



# BRINCAR É COISA SÉRIA.

Psicopedagoga e Neuroeducadora  
Nádyá Mendes

Sabia que você é o principal potencializador do desenvolvimento das crianças?



# Brinco, logo existo.

Todas as experiências que a criança vivenciar nos primeiros anos vão impactar a sua aprendizagem, assim como seu comportamento.





- Quando o assunto é desenvolvimento infantil, a principal dica é: deixe a criança brincar.
- A brincadeira não serve apenas para entreter. Por meio dela, os pequenos “experimentam” o mundo: testam habilidades (físicas e cognitivas); aprendem regras; treinam as relações sociais. Isso sem contar que, ao brincar, eles têm a chance de simular situações e conflitos e, assim, compreender e organizar as próprias emoções.

# Método ABCD

- Aprendizagem
- Brincadeira
- Cognição
- Desenvolvimento





# Epigenética

Influência das experiências e dos hábitos na expressão dos genes.



Para brincar e aprender, tudo que uma criança precisa é de oportunidade.



**Ao contrário do que muitos acreditam, as crianças de hoje não são mais inteligentes do que as de gerações anteriores.**

A diferença é que, atualmente, elas recebem mais atenção e estímulos.

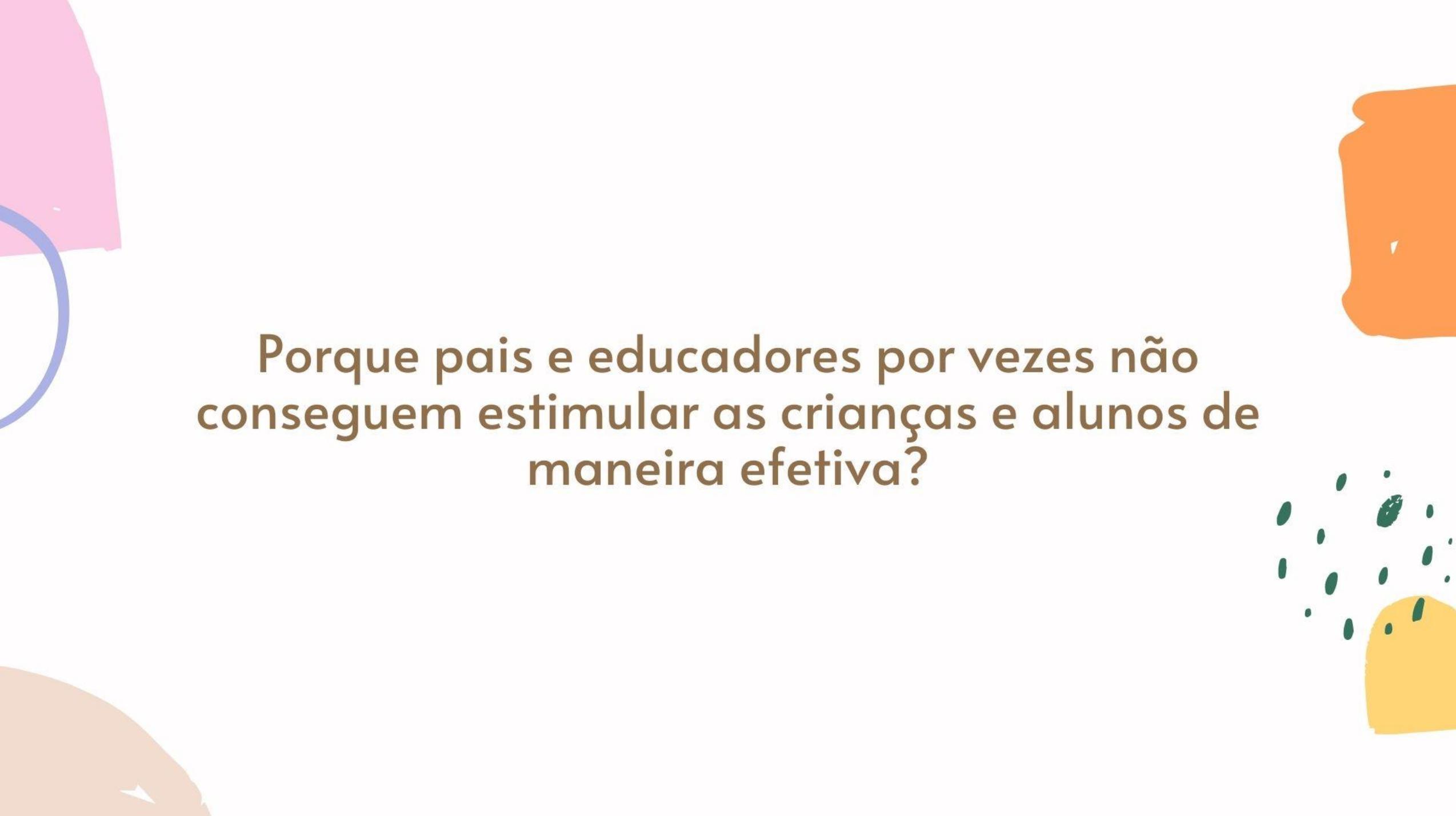




# Estímulos na medida certa

O desempenho escolar é apenas a ponta do iceberg. Por “baixo”, estão as inúmeras habilidades, intelectuais e emocionais, que a criança tem de desenvolver.





