

7.08.04 - Educação/ Ensino-aprendizagem.

**BRINCAR, JOGAR E APRENDER COM A GENTE MIÚDA**

Larissa Silva Santos<sup>1\*</sup>, Lenir Guedes<sup>2</sup>, Elizabete Hickmann Presotto<sup>1</sup>, Meire Angela Barth<sup>1</sup>, kemily Santos Cardoso<sup>1</sup>, Maria da Conceição Pereira<sup>1</sup>, Madalena da Silva Rodrigues<sup>1</sup>, Patricia Alves Batista<sup>1</sup>, Irene Romero Beber<sup>3</sup>, Ana Paula da Silva<sup>4</sup>, Antonia Jhonnydy Sousa da Silva<sup>4</sup>, Cilveli Luiz Ferreira<sup>4</sup>, Flávio Penteado de Souza<sup>4</sup>, Rùbia Beatriz Renner de Aguiar<sup>4</sup>, Soeli Batista da Silva<sup>4</sup>, Talita Maria Pereira<sup>4</sup>.

1. Estudante de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Bolsista do PIBID.
2. Professora, Pedagoga na área da Educação Infantil do município de Sinop, Supervisora do PIBID/Orientadora.
3. Professora adjunta do curso de pedagogia na unemat campus Sinop Doutora em educação pela UFRGS, Coordenadora do PIBID.
4. Professor (a), Pedagogo (a) na área da Educação Infantil do município de Sinop.

**Resumo**

A intencionalidade do projeto Brincar, Jogar e Aprender com a Gente Miúda é uma ação do programa PIBID/Unemat, que as acadêmicas bolsistas desenvolveram na Escola Municipal de Educação Infantil no município de Sinop/MT. Ao fazermos uma breve observação e análise de quais as contribuições que a ação do projeto poderia proporcionar às escola, entende-se que o momento foi rico para aprendizagem tanto das crianças, quanto das acadêmicas, por instigar a curiosidade e a imaginação através dos jogos e brincadeiras de maneira lúdica e prazerosa para que ocorresse uma aprendizagem diferenciada, promovendo autonomia, interação e construção de conhecimentos. A finalidade desse projeto foi a de proporcionar às crianças a oportunidade de ampliar seus conhecimentos através de atividades lúdicas e interativas.

O texto pretende discutir a importância da experiência de docência na formação das acadêmicas de pedagogia, bem como evidenciar a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças.

**Palavras-chave:** APRENDIZAGENS; BRINCADEIRAS E PIBID.

**Introdução**

O projeto desenvolvido buscou resgatar a essência do brincar e do jogar na educação infantil, não se concretizando apenas como recreação, mas sim em uma intervenção educativa, sendo usados como ferramentas para leitura de mundo, no qual as crianças possam expressar a sua personalidade, manifestar a criatividade e a curiosidade, estimular as habilidades motoras, além da compreensão de letras e números de forma lúdica. É por meio das brincadeiras que as crianças se envolvem no jogo e sentem a necessidade de interagir com as outras, expondo as aptidões e emoções de cada criança.

A escolha desse projeto surge pelo fato da necessidade de consolidar os jogos e brincadeiras de forma lúdica e de vivência, estimulando o raciocínio lógico, a criatividade, auxiliando as crianças no processo de construção do conhecimento. Tendo em vista que, os jogos e as brincadeiras não podem ser vistos apenas como divertimento para desgastar energia, pois estes favorecem os desenvolvimentos físicos, cognitivos, afetivos e principalmente a interação e o respeito pelos amigos. Como afirma Piaget: “O professor não ensina, mas arranja modos da própria criança descobrir”. (PIAGET, 1976, p.41)

Portanto, o desenvolvimento desse projeto teve o intuito de potencializar essas capacidades, ampliando as possibilidades das crianças de compreenderem e transformarem a realidade. O objetivo geral consistiu em associar os jogos e brincadeiras como ferramentas de auxílio para oportunizar um aprendizado mais crítico e prazeroso às crianças. Os objetivos específicos baseiam-se em desenvolver nas crianças o ato de praticar, escolher, preservar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência, autonomia e confiança; estimular a coordenação motora, lateralidade, noções espaciais, equilíbrio, concentração e criatividade; adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos lógicos; promover a socialização e o respeito mútuo entre as crianças; além de reforçar a importância do brincar. Em virtude dessa perspectiva, pode-se dizer que os jogos e brincadeiras não se limitam apenas em lazer e recreação, e sim em uma ação social que constrói laços simbólicos, capazes de proporcionar aprendizagens significativas para as crianças.

**Metodologia**

O projeto Brincar, Jogar e Aprender com a Gente Miúda, se efetiva a partir de jogos e brincadeiras adaptados para as crianças das Fases I e II. (Pré I, II e III), crianças de 4 a 6 anos.

Os procedimentos metodológicos utilizados foram a apresentação de alguns jogos como a caixa misteriosa que instigaram às crianças a descobrir o que tem dentro daquele material através dos sentidos. O caça formas no qual a criança buscava descobrir e encontrar uma variedade de formas e cores em diferentes locais. Os jogos de memória estimulando a concentração e a memorização, jogos matemáticos que intencionam o reconhecimento dos números e a resolução de pequenos cálculos matemáticos e jogo de dominós de letras que auxiliam na formação das palavras; e ainda foi adaptado o jogo: “Trânsito Legal” com toda estrutura de uma via contendo sinalização, veículos de sucata, agentes de trânsito com a finalidade de proporcionar a educação no

trânsito, de maneira instrutiva e divertida.

