



JOGOS PEDAGÓGICOS - DIFICULDADES DE LEITURA E ESCRITA

Nome do professor LUZIA FERRARI

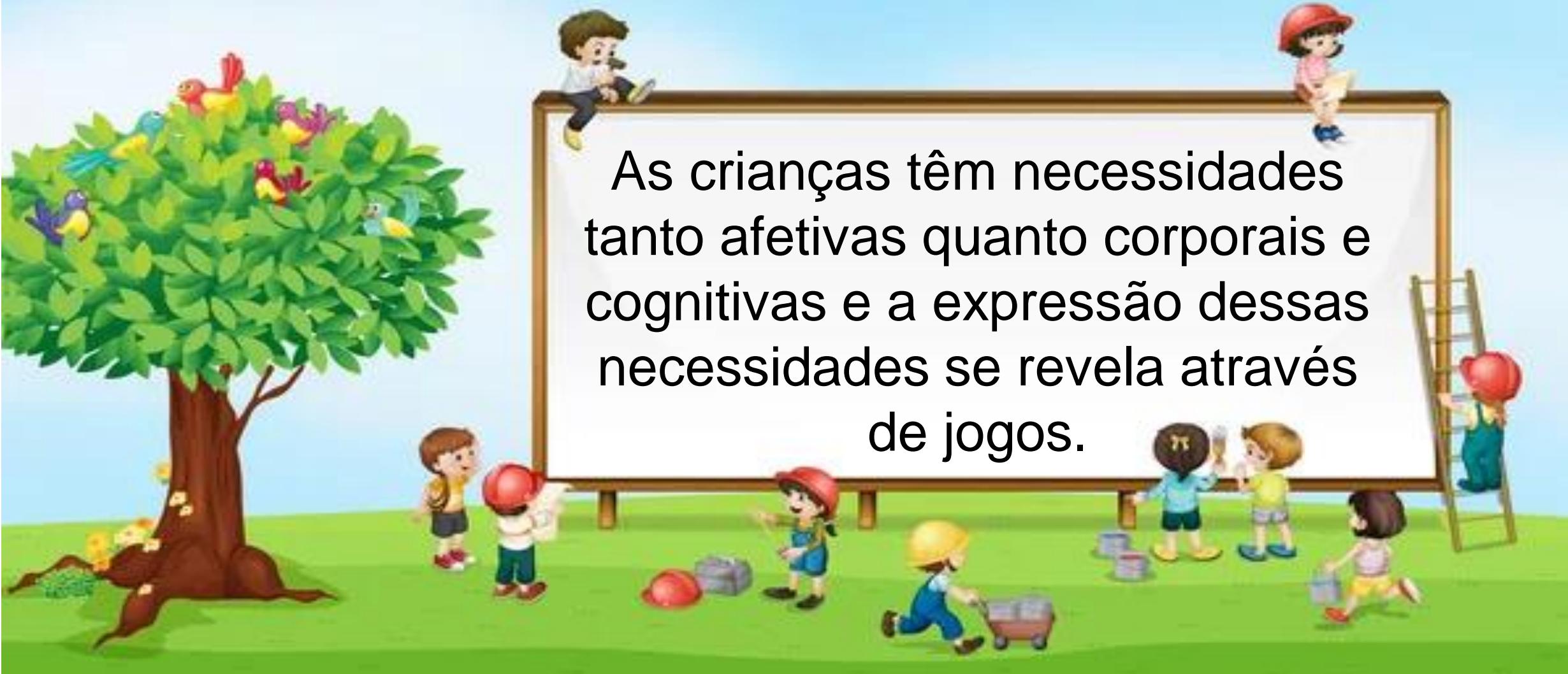
Pedagoga especialista em Psicopedagogia, Psicomotricidade e
Educação Especial

Email: espacopedagogicolf@gmail.com



Siga-nos nas Redes Sociais

Quais os benefícios de se usar jogos na escola?



As crianças têm necessidades tanto afetivas quanto corporais e cognitivas e a expressão dessas necessidades se revela através de jogos.

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

**EU PRATICO
ESPORTE?**

**EU
BRINCO?**

**EU
JOGO?**

?

?



?

JOGO

BRINCADEIRA

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

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.