Porque pais e educadores por vezes não conseguem estimular as crianças e alunos de maneira efetiva?

# Falta de compreensão das fases do desenvolvimento



Cronologicamente falando, existe um tempo determinado, ou seja, mais adequado, para o desenvolvimento das crianças. E compreender como o cérebro dele amadurece, o que vai afetar o modo como ele aprende e se comporta é essencial para ajudá-lo a chegar lá com naturalidade...

# Desvalorização da educação infantil

É na primeira infância, portanto, que vamos criar uma espécie de base cognitiva, que será aperfeiçoada nos anos seguintes.

A aprendizagem é uma construção individual, cumulativa, baseada nas experiências diárias.



## Ansiedade dos pais.

O sucesso depende de estudo e de trabalho, mas também de tempo livre para fomentar a criatividade.

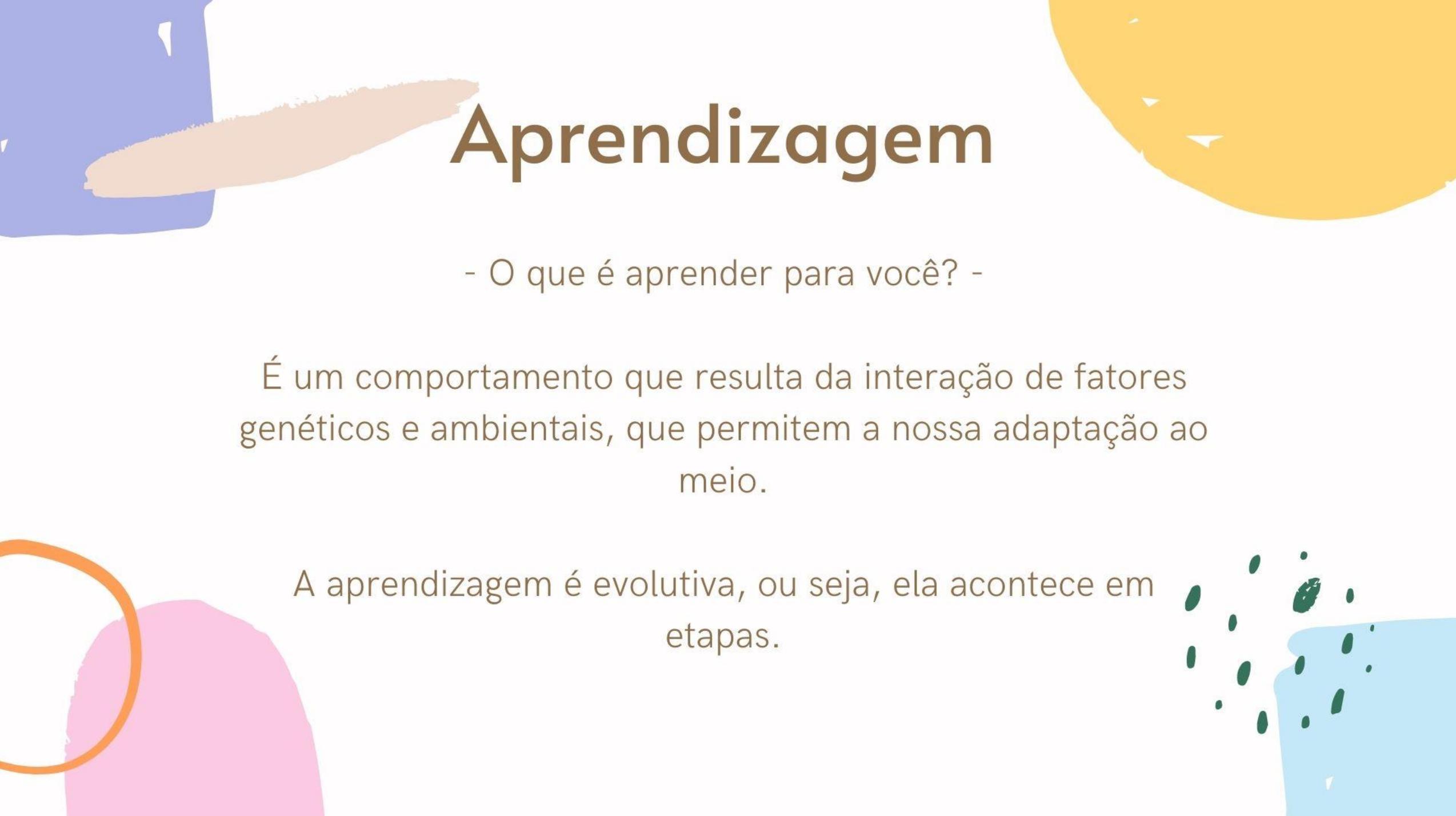


# Defasagem na formação dos educadores

Em relação á importância dos elementos trabalhados na graduação, os professores apontam que os temas que consideram mais importantes são os menos trabalhados.

