

Aula 3

História, Conceito e Características dos Jogos

Profª Ingrid Gayer Pessi



1

Brincadeiras e Jogos: Ontem e Hoje

2

Resgate histórico

- Transformações sociais
- Brincadeiras antigas
- Comportamento social da criança

3

A infância e as brincadeiras

- Valorização da infância entre os séculos XV e XVII
- Brinquedos e brincadeiras para meninos e meninas
- Século XIX: mudança na concepção de infância

4

Brincadeiras e jogos no Brasil

- Influência da colonização
- Influência africana e indígena

5

Características dos jogos e brincadeiras

- Espaço em que eram praticados
- Tipos de jogos e brincadeiras
- Interesses pessoais

6

Conceito de Brincadeiras, Brinquedo e Jogos

7

Existe um conceito universal?

- Para Kishimoto et al. (2009), não há um conceito universal e definitivo para especificar os termos *brinquedo*, *brincadeira* e *jogo*

8

O brinquedo

- Suporte para o ato de brincar, podendo ser concreto ou ideológico, que propicia à criança um contato com a dimensão material, cultural e técnica da brincadeira

9

O uso do brinquedo

- Brougère (1981) afirma que o brinquedo só adquire sentido lúdico se for utilizado em uma brincadeira; caso contrário, não passa de um objeto comum

10

O brinquedo e a educação

- Assume a função de levar a criança a experimentar, descobrir, inventar, aprender e desenvolver habilidades

11

A brincadeira

- "A brincadeira é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar" (Kishimoto, 2002, p. 109)

12

Objetivo da brincadeira

- Proporcionar prazer e recreação para a criança, permitindo-lhe interagir com outras crianças e com adultos, bem como explorar o ambiente no qual está inserida

13

A brincadeira e a educação

- Utilizada como meio para aquisição de conhecimentos, para promover as potencialidades infantis e, sobretudo, a formação integral da criança por meio da vivência de experiências lúdicas

14

O jogo

- Para Huizinga (2014), o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo as regras livremente concedidas, mas absolutamente obrigatórias

15

Características do jogo

- A essência do jogo está na diversão. Seu objetivo é proporcionar o prazer pelo prazer (Gagnon, 2015), divertir de maneira livre e informal, o que lhe atribui o significado de uma atividade lúdica

16

O jogo e a educação

- Podem oferecer ao aluno a oportunidade de aprender de forma mais ativa e significativa, desenvolvendo estratégias ou habilidades importantes para ampliar sua capacidade intelectual e cognitiva (Gros, 2003)

17

Tipos de Brincadeiras

18

Brincadeiras tradicionais

- São aquelas que estão intimamente ligadas à cultura de um povo, filiadas ao folclore e às questões históricas

19

Brincadeiras de faz de conta

- Também conhecida como simbólica, a brincadeira de faz de conta é a que tem como característica marcante a presença da imaginação, permitindo que a criança incorpore papéis, expresse seus sonhos e crie fantasias

20

Brincadeiras de construção

- As brincadeiras ou os jogos de construção não se configuram apenas como uma atividade lúdica, mas sim como uma oportunidade de enriquecer as experiências sensoriais

21

As Brincadeiras, o Jogo e a Linguagem

22

O que é linguagem?

- O fato de uma pessoa existir já é uma linguagem
- Todas as coisas que existem no mundo podem ser transformadas em linguagem e precisam servir como instrumento do desejo de comunicar um sentido

23

A criança e a linguagem

- Para Vygotsky (1991), a criança faz uso da linguagem ao imaginar, criar, fantasiar e, principalmente, quando interage com o meio, desenvolvendo suas capacidades intelectuais, afetivas e emocionais

24

A linguagem dos jogos e das brincadeiras

- É por meio da linguagem que cada contexto social constrói uma imagem de jogos e brincadeiras, conforme seus valores e modos de vida. Isso acontece ao longo do tempo, no decorrer da história

25

- As brincadeiras e os jogos configuram-se como a linguagem de um grupo ou de um povo, produto da imaginação e daquilo que é criado por cada indivíduo

26

- Linguagem digital: nova forma de comunicação para as brincadeiras e os jogos

27

Aprendizagem por meio dos Jogos e das Brincadeiras

28

Aprendizagem significativa

- David Ausubel (1999) defende que a aprendizagem significativa ocorre quando os conceitos são apresentados ao aluno em um sistema hierárquico, partindo daquilo que ele já sabe, para que possa estabelecer relação com a nova informação, atribuindo a ela significados relevantes

29

Sujeitos dos jogos e das brincadeiras

- Sujeitos ativos do próprio processo de aprendizagem
- Quando bem aproveitadas as potencialidades dos jogos e das brincadeiras, todos os envolvidos participam da atividade em busca de um mesmo objetivo

30

Benefícios para a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras

- Busca por soluções problemas
- Valor da cooperação e do trabalho em grupo
- Senso de responsabilidade
- Interação

31

O uso de jogos e brincadeiras nos processos educativos

- Características individuais do aluno
- Pensar nos objetivos
- Necessidades

32

Referências

33

- ARIËS, P. História social da infância e da família. Tradução de D. Flaksman. Rio de Janeiro: LCT, 1978.
- AUSUBEL, D. P.; NOVAK, J. D.; HANESIAN, H. Psicologia Educacional. 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Interamericana, 1980.
- BROUGERE, G. Les jouet ou la production de l'enfance: l'image culturelle de l'enfance à travers du jouet industriel. Paris VIII, volume I. tlese 3 eme cycle, VER d'ethnologie, 1981.

34

- GAGNON, R. et al. Jogar com estilo para ter sentido. In: Gamificação como estratégia educativa. Brasília: Link Comunicação e Designs, 2015.
- GROS, B. The impact of digital games in education. First Monday, v. 8, n. 7, jul. 2003. Disponível em: <<http://www.firstmonday.org/ojs/index.php/fm/issue/view/159>>. Acesso em: 24 mar. 2019.
- HUIZINGA, J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2014.

35

- KISHIMOTO, M. T. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- KISHIMOTO, M. T. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.
- KISHIMOTO, M. T. (Org.). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thonson Learning, 2002.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

36



37