para seu pequeno. Folhear livros infantis com ilustrações grandes e bonitas também vai diverti-lo, além de estimular o hábito da leitura e reforçar o vínculo entre vocês. “Deixar que ele manuseie o livro, com sua supervisão, também pode ser uma ótima brincadeira além de um grande estímulo tátil”.

- **Cabanas e túneis**

- Quando aprender a engatinhar, o bebê começará a explorar a casa e os móveis se transformarão em brinquedos. Participe da brincadeira montando cabaninhas e túneis para vocês entrarem e passarem por baixo. Lençóis, cobertas, cadeiras e sofás vão ajudar!

- **Caça ao brinquedo**

- Essa é uma brincadeira que além de divertida, colabora para fortalecer os músculos da perna do pequeno. Coloque o bebê sentado em uma extremidade do sofá e fique com o brinquedo na outra, para que ele tente pegá-lo. Se o bebê estiver no chão, tentará alcançar você e o brinquedo subindo no sofá.

- **Obstáculos**

- Coloque almofadas e travesseiros em cima de um edredom e deixe seu bebê rolar para lá e pra cá, explorando as alturas e os obstáculos que os objetos proporcionam. Prefira fazer isso no chão — e não em cima da cama —, para que você possa brincar mais relaxada, sem se preocupar com que o bebê caia.

- **Bolhas de sabão**

- As crianças ficam fascinadas com bolinhas de sabão, por isso é uma ótima maneira de brincar com elas. Vá fazendo as bolinhas próximo ao seu filho para que ele possa se movimentar para pegá-las.



- **Cantigas e músicas**
- Aproveite as primeiras palavras do pequeno para estimular a musicalização, cantando cantigas de roda com melodias e letras fáceis de decorar.
- **Teatro de sombras**
- Na hora de dormir, brinque de fazer sombras na parede, formando imagens de cachorro, coelhinho e outros bichinhos. No final, seu bebê estará tentando fazer também!
- **Carimbos com tinta**
- Coloque papel no chão, pinte os pezinhos e mãozinhas do pequeno e deixe que ele carimbe os papéis. Além de divertido, essa atividade rende belas recordações! A psicóloga Sarah também dá uma dica atóxica: use beterrabas e cenouras raladas e deixe que seu bebê os explore à vontade! Se levar à boca, melhor ainda!
- **Gangorra**
- Deite-se no chão ou no sofá, flexione as pernas e coloque o pequeno em cima, fazendo movimentos de gangorra. O friozinho na barriga será o máximo para ele.
- **Riscos e rabiscos**
- Libere tintas e pincéis e deixe seu filho pintar você! Sim, costas, braços e pernas podem ser ótimos lugares para os rabiscos infantis. Apenas garanta que o material usado saia facilmente com água e sabão. Ah, e não se esqueça de tirar fotos para o álbum da família! <3

- As mímicas faciais e gestos possuem um papel importante na expressão de sentimentos e em sua comunicação.
- É importante que a criança dessa faixa etária conheça suas próprias capacidades expressivas e aprenda progressivamente a identificar as expressões dos outros, ampliando sua comunicação.
- Brincar de fazer caretas ou de imitar bichos propicia a descoberta das possibilidades expressivas de si próprio e dos outros.



- Participar de Brincadeiras tradicionais como “A Linda Rosa Juvenil”, na qual a cada verso corresponde um gesto,



- proporcionam também a oportunidade de descobrir e explorar movimentos ajustados a um ritmo, conservando fortemente a possibilidade de expressar emoções.

# BRINCAR DE 4 a 6 anos

- O espelho continua a se fazer necessário para a construção e afirmação da imagem corporal em brincadeiras nas quais meninos e meninas poderão se fantasiar, assumir papéis, se olharem.
- Nesse sentido, um conjunto de maquiagem, fantasias diversas, roupas velhas de adultos, sapatos, bijuterias e acessórios são ótimos materiais para o faz-de-conta nessa faixa etária.
- Com eles, e diante do espelho, a criança consegue perceber que sua imagem muda, sem que modifique a sua pessoa.