Entre eles, está o conhecimento sobre teorias de aprendizagem (como aluno aprende) e o conhecimento prático sobre planejamento de aulas.





# Aprendizagem

- O que é aprender para você? -

É um comportamento que resulta da interação de fatores genéticos e ambientais, que permitem a nossa adaptação ao meio.

A aprendizagem é evolutiva, ou seja, ela acontece em etapas.



Além dos fatores genéticos e ambientais que interferem na aprendizagem, tanto a neuroplasticidade quanto a integridade e o desenvolvimento cerebral contam e muito.



# BRINCADEIRA

O brincar é essencial ao seu desenvolvimento-razão pela qual se tornou um direito reconhecido e garantido por lei.



# O que caracteriza o brincar?

- Motivação intrínseca
- Afeto positivo
- Ausência de lateralidade
- Meios/fim
- Flexibilidade

# Qual é a função da brincadeira

O brincar é um ato de criatividade, como já dizia Winnicott (1896-1971). O que é fundamental para nossa sobrevivência.

Ao brincar a criança estimula todos os sentidos, uma atividade essencial, especialmente nos primeiros anos de vida.

O brincar também ajuda a criança a ter consciência sobre o próprio corpo.

# Qual é a função da brincadeira

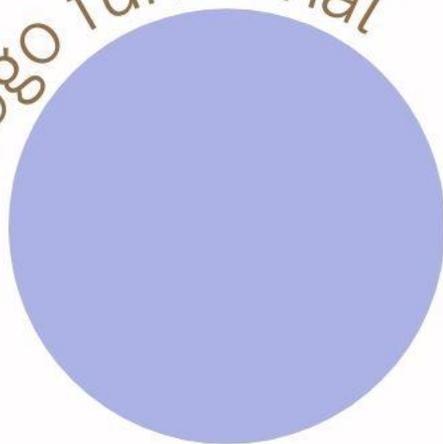
Socialização- Nos jogos coletivos, a criança tem a oportunidade de lidar com regras, esperar a vez e respeitar os limites do espaço do outro, o que exige que ela aprenda a controlar os próprios impulsos.

O Brincar possibilita ainda que a criança diferencie o pensamento, as ações e os objetos.

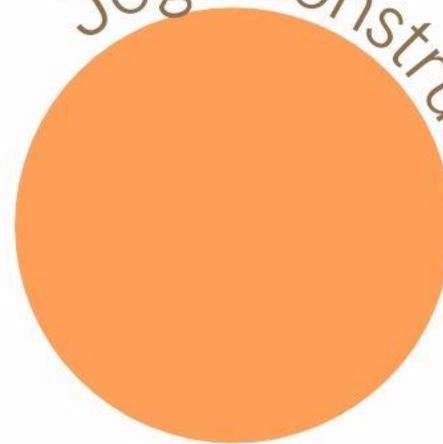
Falar também se aprende brincando.

# As categorias do brincar

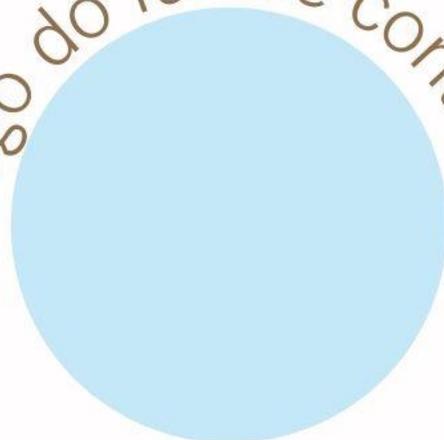
Jogo funcional



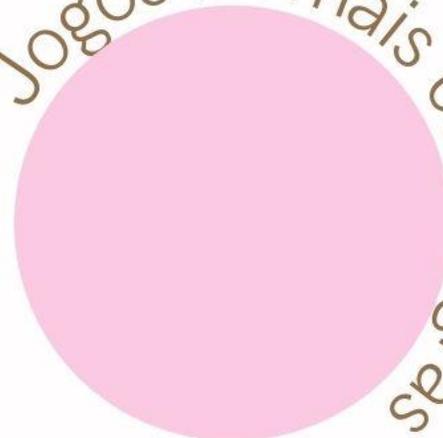
Jogo construtivo



Jogo do faz de conta



Jogos formais com regras





# Jogo funcional

- Trata-se da brincadeira que envolve movimentos musculares repetitivos, de maneira espontânea.
- Comum nos dois primeiros anos de vida, devido a sua simplicidade.



