

JOGOS PEDAGÓGICOS - DIFICULDADES DE LEITURA E ESCRITA

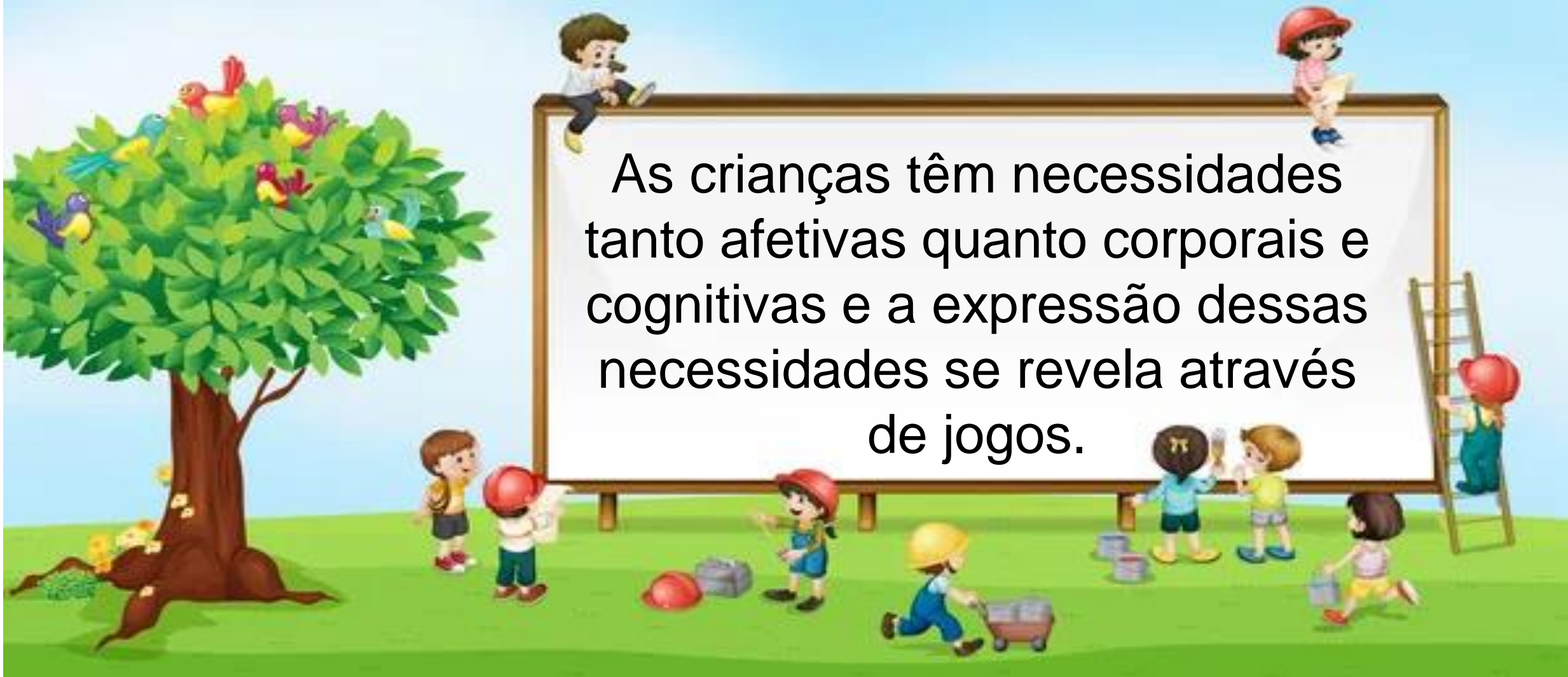
Nome do professor LUZIA FERRARI

Pedagoga especialista em Psicopedagogia, Psicomotricidade e
Educação Especial

Email: espacopedagogicolf@gmail.com



Quais os benefícios de se usar jogos na escola?