- Pode-se propor alguns jogos e brincadeiras envolvendo a interação, a imitação e o reconhecimento do corpo, como “Siga o Mestre” e “Seu Lobo”.
- O professor pode propor atividades em que as crianças, de forma mais sistemática, observem partes do próprio corpo ou de seus amigos, usando-as como modelo, como, por exemplo, **para moldar, pintar ou desenhar**.
- Essa possibilidade pode ser aprofundada, se forem pesquisadas também obras de arte em que partes do corpo foram retratadas ou esculpidas.

- É importante lembrar que nesse tipo de trabalho não há necessidade de se estabelecer uma hierarquia prévia entre as partes do corpo que serão trabalhadas.
- Pensar que para a criança é mais fácil começar a perceber o próprio corpo pela cabeça, depois pelo tronco e por fim pelos membros, por exemplo, **pode não corresponder à sua experiência real.**
- Nesse sentido, o professor precisa estar bastante atento aos conhecimentos prévios das crianças acerca de si mesmas e de sua corporeidade, para adequar seus projetos e a melhor maneira de trabalhá-los com o grupo de crianças.
- O reconhecimento dos sinais vitais e de suas alterações, como a respiração, os batimentos cardíacos, assim como as sensações de prazer, podem ser trabalhados com as crianças.
- Perceber esses sinais, refletir e conversar sobre o que acontece quando as crianças correm, rolam ou são massageadas pode garantir a ampliação do conhecimento sobre seu corpo e expressão do movimento de forma mais harmoniosa.

# Brincadeiras

- **Guerra de bexiga d'água**
- No calor, não tem nada mais gostoso do que se refrescar brincando com água, não é? A clássica brincadeira com bexigas d'água é diversão garantida!
- **Cabana**
- Brincar de acampar é sempre pura diversão! Pode ser no quintal de casa ou até mesmo na sala, com lençóis e cobertas. Montar a cabaninha já será grande parte da brincadeira com as crianças!
- **Gincana**
- Essa é uma das melhores brincadeiras para fazer com as crianças da família inteira, pois quanto mais gente envolvida, mais risadas garantidas! Convide os amigos, pois chegou a hora de uma competição saudável e divertida. Elaborem as provas, estabeleçam as regras e... JÁ!

- **Mímica**
- Que tal um jogo de adivinhação com mímicas? Vocês podem brincar de adivinhar nomes de filmes, animais ou personagens das histórias favoritas. Se todos participarem, será ainda mais divertido!
- **Estátua**
- Essa também é clássica! Coloque uma música e quando a música parar, todo mundo tem que ficar paradinho, igual à uma estátua. Não vale mexer, hein?
- **Caça ao tesouro**
- Que tal esconder uma surpresa em alguma parte da casa ou escola e dar pistas para que os pequenos e pequenas encontrem? Com certeza será um momento muito divertido!
- **Jogos de tabuleiro**
- Os jogos já são clássicos da diversão em família! E essa é uma das brincadeiras para fazer com as crianças que os adultos vão curtir muito, pois é possível reviver os tempos de infância – já que os jogos costumam durar gerações inteiras.



Tabuleiro  
Is em 1

- **3 – Corre-cutia**

- Quem não lembra dessa brincadeira tradicional e alegre? Brincadeira com música e rima, além de proporcionar aquele movimento que as crianças adoram, ainda é excelente para o vocabulário das crianças. Vamos a letra da musica:

- Corre cotia Na casa da tia Corre cipó Na casa da vó Lencinho na mão Caiu no chão Moça bonita Do meu coração Pode jogar? Pode

- Você coloca as crianças (e os adultos também) sentados em círculo e alguém corre em volta com o lencinho na mão. Quando todos cantarem ” Pode jogar? Pode”

- quem está correndo joga o lenço atrás de outra criança e corre para não ser pega. É demais!



