

A Importância do Brincar para a Construção das Estruturas Infralógicas / Espaço

Ana Lúcia Pinto de Camargo Meneghel¹, Orly Zucatto Mantovani de Assis²

¹ Laboratório de Psicologia Genética Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, Campinas, Brasil,
al.meneghel@uol.com.br

² Coordenadora do Laboratório de Psicologia Genética Universidade Estadual de Campinas, Unicamp, Campinas, Brasil,
orly.zma@gmail.com

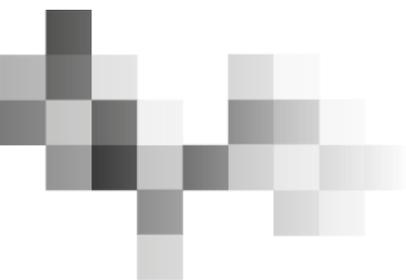
Resumo: O objetivo desse workshop é proporcionar aos participantes vivências de jogos e atividades, que podem ser realizadas na escola, e que constituem boas oportunidades para que alunos possam construir a noção de espaço operatório. Faz-se necessário uma exposição teórica sobre a construção da noção de espaço e atividades práticas, dinâmicas e jogos. As operações infralógicas, embora se desenvolvam paralelamente às operações lógico-matemáticas, apresentam algumas diferenças. As propriedades características das operações infralógicas são as seguintes: apoiam-se em objetos e figuras contínuas, dependem da proximidade espaço-temporal, dependem da posição e distância dos objetos discretos que podem ser classificados e seriados. Considerando o papel relevante que o meio exerce na construção dessas estruturas, emerge uma grande preocupação com as crianças que estão crescendo na era digital. Crianças na fase de desenvolvimento em que as trocas que realizam com o meio são vitais para o progresso cognitivo, deixam de brincar, explorar, se relacionar com seus pares e com os adultos, pois passam horas e horas em frente a um aparelho eletrônico de tela. Os jogos eletrônicos têm limitado as crianças, visto que o brincar virtual substituiu as brincadeiras ao ar livre, os jogos de regras, os jogos esportivos, enfim, todo tipo de brincadeira espontânea que acontecia entre as crianças. Isso se explica, pois devido ao avanço da tecnologia, novos aparelhos cada vez mais sofisticados, atraentes e interessantes, acabam prendendo a atenção das crianças, e com isso sobra pouco tempo para que nossos pequenos possam brincar, experimentar e explorar outros tipos de brincadeiras que envolvam o contato com mundo real, com seus pares e com os adultos. Espera-se uma reflexão sobre o lúdico na escola, propiciando atividades que agucem a curiosidade das crianças, pois é essa sede de descoberta que os estimulam a inventar, a aprender e a construir o conhecimento.

Palavras-Chave: construção do real. desenvolvimento cognitivo. estruturas infralógicas. conceito de espaço. aprendizagem.

Recursos Necessários: sala com vídeo projetor, internet e computadores.

Nota biográfica

Ana Lúcia Pinto de Camargo Meneghel, Doutoranda e Mestra em Educação (Psicologia da Educação) pela Universidade Estadual de Campinas/Unicamp, Pedagoga, Professora dos Cursos de Formação de Professores do PROEPRE. Atua no Núcleo de Investigação Psicopedagógica dos Problemas de Aprendizagem e desenvolvimento (NIPPAD), atendendo crianças com dificuldades de aprendizagem.



Orly Zucatto Mantovani de Assis, Professora Doutora e Coordenadora do Laboratório de Psicologia Genética da Universidade Estadual de Campinas. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Psicologia, desenvolvimento humano e educação, atuando principalmente nos seguintes temas: construtivismo, Jean Piaget, PROEPRE, educação infantil, ensino fundamental e desenvolvimento infantil.

ESTRUTURA DO WORKSHOP

1- Apresentação (Dinâmica de Grupo) – 15m

- Em roda:
 - ✓ Apresentação da Pauta
 - ✓ Planejamento do dia
- Vídeo: As aventuras de um menino e uma caixa de papelão - <https://www.youtube.com/watch?v=S7SzabLDS0Q>
 - ✓ Qual é a relação desse vídeo com o conceito de “Espaço” ?
- Discussão do Vídeo relacionando com a parte teórica

2- Exposição Teórica do tema – 15m

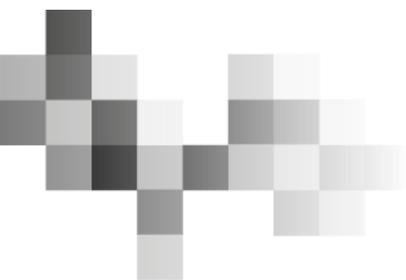
- Estruturas Infralógicas
- Estruturação do Conceito de “Espaço”
- Estruturação do espaço do sensorio motor a até período operatório concreto
 - ✓ Sensorio Motor: Construção do objeto permanente (Vídeo) A Criança no espelho (Vídeo)
 - ✓ Pré operatório: Topológico
 - ✓ Operatório concreto: Espaço euclidiano e espaço projetivo
 - ✓ O desenho da criança reflete a sua concepção de espaço

3- Atividade Prática (Procedimentos/Passos) – 75m

Serão oferecidas as seguintes atividades/jogos: Rabo de Gato, Pulseira de Macramê, Tricô de Dedo, Cama de Gato, Caixa Tátil, Nós, Construção com Palitos, Estrada, Estacionando Carros, Quebra Cabeça de Cores, Jogos de Encaixe e Hora do Rush. Essas atividades serão realizadas individualmente ou em grupo sendo livremente escolhidas pelos participantes, de modo que possam experimentar e explorar a maioria delas, propondo uma prática em sala de aula. Durante o trabalho serão realizadas sugestões de intervenções para explorar com as crianças, propondo perguntas desafiadoras, que fazem refletir.

4 - Aplicação em outros contextos e Discussão – 30m

- Discussão dos jogos
- Considerações finais



5 - Avaliação Final – 15m

A avaliação final será realizada utilizando os termos: “Que bom”, “Que pena” e “Que tal?”. Os participantes terão a oportunidade de colocar pontos importantes do trabalho realizado no workshop.