Quais as contribuições dos jogos e as brincadeiras para a Leitura e Escrita?

**EU PRATICO
ESPORTE?**

**EU
BRINCO?**

**EU
JOGO?**

?

?

?

?

?

?



JOGO



Se origina do ato de brincar;
Existe regras;
Busca um vencedor;
Serve para brincar.

BRINCADEIRA



Acontece quando há motivação e
interesse;
Não há regras;
É a execução da imaginação, do
lúdico;
Não há competição;
O foco é brincar.



**Os dois se entrelaçam na aprendizagem
lúdica e no desenvolvimento da criança.**



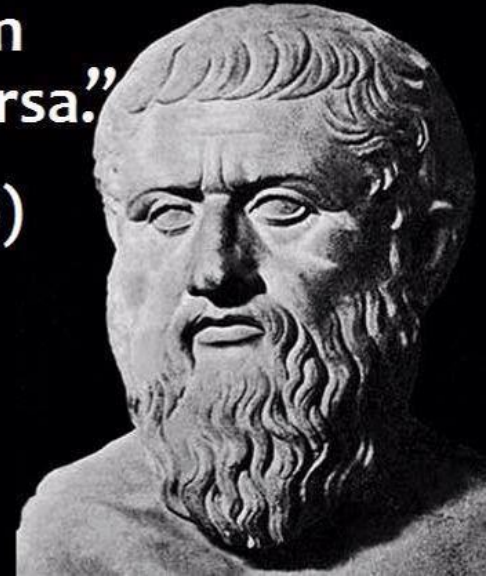
Brinquedo:

É o objeto com o qual se brinca ou se joga. É o suporte da brincadeira. Pode ser feito de material específico como também de materiais recicláveis.

É no brincar que a criança está livre para criar e é através da criatividade que ela descobre seu eu, suas potencialidades.

“Você pode descobrir mais sobre uma pessoa em uma hora de brincadeira do que em um ano de conversa.”

(Platão)



**As crianças irão
aprender a ler e
escrever, mas antes
elas precisam:**

1- Brincar;

2- Ouvir muitas histórias;

3- Construir identidade e autonomia;

4-Falar, perguntar;

5- Jogar diversos tipos de jogos;



A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR



Facilita a socialização



Possibilita a imaginação



Trabalha as emoções



Desenvolve o ritmo, a coordenação



Diminui a ansiedade



PIAGET X VYGOTSKY

Para **Piaget** (1978), o jogo possui estreita relação com a construção da inteligência, motivando a aprendizagem. A atividade lúdica possui um caráter educativo tanto na área da psicomotricidade quanto na área afetivo-social, auxiliando também na formação de valores como a perseverança, a honestidade e o respeito.

Vygotsky (1999) afirma que falar de jogo é falar de atividades que envolvem prazer, regras, vencedores e perdedores. É uma atividade social que garante a interação e construção do conhecimento da realidade vivenciada pelas crianças e de construção do sujeito como produtor de sua história.

O QUE É?



ADULTO

CAIXA.



CRIANÇA

UM FORTE!



UM CARRO!



UMA CASA!



UM CASTELO!



**O adulto criativo, é
uma criança que
sobrevive!**

A presença de um adulto, pode contribuir na evolução ou condução da brincadeira, estimulando a imaginação, despertando ideias, reforçando os laços afetivos e elevando o nível de interesse do aluno.

O papel do professor durante as atividades de jogo:

- Convidar, fazer a proposta;
- Fornecer os materiais;
- Observar as interações, mediar na resolução de problemas, quando houver necessidade;
- Aproveitar os interesses das crianças;
- Trabalhar a escrita (a partir da observação);
- Mediar a atividade e/ou percursos de aprendizagem.