- **5 – Pregador no prato**

- Uma ótima brincadeira para treinar a coordenação motora fina, tão importante para o movimento de pinça (aquele em que juntamos o dedo indicador e o polegar).
- É só você separar pratinhos de papel ou de plástico. Depois, você escreve um número no centro do pratinho e pede para a criança prender nele a quantidade de pregadores que marcou.
- Essa brincadeira é ótima também para treinar a contagem e o reconhecimento dos números e, portanto, a matemática!
- 

- **6 – Mapa da viagem**

- Já sabe que vai pegar trânsito ou vai demorar naquele percurso no ônibus ou no metrô? Que tal fazer isso sem estresse porque você vai brincando? Isso mesmo. Você prepara antes, desenhando com a criança o mapa do caminho que vocês vão passar, colocando alguns pontos que vocês vão encontrar pelo caminho como, por exemplo, uma praça, uma lanchonete, um shopping e, na hora do trânsito, você explica para criança que vocês vão brincar de detetive.
- A ideia é que ela encontre os pontos que desenharam antes no mapa. Que tal?



- **Mini-golfe de lençol**

- Sabe aquele lençol que é um super coringa no seu armário de brinquedos? Bom, você pode pegar esse ou outro lençol mais velho e começar fazendo um furo no meio – do tamanho de uma bola de tênis ou de pingue-pongue.
- Então, você vai segurá-lo com as crianças e vai jogar a bolinha ali dentro. O desafio é, juntos, fazer a bolinha encaixar no buraquinho do lençol. Essa brincadeira, além de divertida, trabalha o equilíbrio, coordenação motora e noção espacial. Simples, não é?

- **Palavras novas com mímica**

- Nessa idade, 4 e 5 anos, a criança já consegue brincar de mímica, seja ela fazendo a mímica ou tentando adivinhar o que o outro está fazendo.
- A ideia aqui é fazer algo simples, para ser divertido e ainda trabalhar o vocabulário das crianças. Você pode começar fazendo gestos como nadar, tocar um instrumento, ler ou cozinhar.
- São pequenas palavras, mas a brincadeira faz com que a criança tenha que pensar no que aquela palavra significa ou é.
- Super importante para aumentar o vocabulário e estimular o raciocínio. Além disso, mímica a gente brinca em qualquer lugar, não é?

## As brincadeiras, para serem úteis para as crianças, devem:

- Ser interessantes e desafiadoras;
- Permitir que todos os jogadores possam participar ativamente;
- Desencadear processos de pensamento possibilitando que elas possam se avaliar quanto a seu desempenho;
- Ter um objetivo a ser alcançado;
- Permitir que se estabeleçam estratégias, planos e descubram possibilidades.



# JOGOS EDUCATIVOS



- Como podemos compreender a relação entre o brincar e a educação das crianças pequenas? Como as atividades lúdicas contribuem para o trabalho pedagógico na educação infantil?
- [...] as brincadeiras usadas na situação escolar podem criar condições para a criança avançar no seu desenvolvimento cognitivo, porém elas precisam ser cuidadosamente planejadas pelo professor.
- As generalizações e os significados que a criança retira na situação de brincar precisam ser discutidos e trabalhados pelo adulto para que possam tornar-se um conceito específico (2004, p. 40).
- Assim, o brincar, como recurso pedagógico, possibilitará que a criança pequena inicie a aprendizagem das primeiras letras, dos conceitos matemáticos e das ciências naturais de forma mais agradável, superando as dificuldades que, possivelmente, existiriam em uma abordagem tradicional.

# HISTÓRIA DOS JOGOS EDUCATIVOS.

- **Jean-Jacques Rousseau (1712 –1778)**: “Em todos os jogos em que estão persuadidas de que se trata apenas de jogos, as crianças sofrem sem se queixar, rindo mesmo, o que nunca sofreriam de outro modo sem derramar torrentes de lágrimas”.
- **A diversificação dos jogos ocorre a partir do movimento científico do século XVIII, propiciando a criação, a adaptação e a popularização dos jogos no ensino.**
- **Froebel (1782 –1852), idealizador dos jardins de infância, fortalece os métodos lúdicos na educação**, colocando o jogo como parte integrante da educação infantil, jogo este caracterizado pelas ações de liberdade e espontaneidade.
- 
- **Spencer (1820-1903)**, elege o jogo como elemento que propicia o desenvolvimento da vida intelectual em todos os aspectos, pois produz uma excitação mental agradável e, ainda, as crianças que com ele se envolvem denotam interesse e alegria.

