

---

---

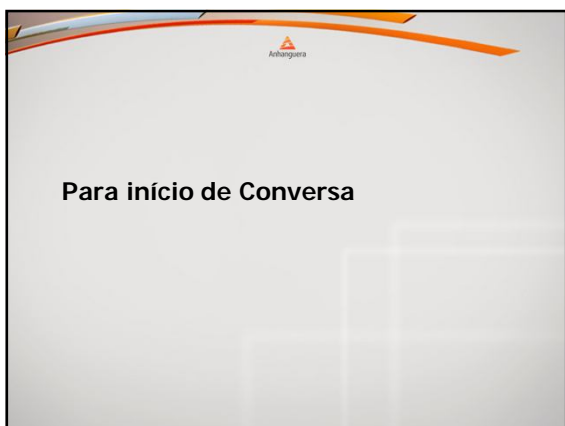
---

---

---

---

---



---

---

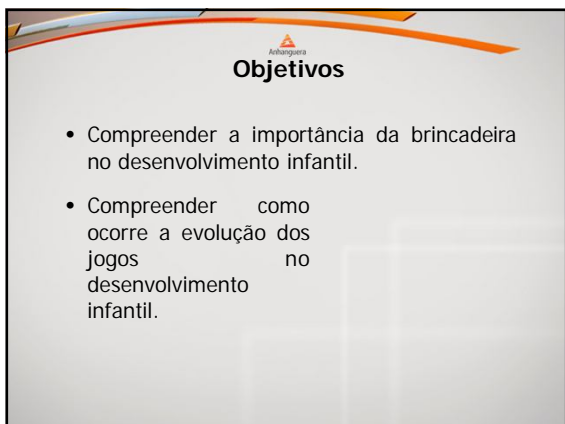
---

---

---

---

---



---

---


---

---

---

---

---



**Objetivos**

- Conhecer os principais aspectos que o professor deve considerar ao planejar as aulas que inclui jogos na educação infantil.

---

---


---

---

---

---

---



**A importância da brincadeira**

- A imitação é a primeira forma de brincar.
- Ao dominar os movimentos de equilíbrio, apreensão e manipulação, novos jogos são construídos.
- O jogo simbólico acontece independentemente da ação ou proposição do professor.

---

---


---

---

---

---

---



**A importância da brincadeira**

- As atividades devem permitir, através do jogo simbólico, que a criança crie situações de saltos, corridas, escaladas, equilíbrio, manipulações, rolamentos, rastejamentos, sem preocupação com técnicas ou parâmetros de certo ou errado.

---

---


---

---

---

---

---



### Os jogos simbólicos

- Pressupõem a representação de um objeto ausente e surge a partir da aquisição da linguagem.
- A criança atribui aos outros as ações que realiza, manipulando as suas bonecas, os seus bichinhos de pelúcia ou brinquedos.

---

---


---

---

---

---

---



### Os jogos simbólicos

- A criança imita ações de outras pessoas, de objetos e de animais.
- O poder de manipulação do mundo real transformado pela imaginação faz dessas atividades fontes de prazer e magia para as crianças.

---

---


---

---

---

---

---



### Fases dos jogos simbólicos

- Por volta dos três anos de idade a criança pode solicitar a participação do adulto como coadjuvante:
- Nas combinações compensatórias, a criança fantasia para realizar ações proibidas ou consideradas perigosas.

---

---


---

---

---

---

---

  
Arhangara

### Fases dos jogos simbólicos

- Nas combinações liquidantes, situações que despertam sensações de medo ou tensão são revividas, simbolicamente, para poderem ser assimiladas.

---

---


---

---

---

---

---

  
Arhangara

### Fases dos jogos simbólicos

- Por volta dos quatro anos, ocorre as combinações simbólicas ordenadas, a criança ordena suas ações e monólogos.
- Essa noção de ordem advém do processo de socialização. (ÁVILA, 2014).

---

---


---

---

---

---

---

  
Arhangara

### Fases dos jogos simbólicos

- Entre os quatro e sete anos de idade, a criança começa a imitar o real com mais exatidão, estando mais apta para os jogos de regras, quando o egocentrismo dá lugar à reciprocidade, originando o jogo de grupo organizado.

---

---


---

---

---

---

---



**Continuando**

---

---


---

---

---

---

---



**Os jogos**

- Antes de iniciar um jogo, o professor deve familiarizar as crianças com o material e as regras.
- As crianças podem dirigir o jogo para despertar o senso de responsabilidade e a possibilidade de outras formas de interação.

