



BRINCAR CRIATIVO

Brincar é a forma que toda criança tem para se comunicar com o mundo, e é tão especial pois une sensações sensoriais e a imaginação a partir da realidade. Quando uma criança cresce e se torna adulta, ainda assim não deixa de brincar. Como bem disse o escritor argentino Julio Cortázar: “seria impossível viver se não pudesse brincar”, referindo-se ao lúdico que as artes e a cultura podem nos trazer.

As brincadeiras e jogos sempre estiveram presentes na história da humanidade. Algumas vezes vistas como atividade “não séria” e prejudicial, quando associadas aos jogos de azar, porém sem dúvida possuem papel essencial no desenvolvimento social, cognitivo e emocional das crianças. Logo, uma criança necessita brincar para se formar como adulto e por isso a escola também deve ser lugar de brincadeiras.

Dentro de um contexto educativo, a criança pode ser encorajada a brincar livremente, o “faz-de-conta”, que segundo Lev Vygotsky é o que lhe auxiliará no desenvolvimento da autorregulação, que seria “um conjunto de capacidades complexas que incluem o controle do impulso e da emoção, auto orientação do pensamento e do



comportamento, planejamento, autossuficiência e comportamento responsável” (Berk, ‘2018). Sendo assim, é importante que a escola reserve um tempo para o brincar livre, especialmente na primeira infância. Outra forma de utilizar este recurso lúdico na educação são as brincadeiras dirigidas, em que os professores estruturam a brincadeira e estipulam um objetivo pedagógico, mas garantindo que as crianças tenham protagonismo e conduzam o processo. Ambas abordagens são ótimos recursos para desenvolver e engajar os alunos, a depender da idade e objetivo pedagógico do professor. Então, por que não utilizar mais esta estratégia para estimular o aprendizado dos alunos?



Confira algumas atividades para as crianças brincarem e aprenderem.

A sequência didática para 1º e 2º anos é um tributo às brincadeiras tradicionais infantis e convida pais e responsáveis a relatarem quais eram suas brincadeiras favoritas quando crianças. “Por ser um elemento folclórico, a brincadeira tradicional infantil assume características de anonimato, tradicionalidade, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade” (Kishimoto, 1997). Assim, a sequência propõe uma abordagem cujas brincadeiras são mutuamente dirigidas, ou seja, está no meio termo entre o brincar livre e o brincar dirigido unicamente pelo professor. Nesta atividade, os alunos são encorajados a brincar livremente com as brincadeiras que revivem a experiência lúdica que os adultos tiveram quando eram crianças, porém de uma forma a conquistar certos objetivos pedagógicos anteriormente estipulados.

Já a sequência didática para 3º, 4º e 5º anos propõe que os alunos desenvolvam sua criatividade e imaginação na elaboração de jogos de mesa. Os alunos farão um exercício de pensamento lógico ao criar a mecânica e regras de um jogo. Em seguida, a atividade exige muita criatividade para a criação e confecção do tabuleiro e peças do jogo.



Saiba mais:

[Aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras.](#)
[Movimento pela Base.](#)

Referências:

BERK. Laura E. O papel das brincadeiras de faz-de-conta no desenvolvimento da autorregulação. Em “Aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras”. 2018

CORTÁZAR, Julio. Rayuela. 2a. ed. Buenos Aires: Punto de Lectura, 2007.

KISHIMOTO, Tizuco Morshida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez. . Acesso em: 25 set. 2022, 1997.





CRIANÇA BRINCANTE

Atividade 3º, 4º e 5º anos

A sequência didática a seguir propõe que os alunos desenvolvam sua criatividade e imaginação na elaboração de jogos de mesa. Cada jogo, desenvolvido em grupos, deverá ter personagens, mecânica e objetos criados pelos próprios alunos.

Plano de Aula 2

O jogo de criar um jogo



ABORDAGEM: Ensino Presencial.



OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM:



- Desenvolver pensamento lógico dos alunos, por meio da criação de regras e mecânica de jogo.
- Desenvolver habilidades referentes a criação de textos narrativos e descritivos.
- Estimular o pensamento criativo, por meio da criação de estética de jogo.
- Desenvolver o trabalho em equipe no momento de elaborar um jogo.

OUTROS OBJETIVOS: Aproximar a família e escola.



