



O brincar como ferramenta pedagógica: Impactos no desenvolvimento infantil e na aprendizagem

Autor(res)

Luiz Henrique Groto Garutti
Hellen Barbosa De Oliveira
Rosendo Francisco De Sales Neto
Danielle Nóbrega De Castro Mendonça
Irlane Cristina Sena Brito
Olyver Tavares De Lemos Santos

Categoria do Trabalho

1

Instituição

FACULDADE ANHANGUERA DE BRASÍLIA

Introdução

O presente trabalho tem como tema o brincar como ferramenta pedagógica, e de fundamental relevância que o brincar faz parte do mundo da criança, assim elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito em grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos.

O ato de brincar é importante como ferramenta pois, melhorar o desenvolvimento psicomotor, social e cognitivo das crianças e assim possibilita que que elas aprendam de forma mais prazerosa e agradável proporcionando novas aprendizagens, por meio do brincar a criança vivencia momentos do cotidiano, constrói sua identidade pessoal e coletiva.

Esta pesquisa respondera à pergunta sobre entender o papel do brincar no desenvolvimento da aprendizagem da criança.

Objetivo

Identificar a importância do brincar como papel fundamental na educação infantil, para a aquisição da aprendizagem, desenvolvimento e conhecimento.

Material e Métodos

O estudo desenvolve-se por um processo constituído por autores que abordam e elucidam a temática: Fioux (2019), Kishimoto (2011), e Silva (2019).

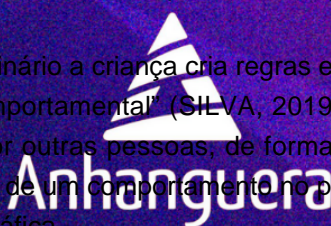
"Durante a construção de seu mundo imaginário a criança cria regras e modelos previamente estabelecidos que se obriga a seguir dentro de seu padrão comportamental" (SILVA, 2019, p. 8). Essa constância se dá por meio da imitação de padronização real seguida por outras pessoas, de forma eventual haverá transformação de acordo com o próprio entendimento para evolução de um comportamento no plano real das coisas.

A metodologia utilizada é Pesquisa bibliográfica.

Resultados e Discussão



3ª MOSTRA CIENTÍFICA





Segundo Fiaux (2019), a brincadeira e jogos, quando bem elaborados e contextualizados, estimulam a criança a absorver, interiorizar e desvendar a realidade, o que, consecutivamente, desenvolve o entendimento sobre o ambiente a partir de ações práticas. Desse modo, afirma-se que o brincar consiste em uma ação que precisa ser instigada, haja vista que desfaz ações conservadoras restritas em teorias vazias e focaliza em estímulos alinhados em concepções teóricas e atividades práticas, possibilitando melhorar o conhecimento. O brinquedo e a brincadeira, em conformidade com Kishimoto (2005), despertam na criança o desejo e a necessidade de criação de um mundo particular, em que todas as fantasias tem oportunidade de se materializar em um mundo interior do sujeito.

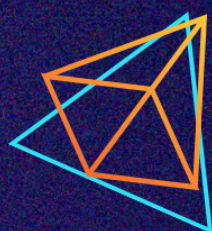
Conclusão

Conclui-se que o brincar como ferramenta pedagógica: impactos no desenvolvimento infantil e na aprendizagem fornece aprendizagem por meio de uma prática dinâmica e prazerosa, visando um modo natural de aquisição de conhecimento positivo e diversificado, desse modo o docente tem papel canalizador para provocar evolução do cognitivo das crianças com atividades sem regras nem limites abstratos.

Referências

FIAUX, Carla Maria Amaral. Ludicidade e Educação: os jogos e brincadeiras no processo do ensino e aprendizagem na educação infantil. 2019. Número total de folhas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Anhanguera, Taboão da Serra, 2019.
KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2005.

3ª MOSTRA CIENTÍFICA



Anhanguera