# Jogos construtivos

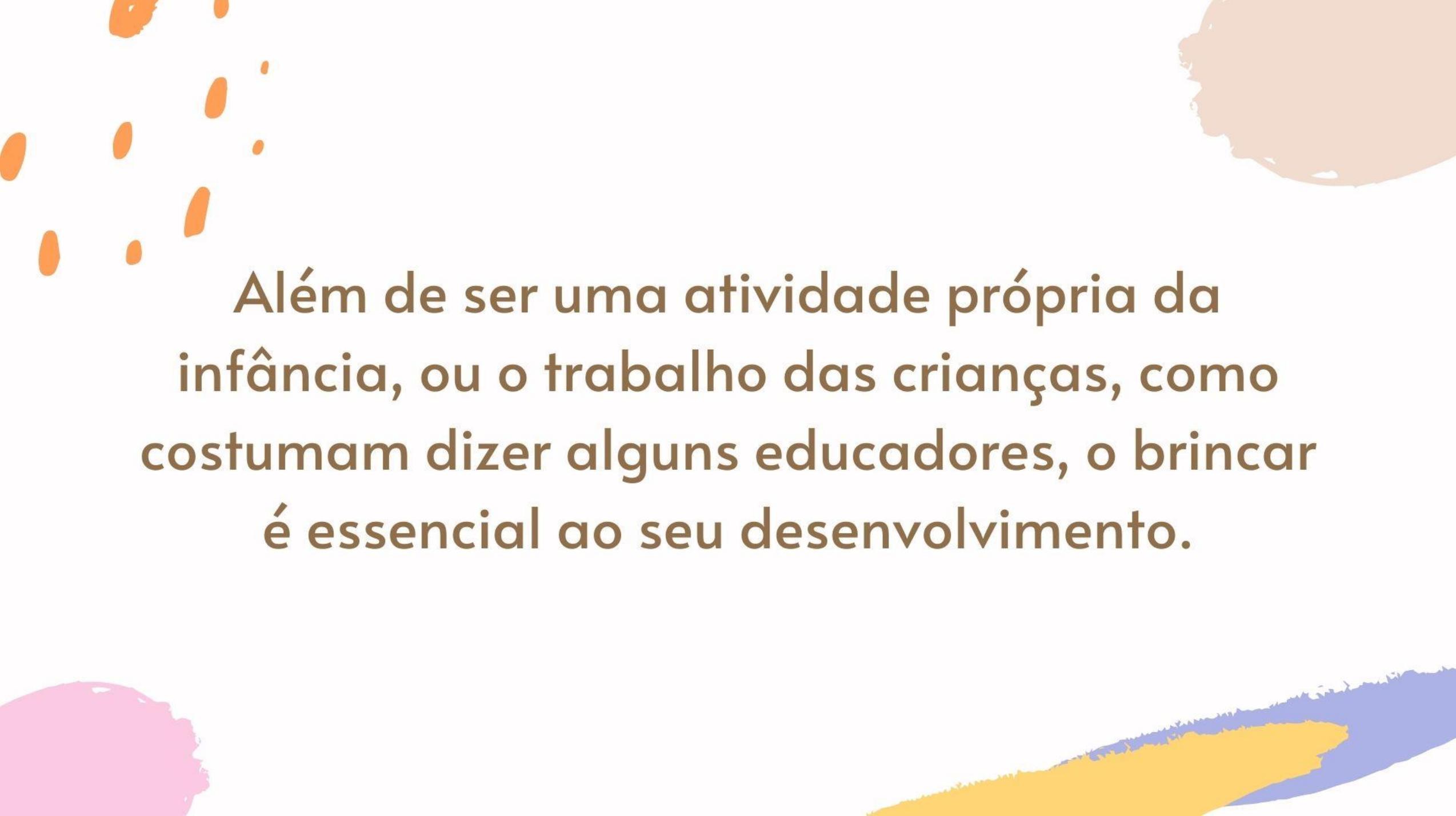
- Caracteriza-se pelo uso de objetos e materiais para criar coisas. Tem início por volta dos 4 anos.