- **John Dewey (1859 – 1952)**, propõe uma aprendizagem por meio de atividades pessoais de cada aluno, em que o jogo é o elemento desencadeador desse ambiente, fértil ao aprendizado, sendo, portanto, diferente das referências abstratas, distintas, pelas quais as crianças não se motivam.
- Nesse navegar histórico das representações do jogo, vindo do estado social em que os jogos e as brincadeiras eram comuns a todas as idades e classes até os dias atuais, cujos aspectos lúdico e educativo são uma tônica confirmada e sugerida por trabalhos como um mecanismo didático associado à motivação dos alunos e de real valor em sala de aula, embora não sendo o único, é ainda visto com certa resistência por parte de alguns educadores.



Jogos Infantis (1560) de Pieter Bruegel

- Muitos estudiosos, como Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Froebel, em diferentes épocas, têm defendido a ideia de que precisamos promover um ensino mais lúdico e “criativo”, surgindo, assim, a noção de “brinquedo educativo”.
- A esse respeito, Kishimoto (2003, p. 36), mostra-nos que:
- O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...].
- Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores, nos brinquedos de tabuleiro que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas.

- nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma, nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica:
- móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; Carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora,



- parlendas para a expressão da linguagem,
- brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica.

# Ludopedagogia



- A **ludopedagogia** é o segmento da **pedagogia** que se debruça sobre a importância da ludicidade (jogos, brincadeiras e demais atividades prazerosas de cunho pedagógico) na educação de bebês e crianças.

A ludopedagogia não é somente a arte de brincar, mas também a arte de ensinar, diferenciando do tradicionalismo das aulas expositivas, monótonas e improdutivas.

- O aluno deve ser estimulado com a criatividade do educador assumindo sua natureza de mediador do conhecimento, oferecendo pontes novas a seu educando.



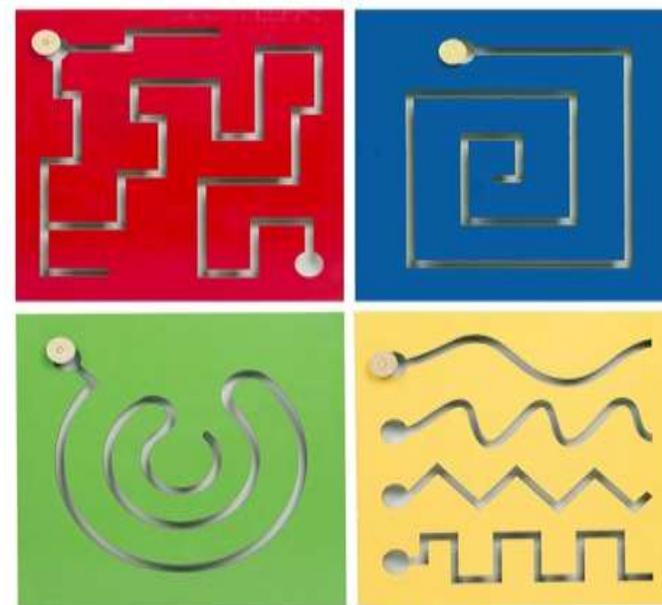
- Por meio “da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando”.
- O elemento lúdico pode servir a um propósito de formação e construção da pessoa.
- A atividade lúdica é muito importante para o desenvolvimento sensório motor e cognitivo, desta forma, torna-se uma maneira inconsciente de se aprender, de forma prazerosa e eficaz.

- Ao lidar com os objetos existentes na brincadeira e nos jogos a criança:
- pode lidar com o significado das palavras por meio do próprio objeto concreto, consegue internalizar a definição funcional de objetos, passa a relacionar as palavras com algo concreto.
- O ato de brincar estimula o uso da memória que ao entrar em ação se amplia e organiza o material a ser lembrado.
- . A criança quando brinca não reproduz narrativas, mas cria e recria realidades. Reconta e reconstrói a tradição, reinventando-a. E é assim mesmo que esta se perpetua. A plasticidade da memória cria possibilidades com múltiplas combinações, como na brincadeira com cirandas e caleidoscópios, em cada olhar e em cada fazer.