PÚBLICO: Crianças de Ensino Fundamental – Anos Iniciais, para 3º, 4º e 5º anos.



MATERIAIS:



- computador com internet e projetor, para exibição de vídeo.
- lousa ou quadro branco para atividades reflexivas.
- materiais diversos para confecção dos jogos: papelão para tabuleiro, sucata para as peças, etc.

Habilidades da BNCC que podem ser trabalhadas:



Caso o educador aplique esta sequência didática exatamente como está aqui descrita, ele poderá trabalhar as habilidades listadas abaixo. Porém, o educador sempre tem a possibilidade de adaptar as atividades propostas de forma a atender melhor sua realidade, trabalhando assim outras habilidades presentes na BNCC.

EF15LP10 Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

EF15LP13 Identificar finalidades da interação oral em diferentes contextos comunicativos (solicitar informações, apresentar opiniões, informar, relatar experiências etc.).

EF35LP18 Escutar, com atenção, apresentações de trabalhos realizadas por colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

EF04LP13 Identificar e reproduzir, em textos injuntivos instrucionais (instruções de jogos digitais ou impressos), a formatação própria desses textos (verbos imperativos, indicação de passos a ser seguidos) e formato específico dos textos orais ou escritos desses gêneros (lista/apresentação de materiais e instruções/passos de jogo).

EF35LP25 Criar narrativas ficcionais, com certa autonomia, utilizando detalhes descritivos, sequências de eventos e imagens apropriadas para sustentar o sentido do texto, e marcadores de tempo, espaço e de fala de personagens.

EF35LP26 Ler e compreender, com certa autonomia, narrativas ficcionais que apresentem cenários e personagens, observando os elementos da estrutura narrativa: enredo, tempo, espaço, personagens, narrador e a construção do discurso indireto e discurso direto.

EF15AR04 Experimentar diferentes formas de expressão artística (desenho, pintura, colagem, quadrinhos, dobradura, escultura, modelagem, instalação, vídeo, fotografia etc.), fazendo uso sustentável de materiais, instrumentos, recursos e técnicas convencionais e não convencionais.

EF15AR01 Identificar e apreciar formas distintas das artes visuais tradicionais e contemporâneas, cultivando a percepção, o imaginário, a capacidade de simbolizar e o repertório imagético.



PASSO A PASSO:

Passo 1: sensibilização

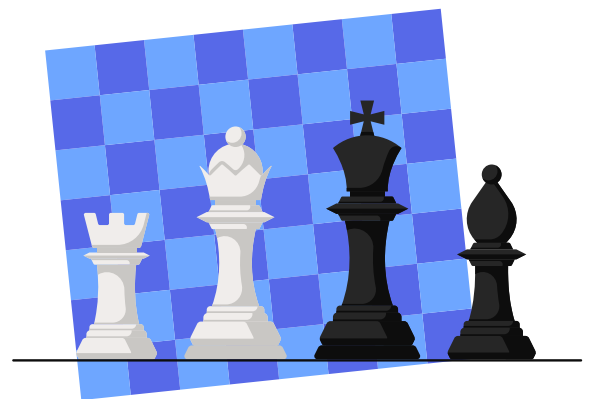
O que são os jogos de mesa?

Como sensibilização desta sequência didática, você deverá perguntar aos alunos:

- Vocês sabem o que são jogos?
- Quais são os jogos que vocês conhecem?
- Vocês sabem o que são jogos de mesa? Vocês podem dar exemplos?



Depois da roda de conversa, mostre para eles o vídeo *“Jogos de tabuleiro: da guerra à colaboração”*, do canal Nexo Jornal. Em seguida, explique brevemente a história dos jogos de mesa.



SAIBA MAIS

A invenção milenar que deu origem aos jogos de tabuleiro atuais.
BBC News Brasil.

<https://www.bbc.com/portuguese/vert-fut-56485382>

Passo 2: levantamento de informações

Quais jogos meus pais jogavam?

O levantamento de informações deverá ser feito em casa, junto com os pais ou responsáveis. Oriente os alunos a fazerem uma pesquisa sobre os jogos que os adultos jogavam (ou ainda jogam), a partir das perguntas: Qual é seu jogo de mesa favorito? Como é esse jogo? Quais eram as regras?