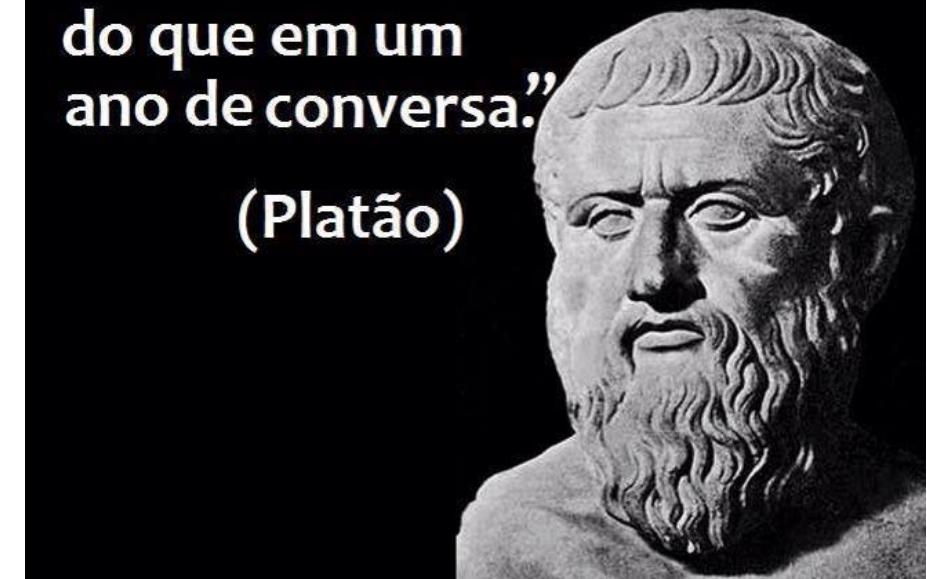


Brinquedo:

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.

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

(Platão)