Memória evocada pelo brinquedo/ brincadeira;  
Memória que tece brinquedos e brincadeiras;  
Brinquedos e brincadeiras que fazem histórias;  
Memórias brincantes e infâncias memoráveis...

# Benefícios dos jogos

- Nos **aspectos psicomotores** encontram-se várias habilidades musculares e motoras, de manipulação de objetos, escrita e aspectos sensoriais.
- Os **aspectos cognitivos** dependem, como os demais, de aprendizagem e maturação que podem variar desde simples lembranças de aprendido até mesmo formular e combinar ideias, propor soluções e delimitar problemas.
- Já os **aspectos afetivo-sociais** incluem sentimentos e emoções, atitudes de aceitação e rejeição de aproximação ou de afastamento.



# BRINCAR E JOGAR



- O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido.
- No jogo ganha-se ou perde-se.
- Nas brincadeiras, diverte-se, passa-se um tempo, faz-se de conta.
- No jogo as delimitações (tabuleiro, peças, objetivos, regras, alternância entre jogadores, tempo, etc.) são condições fundamentais para sua realização.
- Nas brincadeiras tais condições não são necessárias.
- A brincadeira é uma necessidade da criança; o jogo, uma de suas possibilidades.

# O brincar como fator cognitivo - VYGOTSKY

- A criança desenvolve-se pela experiência social, nas interações que estabelece tendo como suporte a experiência sócio histórica dos adultos e do mundo por eles criado.
- Para Vygotsky, o brinquedo tem um grande papel no desenvolvimento da identidade e da autonomia.
- A criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e de representar determinado papel na brincadeira, desenvolvendo sua imaginação.
- A imaginação é um processo psicológico, que, para a criança, representa uma forma de atividade consciente.



- Sempre que há uma situação imaginária no brinquedo.
- No faz-de-conta, as crianças aprendem a agir em função da imagem de uma pessoa, de uma personagem, de um objeto e de situações que não estão imediatamente presentes e perceptíveis para elas.
- No momento em que evocam emoções, sentimentos e significados vivenciados em outras circunstâncias, brincar funciona como um cenário no qual as crianças tornam-se capazes não só de imitar a vida como também de transformá-la.



- Brincar é um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias da criança e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente.



- Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizam a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária.
- Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade.

- No brinqueado, o pensamento está separado dos objetos e a ação surge das ideias e não das coisas.
- A ação regida **por regras** começa a ser determinada pelas ideias e não pelos objetos. Isso representa uma tamanha inversão da relação da criança com a situação concreta, real e imediata, que é difícil subestimar seu pleno significado.
- O imaginário não é condição prévia para a criança brincar, é consequência das ações lúdicas” (SMOLKA, apud REGO, 1995, p. 71).
- Leontiev (1988) define que no jogo de regras a atenção dos participantes recai sobre o atendimento às regras compartilhadas, embora tais regras continuem atreladas à construção de um mundo imaginário.

- Como o foco recai sobre as regras, há grande desenvolvimento de atitudes morais e sociais.
- Participando desses jogos as pessoas aprendem que regras são compartilhadas e são mutáveis, desde que haja um acordo entre os participantes.
- Leontiev (1988, p. 139) salienta que “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.





- Assim, no brinqueado a criança vive a interação com seus pares na troca, no conflito e no surgimento de novas ideias na construção de novos significados, na interação e na conquista das relações sociais, o que lhe possibilita a construção de representações, com isso, as crianças – sujeitos concretos, sociais, históricos e culturais – vão se constituindo como tais, num cenário que também é concreto, social, histórico e cultural.

# Brincadeiras e jogos dirigidos



- É o adulto, na figura do professor, que, na instituição escolar, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças.
- Conseqüentemente, é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo pra brincar.
- Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem.