# Jogo de faz de conta

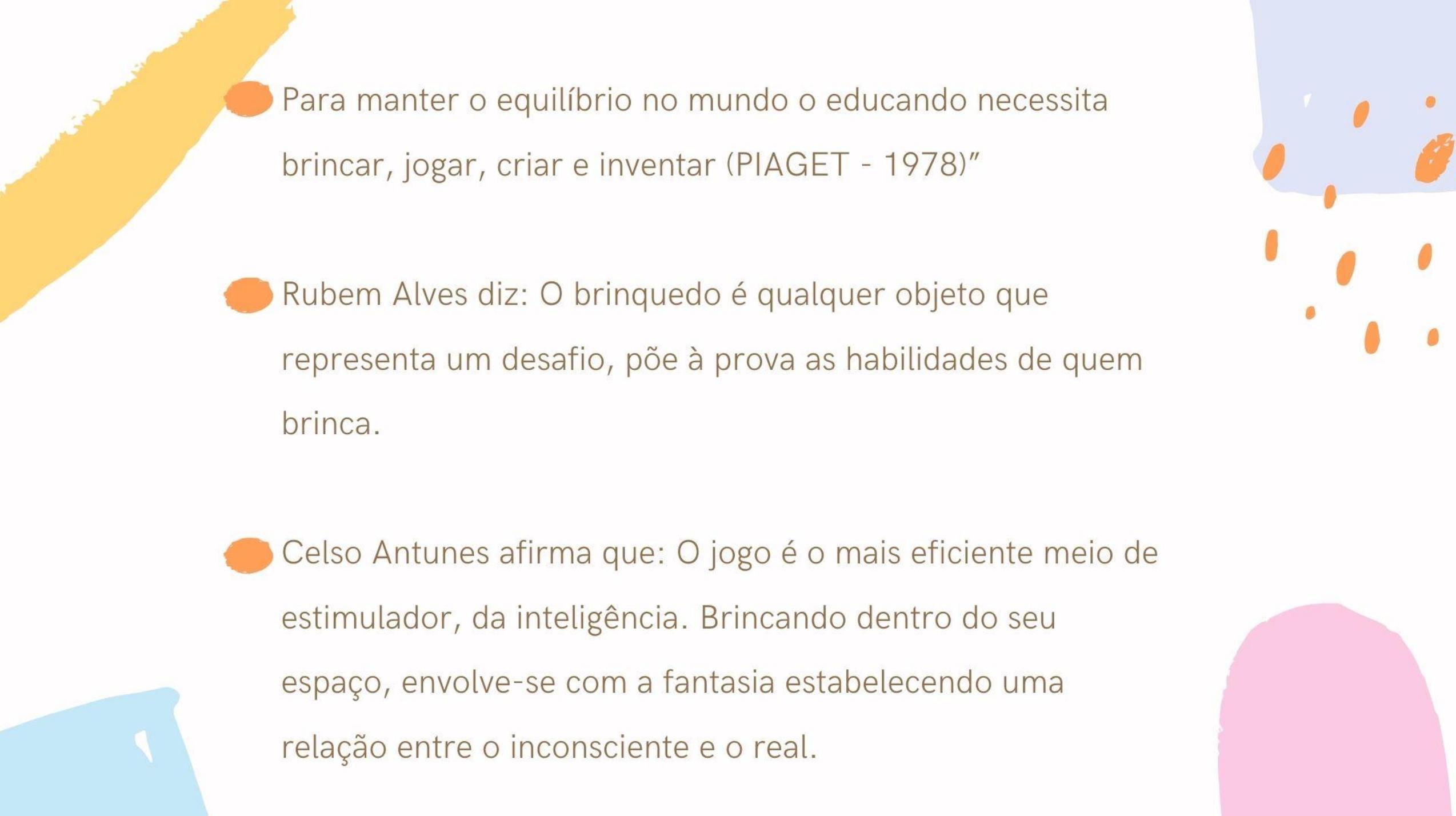
- Também chamado de jogo dramático ou jogo da fantasia. Esse tipo de brincadeira evolui à medida que ela desenvolve a linguagem e sua capacidade de representação.

# Jogos formais com regras

- São brincadeiras com normas e penalidades conhecidas, marcadas pela competição-da amarelinha á bolinha de gude.



Além de ser uma atividade própria da infância, ou o trabalho das crianças, como costumam dizer alguns educadores, o brincar é essencial ao seu desenvolvimento.

- 
- Para manter o equilíbrio no mundo o educando necessita brincar, jogar, criar e inventar (PIAGET - 1978)”
  - Rubem Alves diz: O brinquedo é qualquer objeto que representa um desafio, põe à prova as habilidades de quem brinca.
  - Celso Antunes afirma que: O jogo é o mais eficiente meio de estimulador, da inteligência. Brincando dentro do seu espaço, envolve-se com a fantasia estabelecendo uma relação entre o inconsciente e o real.

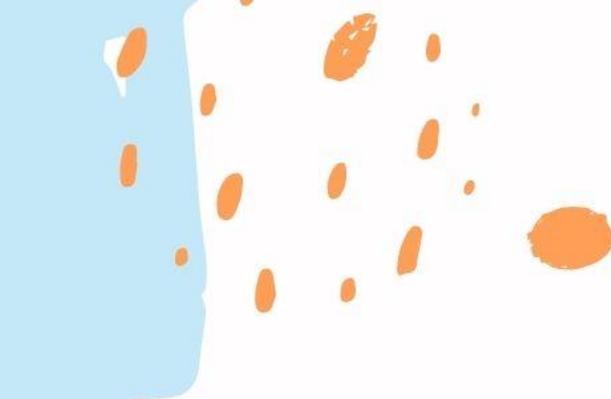
# JOGOS PEDAGÓGICOS

Trabalhar com o lúdico significa repensar a prática pedagógica, seu espaço, sua forma de lidar com os conteúdos e com o mundo da informação.

