



## JOGOS PEDAGÓGICOS: POSSIBILIDADES DE 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. Anos Iniciais.

Atualmente existe uma maior 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. Dentro desta perspectiva, está sendo desenvolvido um projeto de extensão – PIBEX/UNICRUZ, por professoras ligadas ao Grupo de Pesquisa em Estudos Humanos e Pedagógicos, cujo objetivo principal é a construção de propostas pedagógicas que favoreçam o brincar como suporte para o processo de ensino-aprendizagem de conceitos científicos. Os jogos facilitam a compreensão de conceitos essenciais às várias ciências, 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 o jogo; de alegria, pois se sair vitorioso, verá recompensado seu esforço. 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. Por serem educativos, os jogos requerem um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos de uma maneira geral. Dentro desta proposta estão ocorrendo encontros com professores municipais dos anos iniciais do ensino fundamental. Num primeiro momento ocorreu 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. A proposta continuará sendo desenvolvida até o final do ano letivo.

<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)