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



**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;





Facilita a socialização

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR



Trabalha as emoções



Possibilita a imaginação



Desenvolve o ritmo, a coordenação



Diminui a ansiedade

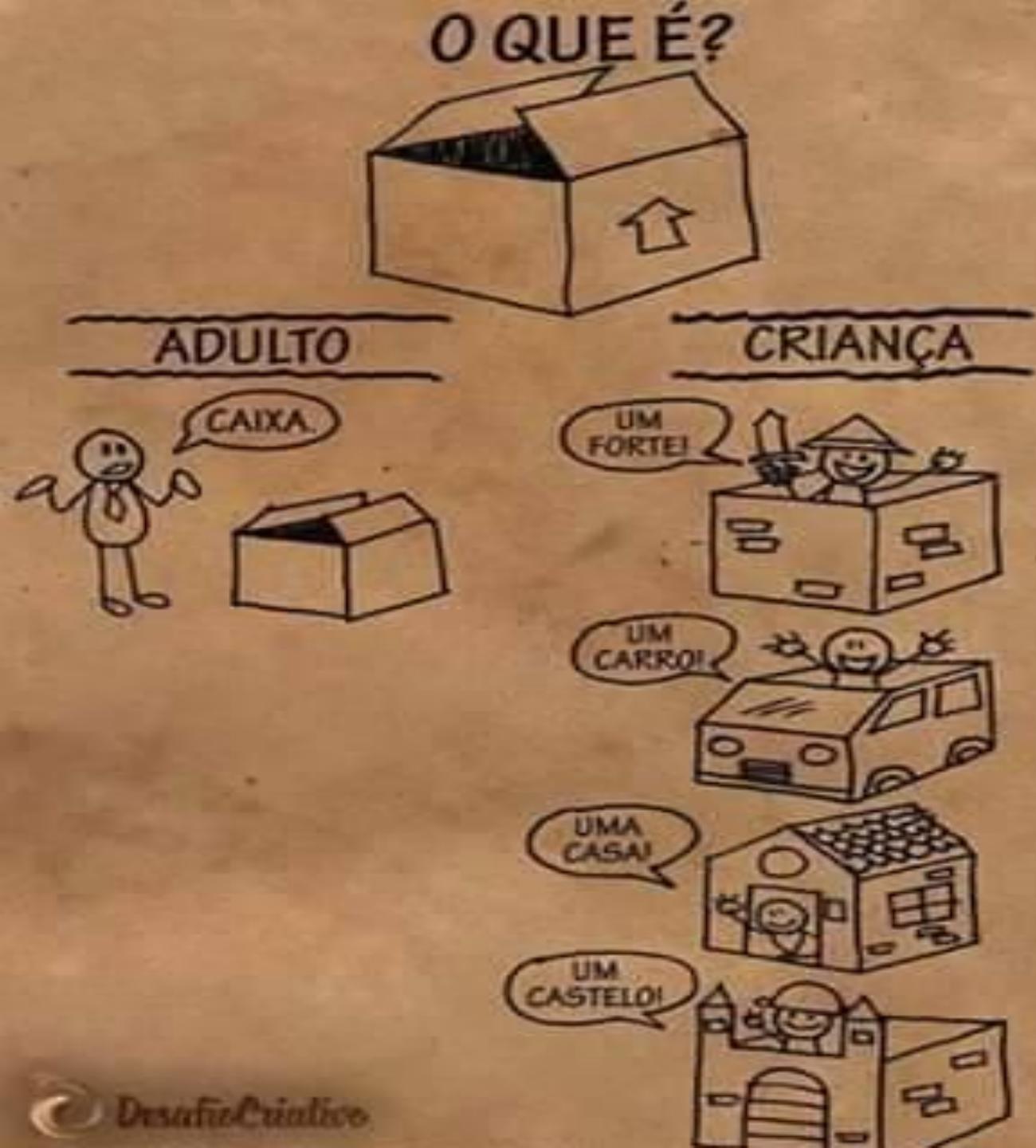


Promove autonomia

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 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



Cozinha:
Rótulos de alimentos, tipos de alimentos, utensílios domésticos;



Restaurante:
Cardápios, preços, funcionamento;



➤ FORMANDO PALAVRAS

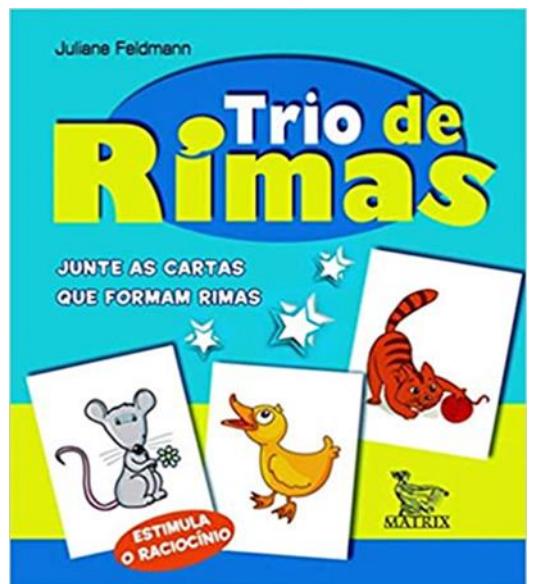


- CAÇA PALAVRAS
- COORDENADAS DE FRASES, PALAVRAS



► ROLETA SILÁBICA

LINCE



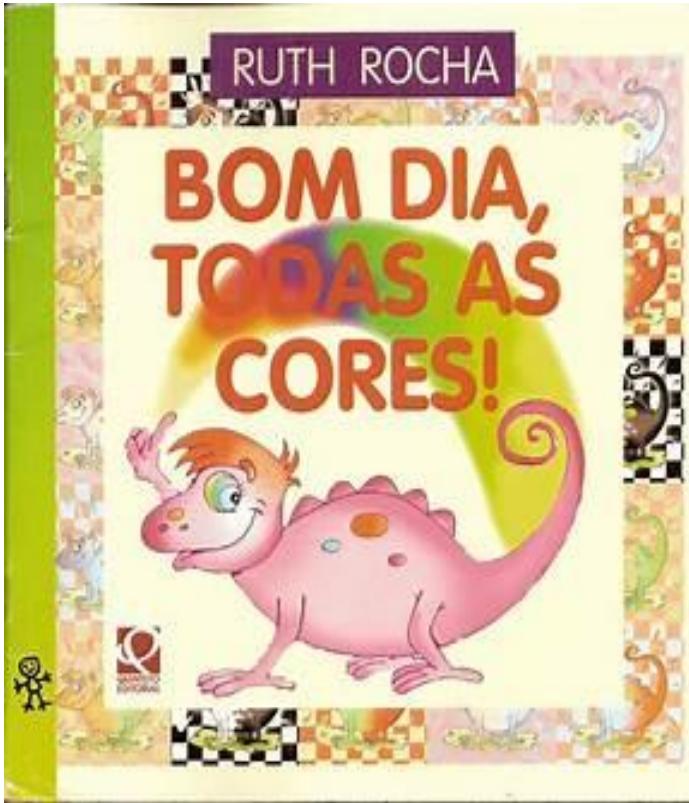
LEIA E ENCONTRE

- () 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