Estimule os pais e responsáveis a fornecerem bastante informações sobre o jogo. Eles podem recorrer a fotos pessoais, caso haja, e informações encontradas na internet. Oriente a realizarem esta pesquisa junto a seus filhos.

Depois de realizada a pesquisa com os pais, os alunos deverão escrever um relato que descreva como se joga o jogo.



Passo 3: mão na massa

Elaborando um jogo

Depois de feita a pesquisa com os pais, peça para alguns alunos apresentarem seus relatos. Em seguida, faça uma observação sobre os jogos apresentados, sinalizando a presença da mecânica (regras, objetivos e forma de jogar) e a estética (narrativa, personagens e outros elementos emocionais).

Por exemplo, em um jogo de xadrez a mecânica seria: o movimento de cada peça, o objetivo de se fazer xeque-mate no rei, a regra de que cada jogador faz um movimento por vez, a regra de que o peão pode andar duas casas na primeira jogada, etc.

Já a estética seria: dois reinos inimigos que estão em batalha com todos os personagens envolvidos. O rei é a peça mais valiosa, seguido da rainha. Cada peça possui um formato de acordo com a sua função, entre outros.



Depois de analisar os jogos dos relatos, divida-os em grupos de 4 a 5 alunos e explique que cada grupo deverá criar e desenvolver um jogo de tabuleiro. Siga o seguinte passo a passo com eles:

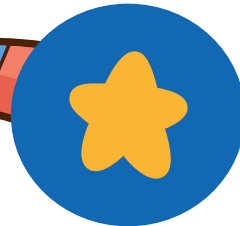
1º escrever a mecânica do jogo (regras, objetivos e forma de jogar)

2º escrever a estética (narrativa, personagens, contexto, motivação emocional do jogador)

Depois que eles pensaram e escreveram a mecânica e estética do jogo, chegou a hora de colocar a mão na massa. Eles deverão:

3º elaborar o tabuleiro

4º elaborar as peças do jogo.



SAIBA MAIS

Conheça o que significa mecânica, dinâmica e estética de um jogo:

Conceitos: O que é MDA Framework?. Canal Fábrica de Jogos

<https://www.youtube.com/watch?v=DM4a4jAX7ms>

Passo 4: consolidação

Começou a partida!

Finalizada a criação e elaboração dos jogos, chegou o momento de jogar! Organize um momento de experimentação em que os alunos poderão jogar os jogos elaborados. Se possível, dê um tempo para que eles façam possíveis ajustes nos jogos que criaram.

Depois desse momento de experimentação, organize uma exposição de jogos para que outros professores e alunos também possam jogar. Não esqueça de

registrar esse momento com fotos e vídeos e, se possível, poste nas redes sociais da escola, e compartilhem conosco.

Depois dessa experiência, junte os alunos em roda e faça as seguintes perguntas de consolidação. Aborde a diferença de jogos analógicos e digitais, e quais as vantagens e desvantagens de cada um, sinalizando questões como a socialização, trabalho em grupo, comunicação interpessoal, etc.

- Como foi esta atividade de elaborar um jogo?
- Como foi elaborar um jogo totalmente analógico, sem tecnologia?
- Quais jogos são mais legais? Por quê?
- Por que os jogos analógicos também podem ser divertidos?
- O que vocês mais gostaram de fazer?
- O que vocês acharam mais difícil?
- O que vocês aprenderam de novo? O que vocês já sabiam?



Passo 5: avaliação

O que eu aprendi?

Além da reflexão de conclusão, também é importante você avaliar o desenvolvimento dos estudantes ao longo do processo. Isso significa que você poderá avaliar as competências desenvolvidas por eles e aplicar uma forma inovadora de avaliação, como a autoavaliação ou mesmo listar as habilidades da BNCC que este plano buscou desenvolver e criar uma rubrica de avaliação. Além disso, é importante avaliar o desenvolvimento de competências socioemocionais, como comunicação, curiosidade, criatividade, liderança, amabilidade, entre outros.

Boa aula!

Professoras e Professores,

Compartilhem conosco fotos e vídeos das atividades realizadas pelos alunos para inserirmos no site.

Enviem para: equipe.pedagogica@grupoccr.com.br

E não se esqueçam do Termo de Uso da Imagem, o qual se encontra [aqui](#).