Significa repensar a aprendizagem como um processo global, conhecendo sua realidade e intervindo.

Não se trata só de uma técnica atraente para transmitir aos alunos o conteúdo, significa de fato uma mudança de postura, uma forma de repensar a prática pedagógica e as teorias que lhe dão sustentação.

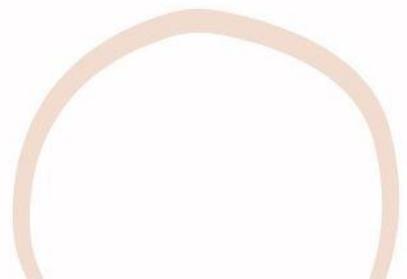
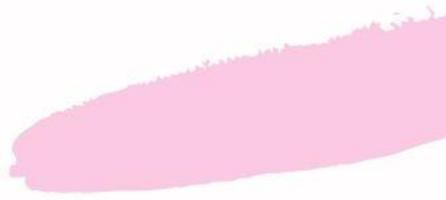


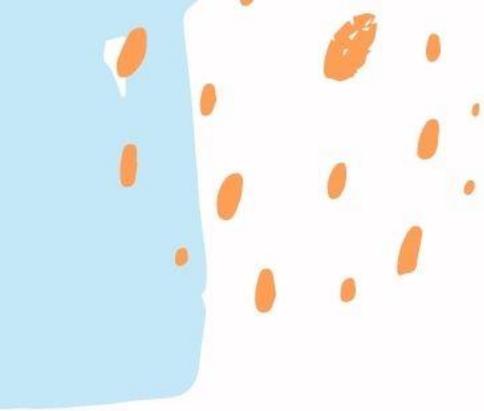


Trabalhar com o jogo é romper com uma escola fragmentada de educação e recriar a escola, transformando-a em espaço significativo de aprendizagem para todos que dela fazem parte, unida ao mundo contemporâneo, sem perder de vista a realidade.

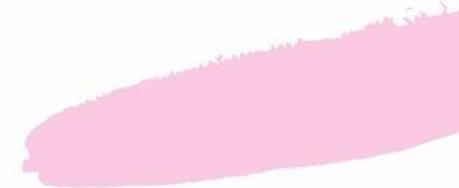
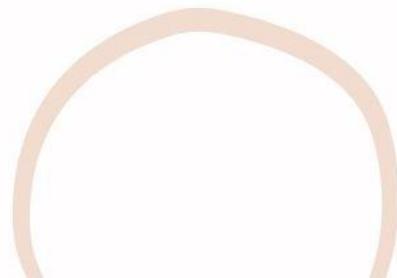


A escola se apresenta à criança como o primeiro exercício da autonomia. Para vencer esse desafio é preciso que a criança crie vínculos afetivos, que lhe proporcionem a segurança necessária para essa superação. O vínculo com o professor é o principal deles.





- Na utilização dos jogos é preciso ficar claro o porquê de jogar, o que jogar, para quem, com quais recursos, de que modo jogar, quando e durante quanto tempo jogar, e qual a continuidade desta atividade ao final de seu desenvolvimento.



O mais fascinante  
do jogo é aquilo  
que podemos  
descobrir nos  
“bastidores”.



# Os jogos e as áreas desenvolvidas.

## Exercícios sensório-motores

São atividades com valor exploratório, pois são realizadas para explorar e exercitar os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, sua cadência e seu desembaraço, bem como os efeitos.



# Os jogos e as áreas desenvolvidas.

Funções psiconeurológicas envolvidas

Coordenação motora ampla, orientação espacial, discriminação visual e discriminação auditiva.



# Os jogos e as áreas desenvolvidas.

Exemplo de atividades

Andar livremente batendo palmas, andar sobre diferentes tipos de linhas traçadas no chão, andar, com as pernas abertas, sobre uma corda esticada no chão.

Corrida do transporte: Correr em duplas, segurando o mesmo objeto.

Levantar com os pés saquinhos de areia, feijão ou milho.



# Os jogos e as áreas desenvolvidas.

## Coordenação visomotora

- Encaixar objetos
- Parafusar roscas
- Atividades com pregadores de roupas
- Cortar com tesoura
- Alinhavos



# Os jogos e as áreas desenvolvidas.

## Discriminação auditiva

Fazer movimentos como andar, saltar etc, ao som de um estímulo sonoro; quando este cessar, as crianças cessam o movimento.  
Manipular objetos que provocam ruídos, batendo, sacudindo, amassando, apertando.



# Jogos e atividades envolvendo representação simbólica.

A representação simbólica supõe a formação da imagem mental. Por isso, os jogos e atividades apresentados a seguir tem como base a imagem mental e envolvem a imitação, imaginação e linguagem.