# A intervenção intencional



- **A intervenção intencional** baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado pra brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativo e organizacional infantil.
- Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

- Pode-se utilizar os jogos especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas.
- É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.
- A aprendizagem e a construção de significados pelo cérebro se manifestam quando este transforma sensações em percepções e estas em conhecimentos,
- mas esse trânsito somente se completa de forma eficaz quando aciona os elementos essenciais do bom brincar que são, justamente, **memória, emoção, linguagem, atenção, criatividade, motivação e, sobretudo, a ação.**

- integração do professor nas brincadeiras – às vezes como observador, outras como participante ativo.
- “[...] não basta brincar, é preciso haver um projeto pedagógico que considere a introdução da brincadeira na classe, até sua realização, análise e avaliação.” (RABIOGLIO, 1995, p. 75)
- para introduzir um novo jogo é necessário permitir que as crianças se apropriem da material desconhecido: é indispensável algum tempo de observação, de exploração.
- - Provocar a discussão do grupo, lembrar as regras do jogo, a forma de jogar, a mudança de regras, se possível;
- - É desejável propor às crianças que conservem uma recordação do jogo, através de um cartaz, de desenhos ou de colagens. Isto constitui um exercício de representação que faz sentido para a criança. (um registro)

# Jogos na alfabetização



- Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido.
- Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área.
- Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.

- No entanto, é preciso estar atento que nem tudo se aprende e se consolida durante a brincadeira. É preciso criar situações em que os alunos possam sistematizar aprendizagens, tal como propõe Kishimoto (2003, pp. 37/38):
- A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.



- Nesse sentido, o **professor** continua sendo um **mediador** das relações e precisa, intencionalmente, selecionar os recursos didáticos em função dos seus objetivos, avaliar se esses recursos estão sendo suficientes e planejar ações sistemáticas para que os alunos possam aprender de fato.
- Mrech (2003, p. 128) também defende tal ideia, quando diz que “brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado.
- Ao contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber potencial pode ou não ser ativado pelo aluno”, ou seja, não podemos esquecer que é o professor que faz as mediações entre os alunos e os recursos materiais que disponibiliza, sendo necessário, portanto, que tenha consciência do potencial desses materiais.



- Para selecionar os jogos a serem usados, o professor pode, inicialmente, fazer um levantamento das brincadeiras conhecidas pelas crianças. Verá que muitas delas brincam com a língua, quando cantam músicas e cantigas de roda; recitam parlendas, poemas, quadrinhas; desafiam os colegas com diferentes adivinhações; participam do jogo da forca, de adedonha (também chamado de “stop ortográfico” ou “animal, fruta, pessoa, lugar”) ou de palavras cruzadas, dentre outras brincadeiras.
- Ou seja, o professor pode se valer dos jogos que as crianças já conhecem e que, juntamente com outros que ele introduzirá, ajudam a transformar a língua num objeto de atenção... e reflexão.

# Sugestões de jogos



## JOGO DAS CAIXINHAS



## CORRIDA DA LEITURA



# JOGOS PARA DESENVOLVER A LEITURA E ESCRITA



# MÁQUINA DE PALAVRAS ESTRELA NA LEITURA

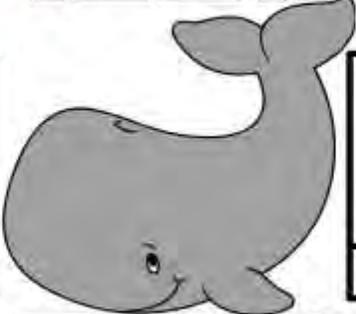
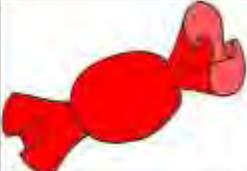


- ([EF12LP01](#)) Ler palavras novas com precisão na decodificação, no caso de palavras de uso frequente, ler globalmente, por memorização.
- ([EF02LP04](#)) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, identificando que existem vogais em todas as sílabas.
- ([EF03LP02](#)) Ler e escrever corretamente palavras com sílabas CV, V, CVC, CCV, VC, VV, CVV, identificando que existem vogais em todas as sílabas curriculum.
-

# Quebra cabeça silábico

PA 	 TO	GA 	 TO
BA 	 LA	LE 	 ÃO
MA 	 LA	SA 	 PO
RA 	 TO	BU 	 LE

## **B**ALEIA

		
<b>BULE</b>	<b>BOLA</b>	
<b>BALA</b>	<b>BIGODE</b>	<b>BONECA</b>
		
		