---

---


---

---

---

---

---



**Os jogos**

- O professor deve planejar tempo considerável para os jogos, espaço adequado, ambiente que privilegie a liberdade dos movimentos, dispor de mobiliário seguro, propor a participação das crianças.

---

---


---

---

---

---

---



### Os jogos

- As crianças podem ajudar a organização da sala antes e depois da brincadeira, o professor precisa aprimorar a capacidade de observação, identificar as etapas do desenvolvimento do jogo para estimular de forma correta.

---

---


---

---

---

---

---



### As fases do movimento

- Em seus primeiros meses de vida, a criança passa dos movimentos reflexos para a fase dos movimentos voluntários.
- A fase dos movimentos fundamentais se manifesta em torno de 2 anos.

---

---


---

---

---

---

---



### As fases do movimento

- A criança já se desloca em seu ambiente e desenvolve outros movimentos naturais, com um nível de organização superior.

---

---


---

---

---

---

---



**As fases do movimento**

- Nesse etapa as atividades devem ser apresentada através de jogos de imitação: deslocamento, equilíbrio, coordenação, dentre outros.
- Mesmo no berçário o movimento deve fazer parte da rotina da criança: rastejar, engatinhar, tocar os objetos,...

---

---


---

---

---

---

---



**As fases do movimento**

- Experimentar os espaços, subir e descer do berço, do degrau, o empurrar e puxar objetos, são algumas atividades.
- É preciso a intervenção do educador na construção do diálogo da criança com o mundo, do seu corpo, da percepção do movimento.

---

---


---

---

---

---

---



**É necessário que o professor**

- Tenha uma postura de acolhimento às crianças, não permitindo que sejam expostas à constrangimentos: apelidos, temor,...
- Não deflagrar na criança sentimentos de insegurança e desamparo.

---

---


---

---

---

---

---



**É necessário que o professor**

- Trate as crianças de maneira igual, cuidando para que não demonstre afeto a apenas algumas, com as quais sinta afinidade.
- Cabe ao adulto ajudar na construção da auto-estima infantil, fornecendo à criança uma imagem positiva de si mesma.

---

---


---

---

---

---

---



**Vamos Praticar**

---

---


---

---

---

---

---



**Atividade 1**

- O professor deve preparar o ambiente espacial e os materiais a serem utilizados durante os jogos. Explique o que o professor deve considerar nesse preparo.

---

---

---


---

---

---

---





**Atividade 2**

- Descreva alternativas para lidar com tais eventualidades (recusa em seguir regras, rivalidade e discussões) nas aulas que envolvam os jogos coletivos na educação infantil.

---

---

---


---

---

---

---

---



**Atividade 3**

- Quais são os principais aspectos que o professor deve considerar ao planejar as aulas que incluem jogos na educação infantil?

---

---

---


---

---

---

---

---



**Finalizando**

---

---

---


---

---

---

---

---

  
**Conclusão**

- Os jogos proporcionam uma oportunidade para o professor observar comportamentos das crianças do tipo: timidez, submissão às regras alheias, à criatividade, à perseverança e à desistência frente aos desafios.

---

---


---

---

---

---

---

  
**Conclusão**

- Para que uma brincadeira tenha efetividade como estímulo à criança, é necessário que ela tenha despertado o seu interesse e que seja desafiadora.
- As crianças podem ajudar na organização, pós-jogo, isso irá estimular a terem atitude cooperativa.

---

---


---

---

---

---

---

  
**Conclusão**

- Na organização do ambiente é fundamental ao professor considerar: os espaços limpos, iluminados e arejados, cuidar da segurança das crianças, favorecer diferentes tipos de objetos e texturas, não tomar partido quando e situações de conflito entre as crianças.

---

---


---

---

---

---

---



**Conclusão**

- A recusa em realizar as atividades ou seguir as regras são situações comuns em jogos coletivos.
- Existem fases em que por valorizar muito a vitória, a criança pode desentender-se com outras mais facilmente.

---

---


---

---

---

---

---



**Conclusão**

- É necessário ao professor conhecer as fases de desenvolvimento do jogo, para compreender as formas de interferências.
- As fases não são rígidas, uma vez que a influência cultural deve ser considerada.

---

---


---

---

---

---

---



**Conclusão**

- Além do conhecimento teórico, cabe ao professor uma dose de sensibilidade e compreensão para observar as inclinações naturais da criança e não insistir com situações que ela não se sinta à vontade.

A firmeza – não a rudeza - do professor é fundamental.

---

---

---

---

---

---

---