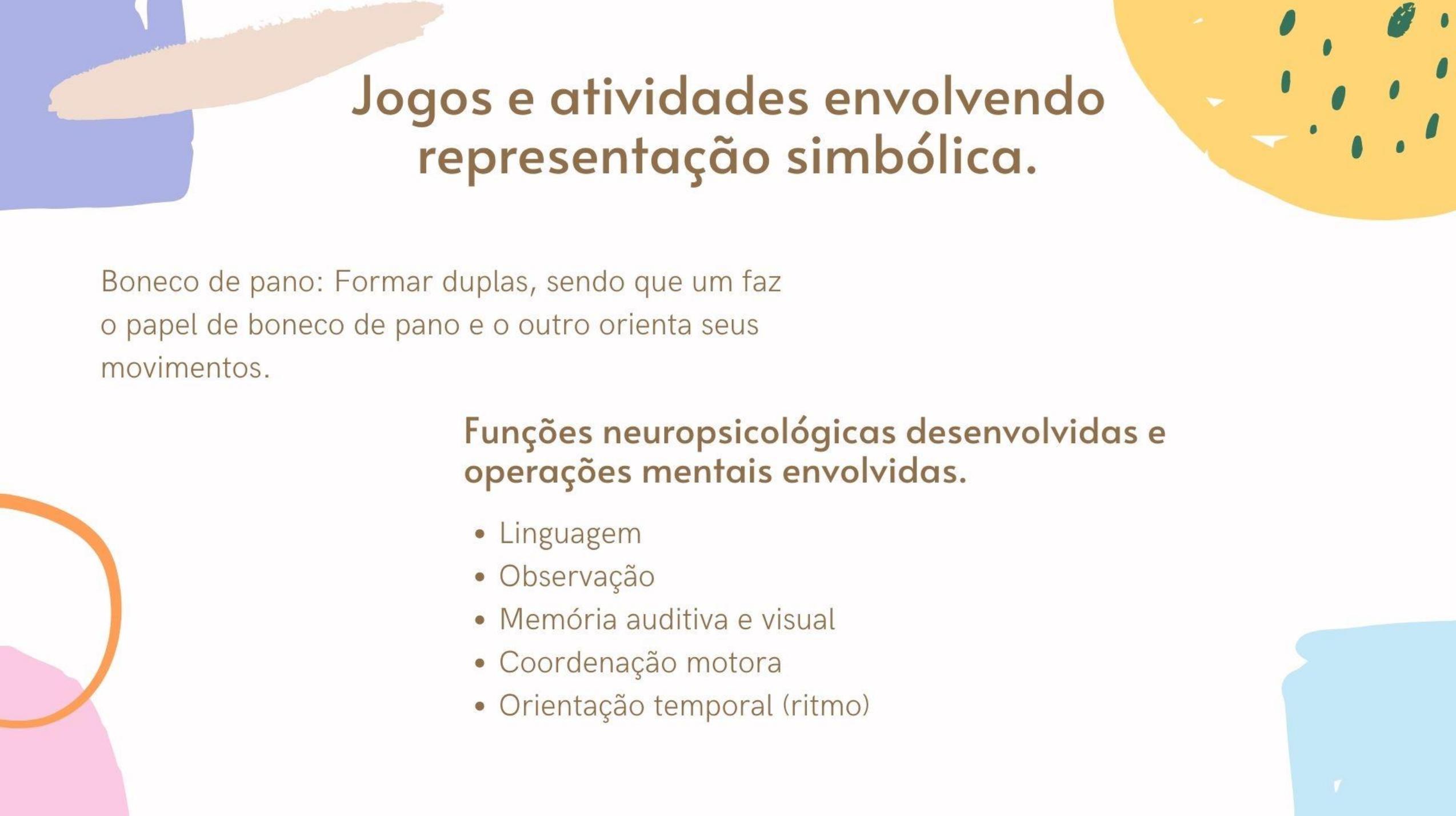
Metamorfose de objetos e desempenho de papéis: Brincar de casinha, de escola, de médico, famosos espaços circunscritos ou simplesmente cantinhos pedagógicos.

Imitar a forma de andar dos animais; imitar meios de transportes, andar como avião, trem....

Jogos imitativos :Imitar Bombeiro subindo escadas, uma lavadeira lavando roupa etc.

Brinquedos cantados, aliando música, letra e movimentação corporal.

Ex: Ciranda, cirandinha; a canoa virou, escravos de Jó...



# Jogos e atividades envolvendo representação simbólica.

Boneco de pano: Formar duplas, sendo que um faz o papel de boneco de pano e o outro orienta seus movimentos.

## Funções neuropsicológicas desenvolvidas e operações mentais envolvidas.

- Linguagem
- Observação
- Memória auditiva e visual
- Coordenação motora
- Orientação temporal (ritmo)

# JOGOS DE REGRAS

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras ou intelectuais, regulamentados por regras previamente estabelecidas, que norteiam a cooperação e a competição entre os participantes.