ALFABETIZANDO - Iera Medeiros

# NA TRILHA DAS SÍLABAS

- Metodologia: Este jogo é composto por um tabuleiro com uma trilha formada por sílabas em ordem alfabética, contendo todas as letras do alfabeto (A, BA, CA, DA, FA, GA, JA, LA, MA, NA, PA, QUA, RA, SA, TA, VA, XA, ZA).
- Também será necessário um dado. Nesta tarefa um participante por vez lança o dado e avança o número de casas que sorteou.
- Ao avançar as casas o participante deverá ir lendo cada uma das sílabas por onde passou. (se for necessário a professora pode ajudar).
- Na casa que o participante parar deverá dizer palavras que começam com essa sílaba.

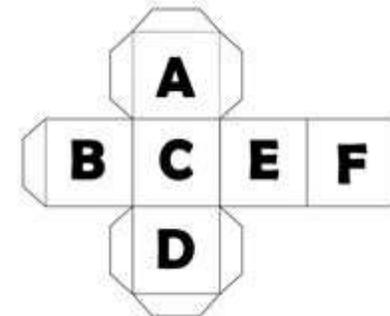
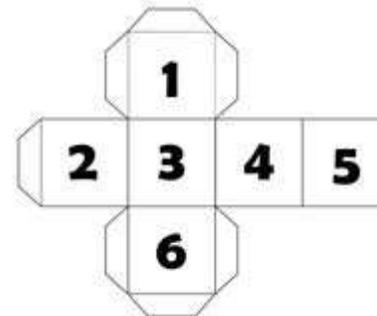


# BATALHA DE PALAVRAS



## BATALHA DE PALAVRAS

	A	B	C	D	E	F
1	BOTA	VELA	BALA	MALA	LATA	JANELA
2	SINO	PIÃO	BIGODE	DOCE	GIRAFA	LEÃO
3	FACA	PIPA	TOMATE	SAPATO	PANELA	REDE
4	DADO	PENA	SOFÁ	JACARÉ	MOLA	LIXO
5	NAVIO	MOTO	CAMELO	FOCA	DEDO	TAPETE
6	XÍCARA	VOVÓ	CUECA	MEIA	SUCO	BOLA



# BATALHA DE PALAVRAS

AS CARTAS COM AS IMAGENS SÃO DIVIDIDAS ENTRE OS JOGADORES IGUALMENTE.

- OS JOGADORES ENTÃO JOGAM OS DOIS DADOS ( NÚMEROS E LETRAS) E USAM O RESULTADO PARA IDENTIFICAR A PALAVRA QUE ESTÁ NO TABULEIRO. O DADO DAS LETRAS INDICA A COLUNA E O DADO DE NÚMEROS INDICA A LINHA.
- QUEM TIVER A FIGURA QUE REPRESENTA A PALAVRA COLOCA A FICHA SOBRE O TABULEIRO.
- O VENCEDOR É AQUELE QUE COLOCAR TODAS AS SUAS FICHAS NO TABULEIRO PRIMEIRO.

# Fichas de leitura



O PATO PATETA  
 PINTOU O CANECO  
 SURROU A GALINHA  
 BATEU NO MARRECO.

O	PATO	PATETA
PINTOU	O	CANECO
SURROU	A	GALINHA
BATEU	NO	MARRECO.

NOME: \_\_\_\_\_

**O Pato**  
 Vinicius de Moraes 

O  pateta

Pintou o

Surrou a

Bateu no

Pulou do

No pé do

Levou um

Criou um

Comeu um pedaço  
 De

Ficou engasgado  
 Com dor no

Caiu no

Quebrou a

Tantas fez o moço  
 Que foi pra



<http://fer-com-razes.blogspot.com.br>



# Referências

- BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, G. Brinquedo e cultura. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010. Dicionário do Aurélio. Disponível em:<<https://dicionariodoaurelio.com/ludicidade>>. Acesso em: 13 ago. 2021.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T.(Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.
- LEONTIEV, A. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In VIGOTSKII, L.; LURIA, A.; LEONTIEV, A. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.
- MOYLES, J. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.



Siga nossas Redes Sociais



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