



V Seminário de Pesquisa,
Produtividade e Extensão da
FESV e FESVV

BRINQUEDOTECA COMO ESPAÇO-TEMPO DE APRENDIZAGENS

Fernanda Coutinho Lopes Raposo¹

Os jogos e as brincadeiras na rotina da brinquedoteca são meios necessários e prazerosos para desenvolver o aprendizado significativo das crianças. Jogos representam um exercício do cognitivo para aprimorar o desenvolvimento fornecendo uma capacidade para o aluno: analisar, sentir, decidir, aventurar, agir e tomar decisões. Quando a criança brinca, ela ao mesmo tempo coloca sua imaginação em ação, lembrando que a criança não precisa cominar os objetivos totais do jogo, o importante nesse momento é que a criança solucione os problemas apresentados de forma lógica e desafiadora. Nesse sentido, o jogo deve ampliar a capacidade intelectual de cooperação e libertação por possibilitar uma relação entre o mundo interno da criança. Utilizando da brincadeira por meio dos jogos é que a criança começa a estabelecer metas e objetivos auxiliando-os também a aceitar e ouvir opiniões diferentes da sua, o que faz com que crie e amplie a sua compreensão. Ao vivenciar regras pré-estabelecidas de um jogo, a criança aprende além de esperar sua vez para jogar, ensina que nem sempre se ganha e a enxergar seu erro apropriando-se de novas estratégias que a levem para o acerto na próxima vez. O ponto principal da brinquedoteca, além dos mencionados acima é trazer um equilíbrio emocional combinando situações de desafios para que a criança seja capaz de contribuir com o grupo para o desenvolvimento total da solidariedade e da cooperação. **Objetivos:** Capacitar e preparar alunos da graduação em pedagogia e psicologia para uso de jogos no contexto escolar; Desenvolver diferentes tipos de jogos utilizando e

¹ Docente do curso de Pedagogia da FESV. E-mail: fernanda.raposo@estacio.br.



V Seminário de Pesquisa,
Produtividade e Extensão da
FESV e FESVV

elencando competências básicas da BNCC; **Metodologia:** Utilizamos de estudos sobre jogos e seus objetivos pensando em como eles podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo dos alunos dentro da brinquedoteca. **Resultados e Discussão:** Semanalmente reunimos o grupo de monitores da brinquedoteca com diferentes ações que propiciam o desenvolvimento e aquisição de novos conhecimentos necessários para uso adequado dos jogos com crianças na Educação Infantil. A cada semana, acontece uma nova descoberta, e, assim, os monitores que participam do projeto, conseqüentemente desenvolvem sua percepção individual em relação ao acompanhamento e desenvolvimento de cada criança. **Conclusões:** O grande foco desse projeto é preparar alunos que estão em processo de desenvolvimento e aquisição de novos conhecimentos teóricos dentro da faculdade, a participar de um projeto tão grandioso quanto o da brinquedoteca. Compreendendo que por meio de jogos podemos facilitar o aprendizado de alunos na educação infantil, observar criticamente pontos de melhoria no desenvolvimento de cada criança e descobrindo diferentes formas de jogar um jogo. Mudando objetivos, traçando diferentes metas para que o momento do brincar seja dinâmico e investigativo.

Palavras-chave: jogos; brincar; educação infantil; desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LUCENA, Regina Ferreira. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. São Paulo. Papyrus Editora. 2013.

KISHIMOTO, Tizuco Moshida (organizadora). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez Editora. 1996.

KISHIMOTO, Tizuco Moshida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo. Proposições. 1995.

Anais do V Seminário de Pesquisa e Produtividade da FESV e FESVV – ISSN 2764-1775
<http://periodicos.estacio.br/index.php/ASPPFF/index>, v.1, n.5, p.70-71, jun. 2022.