- Bola ao túnel
- Corrida do saci
- Quem está diferente?
- Cabra cega
- Futebol

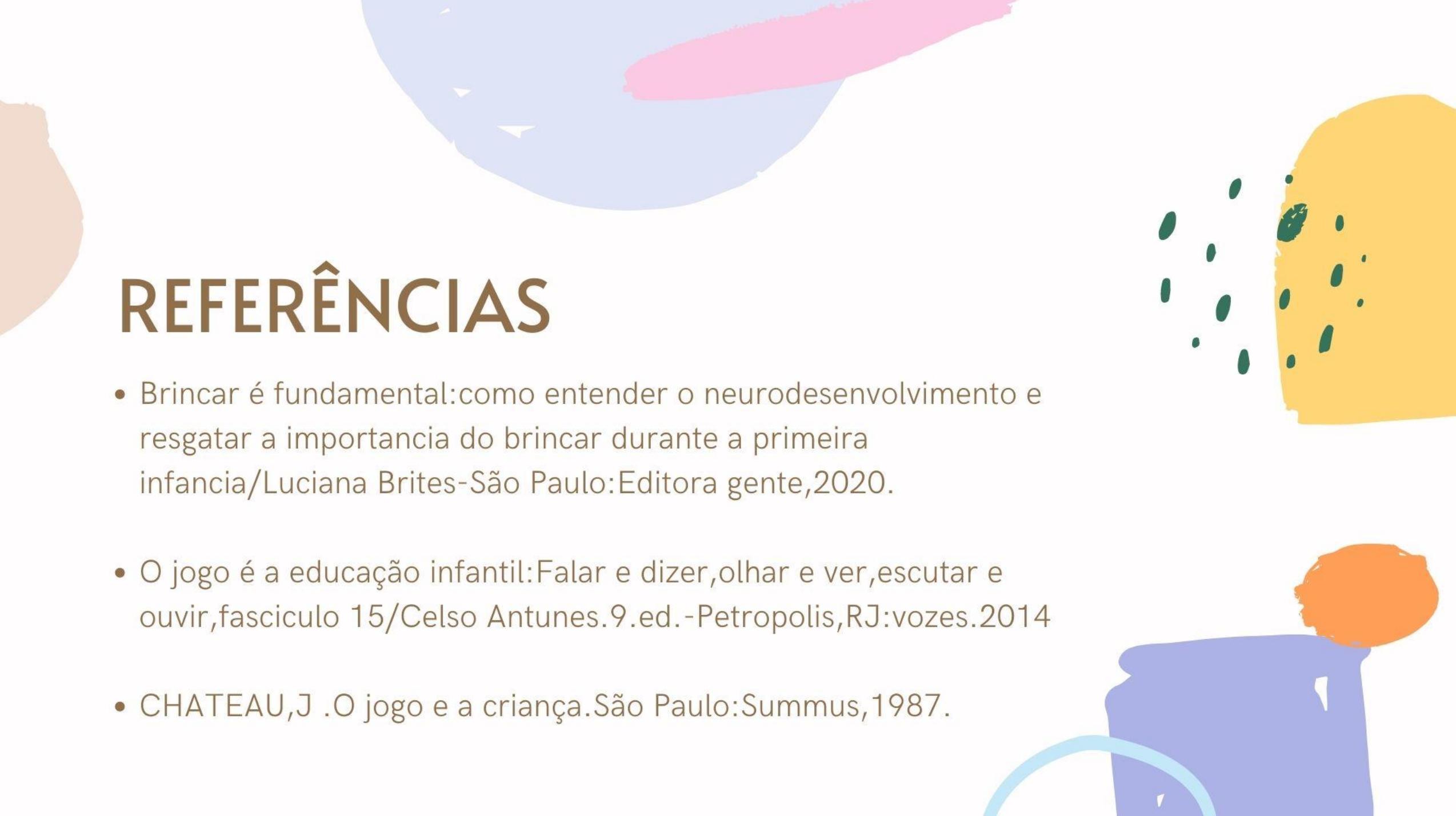
Funções psiconeurológicas e operações mentais envolvidas. Atenção; Coordenação motora ampla; orientação temporal; coordenação visomotora.



# Hora de apresentar alguns jogos e brinquedos!!!!



Preparados?



# REFERÊNCIAS

- Brincar é fundamental: como entender o neurodesenvolvimento e resgatar a importância do brincar durante a primeira infância/Luciana Brites-São Paulo: Editora gente, 2020.
- O jogo é a educação infantil: Falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo 15/Celso Antunes. 9.ed. - Petropolis, RJ: vozes. 2014
- CHATEAU, J .O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.



# Obrigada pela sua Atenção

Nádyá Celeste Alves Mendes

E-mail: [epa\\_pedagógico@hotmail.com](mailto:epa_pedagógico@hotmail.com)

Celular: 987945755