As brincadeiras também foram exploradas de forma interativa pelas bolsistas e crianças. Dentre elas, foram executadas a amarelinha africana cuja finalidade foi a de apresentar a diversidade de culturas, além da amarelinha tradicional; o boliche impulsionando a mira e o arremesso, atividades com a corda, batata quente, minhoca-doida, e ainda foi preparado o circuito: “Trilha da Alegria”, com cones, corda, banco para equilíbrio, tuneis, bolinhas, corrida de sacos entre outros recursos que propiciaram um momento rico de diversão e aprendizagem.

Nesta perspectiva, as brincadeiras possuem muitas contribuições para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. As atividades lúdicas são de fundamental importância para o desenvolvimento infantil da criança, já que é uma atividade sociocultural, impregnada de valores, hábitos e normas que refletem o modo de agir e pensar de um grupo social. Como afirma Teixeira:

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimentar formas de comportamento e se socializar, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo dessa forma, que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus próprios objetivos, precisa considerar o fator de que outros têm objetivos próprios. (TEIXEIRA, 2010, p.49).

As estratégias utilizadas foram rodas de conversa, vídeos como manual de instruções, jogos diversos, circuitos: “Trânsito Legal” e “Trilha da Alegria”, entre inúmeras brincadeiras exercidas nos numerosos espaços da instituição como no parque, na sala, na brinquedoteca e no pátio.

Os equipamentos aplicados foram: vídeos, fotografias, caixa surpresa, jogos educativos, brincadeiras pedagógicas e culturais, sucata para elaboração dos circuitos, além de cordas, boliche, cones, tuneis, entre outros, afim de atender e satisfazer todos os sujeitos e participantes desse projeto que são tanto as crianças, quanto as bolsistas.

## **Resultados e Discussão**

Partindo do pressuposto pedagógico, pode-se afirmar que o presente projeto atendeu todas as demandas previstas no planejamento, principalmente na intenção de consagrar os jogos e brincadeiras como mediadores de conhecimento, não sendo apenas utilizados como um passatempo na sala de aula, mas sim como ferramenta importante no auxílio do processo de ensino-aprendizagem infantil. Como afirma Oliveira:

Muitas propostas pedagógicas para creches e pré-escolas baseiam-se na brincadeira. O jogo infantil tem sido defendido na educação infantil como recurso para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças. O modo como ele é concebido e apropriado pelos professores infantis, todavia, revela alguns equívocos. (OLIVEIRA, 2008, p.230).

Nesta perspectiva, considera-se que o brincar criou a possibilidade das crianças da instituição, aprenderem fazendo aquilo que mais gostam de fazer, ou seja, o brincar e o jogar. Contudo, aprender se tornou algo mais prazeroso para as crianças, e por meio dos jogos e brincadeiras as crianças aprenderam regras, a se relacionar melhor com os colegas de classe, maior autonomia e confiança e expressaram melhor domínio do senso crítico e criativo. Partindo da indagação de Kishimoto:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2011, p.41)

Em virtude das interações das bolsistas com as crianças, pode-se dizer que houve um contato especial nos momentos dos circuitos pelo auxílio a cada criança com dificuldades e também fortaleceu a comunicação pela torcida organizada pelas bolsistas e pelos outros alunos com muitas músicas mediante a cada acerto conquistado. Outras atividades que tiveram grande prestígio eram as dinâmicas com a corda, a brincadeira do morto-vivo, e a brincadeira da centopéia pelo entrosamento e envolvimento de todos.

A partir do término desse projeto, afirma-se que as aulas contribuíram em momentos de muita diversão, aprendizagem e ludicidade, beneficiando as crianças pelo conhecimento obtido e às bolsistas pela experiência vivenciada, potencializando a prática de iniciação a docente.

## **Conclusões**

Em virtude de todo embasamento do projeto, conclui-se que perante a avaliação diagnóstica, realizada no dia a dia da instituição, foi analisada algumas diferenças na participação das crianças, mas de forma geral, todos tiveram um grande potencial nas atividades propostas pelas bolsistas, respeitando os limites de cada faixa etária e considerando o desenvolvimento integrado de cada aluno. Como embasa Wajskop:

Nesta perspectiva, a brincadeira encontraria um papel educativo importante na escolaridade das crianças que vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo nesta instituição, que se constrói a partir dos intercâmbios sociais que nela vão surgindo: a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais e dos professores que compõem o corpo de usuários da instituição e que nela interagem cotidianamente. (WAJSKOP, 2007, p.26)

Portanto, pode-se dizer que os jogos e brincadeiras contribuiu para a comunicação, troca de saberes, experiências e informações entre equipe escolar, família e comunidade, foi possível estimular a assimilação por parte de toda a comunidade sobre o valor que essas atividades lúdicas possuem como recurso pedagógico.

### **Referências bibliográficas**

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 4ª ed. São Paulo, 2008.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2007.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 14ª ed. – São Paulo: Cortez, 2011.