Sugerir cenários e objetos que favorecem o desenvolvimento da linguagem em brincadeiras de faz de conta:

Correio: cartas, revistas, anúncios, avisos do horário de funcionamento;



Mercado:

Produtos e rótulos, sinalização para orientar a localização dos tipos de produto, indicação dos caixas e da caixa preferencial



Restaurante:
Cardápios, preços, funcionamento;

Cozinha:

Rótulos de alimentos, tipos de alimentos, utensílios domésticos;

➤ FORMANDO PALAVRAS



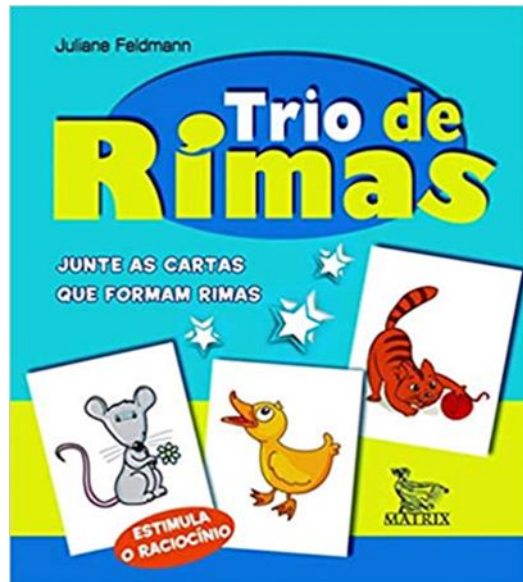
➤ CAÇA PALAVRAS

➤ COORDENADAS DE FRASES, PALAVRAS



➤ ROLETA SILÁBICA

LINCE



LEIA E ENCONTRE



() BOTA

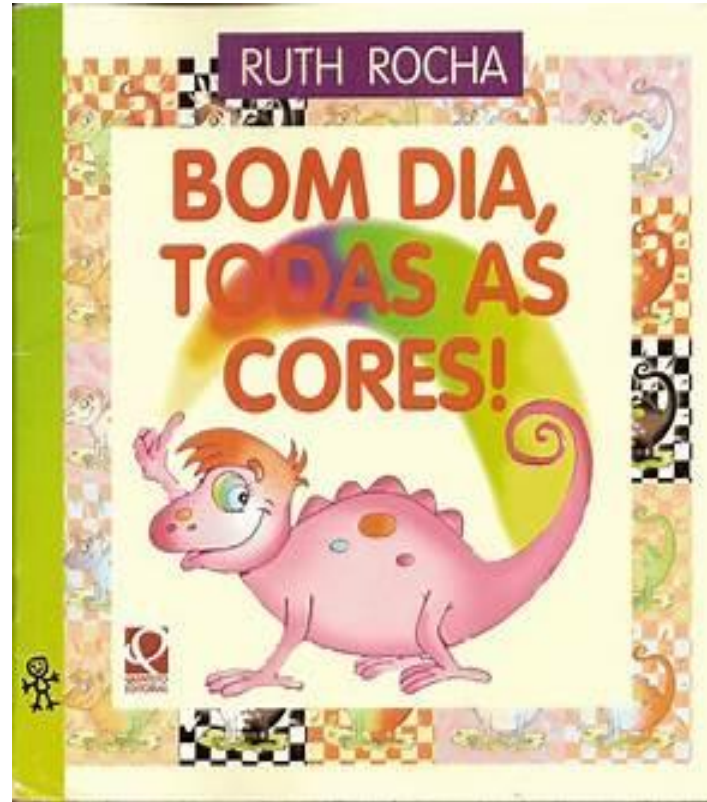
() LUVA

() CAVALO

() XÍCARA

TRABALHO PRÁTICO COM LIVROS INFANTIS

- ✓ Recorte;
- ✓ Dobraduras;
- ✓ Pinturas;
- ✓ Interpretação Oral.



**MÁRIO
MARINHEIRO**





A infância é o
tempo de maior
criatividade na vida
de um ser humano.

Jean Piaget



**MUITO
OBRIGADA!**



Siga nossas Redes Sociais



www.rhemaeducacao.com.br