



## JOGOS PEDAGÓGICOS: A IMPORTÂNCIA DO APRENDER BRINCANDO

VIEIRA, Flávia Rodrigues<sup>1</sup>; RODRIGUES, Márcia Cristina Gomes<sup>2</sup>; SOARES, Raquel Madeira<sup>3</sup>; PAZ, Dirce Maria Teixeira<sup>4</sup>; CAMARGO, Maria Aparecida Santana<sup>5</sup>; MORAES, Maria Christina Schettert<sup>6</sup>

**Palavras-Chave:** Aprendizagem. Raciocínio Lógico. Lúdico.

O presente resumo relata um projeto que está sendo desenvolvido por professoras ligadas ao Grupo de Pesquisa em Estudos Humanos e Pedagógicos da UNICRUZ e aprovado como projeto de extensão PIBEX. O objetivo principal é a construção de propostas pedagógicas que favoreçam o brincar como suporte para a construção de conceitos científicos. Atualmente existe a preocupação em desenvolver a imaginação nos estudantes, sendo que vários autores defendem a utilização do lúdico nos processos de desenvolvimento do raciocínio lógico. Para estimular a criatividade de uma criança é necessário criar situações favoráveis num contexto significativo, onde o envolvimento garanta a aprendizagem. Atividades variadas contribuem para que o pensamento independente seja despertado. Os jogos permitem a aprendizagem de conceitos essenciais às várias ciências, principalmente em uma idade onde o brincar é parte importante da vida diária. O ato de jogar é acompanhado de sentimentos de tensão e alegria ao mesmo tempo: tensão, porque o jogador corre o risco de cometer um erro e com isso perder, se o adversário estiver atento e souber aproveitar a falha; de alegria, pois se sair vitorioso verá seu esforço recompensado. Mesmo que os jogos tenham implícita a educação, nem sempre são usados para ensinar conceitos. O importante é que sirvam de base para provocar a reflexão e o estabelecimento de relações lógicas pelos alunos. Os jogos são educativos, sendo assim, requerem um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos de uma maneira geral. Dentro desta proposta estão sendo organizados encontros quinzenais com professores dos anos iniciais do ensino fundamental. Num primeiro momento irá ocorrer uma fundamentação teórica sobre a importância do brincar para a criança dessa faixa etária e também sobre o uso de jogos como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem. Após, serão escolhidos alguns jogos para serem confeccionados, testados e explorados pelo grupo. Ao mesmo tempo em que vão se familiarizando com os jogos, os professores vão sendo estimulados a usá-los com seus alunos e a irem construindo um relato de suas práticas, onde possam destacar aspectos positivos e negativos observados durante o uso do material, fortalecendo assim sua prática pedagógica.

<sup>1</sup> Acadêmica do Curso de Pedagogia/UNICRUZ, Bolsista PIBEX. E-mail: [flavinharvieira@hotmail.com](mailto:flavinharvieira@hotmail.com)

<sup>2</sup> Pedagoga/UNICRUZ, Bolsista Voluntária. E-mail: [mrodrigues@unicruz.edu.br](mailto:mrodrigues@unicruz.edu.br)

<sup>3</sup> Acadêmica do Curso de Ciências Biológicas/UNICRUZ, Bolsista Voluntária. E-mail: [rsoares@unicruz.edu.br](mailto:rsoares@unicruz.edu.br)

<sup>4</sup> Professora do Curso de Ciências Biológicas/UNICRUZ, Colaboradora. E-mail: [dircepaz@yahoo.com.br](mailto:dircepaz@yahoo.com.br)

<sup>5</sup> Professora do Curso de Pedagogia/UNICRUZ, Colaboradora. E-mail: [cidascamargo@gmail.com](mailto:cidascamargo@gmail.com)

<sup>6</sup> Professora do Curso de Matemática/UNICRUZ, Orientadora do Projeto PIBEX. E-mail: [mmoraes@unicruz.edu.br](mailto:mmoraes@unicruz.edu.br)