

Pós-Graduação IV Encontro de

20 a 23
novembro

Título: A importância do brincar no ambiente de ensino e aprendizagem.

Autores: Conceição Maria De ANDRADE; Mônica Ribeiro RAMOS

O presente trabalho aborda a importância do brincar no ambiente de ensino e aprendizagem. Tal abordagem se justifica pela relevância do tema, visto que se trata de um recurso que oferece as crianças oportunidade de interação e de ampliação de possibilidades de aprendizagem. O objetivo desta pesquisa é conhecer as contribuições dos jogos nos processos de intervenção psicopedagógica. Este propósito foi alcançado mediante a revisão bibliográfica. Através dos jogos e do brincar, estimulou o desenvolver o raciocínio lógico, expressão corporal, cognitiva e também auto estima. A Psicopedagogia e o jogos são dois pilares que ajudaram a compor a aprendizagem. A psicopedagogia é uma área que sempre se ocuparam com o processo de aprendizagem e suas dificuldades, deste modo se tornaram importantes que os profissionais buscassem recursos diversos que contribuíssem para a aprendizagem, socialização e independência dos sujeitos. Dentre estes recursos estão os jogos que além de atrativos, motivaram na direção de uma aprendizagem prazerosa. O estudo demonstrou que através dos jogos e do brincar, as crianças se transportavam para o mundo imaginário, para um espaço aberto para o aprender. Os jogos eram utilizados como ferramenta de estimulação. Brincar estimulavam o despertar das crianças, de uma forma saudável e equilibrada para o aprender. Os movimentos da criança, bem como suas ações se transformaram em informações, levando a reelaboração, a reconstrução e ao desenvolvimento dos recursos, propiciando que ela vai se percebendo e se construindo como aprendente. Os jogos foram fundamentais nas ações do psicopedagogo, permitindo à criança o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, afetivas e motoras de forma prazerosa, o que tornou sua prática de grande contribuição para o contexto escolar.

Palavras-chave: Desenvolvimento, Aprendizagem, Estimulação.