ENEPEX
ENCONTRO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO
9º ENEPE UFGD • 6º EPEX UEMS

PANORAMA SOBRE A IMPORTÂNCIA DA CULTURA LÚDICA NO DESENVOLVIMENTO INTELECTUAL DA CRIANÇA

[1] **KOMORI, H. M.** (mihkbiomed@yahoo.com.br); [2] **KOMORI, L. M. H. S.** (komori_mitsue@hotmail.com);
[1] Acadêmica do curso de Ciências Biológicas – UEMS, Bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/UEMS); [2] Acadêmica do curso de Pedagogia – UNIGRAN;

O brincar é uma atividade natural da criança, que segundo Froebel seria uma "atividade livre e espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico, moral, cognitivo, e os dons ou brinquedos, objetos que subsidiam atividades infantis". E apesar de tal atividade ser considerada uma ação livre de uma criança, quando há supervisão de um adulto, ela pode promover também o ensino. Neste trabalho foi realizada uma pesquisa bibliográfica, tendo como objetivo elaborar um panorama sobre a importância da cultura lúdica no desenvolvimento intelectual da criança. Ao longo das últimas décadas houve uma mudança nas brincadeiras infantis e nos jogos em função da diminuição de tempo e espaço disponível para diversão. A violência social e a carga de responsabilidades das crianças da atualidade, bem como a influência da mídia, têm contribuído no desaparecimento das brincadeiras tradicionais. Os brinquedos, objetos ou instrumentos usados para a criança brincar, também sofreram alterações ao longo dos anos. O avanço da tecnologia transformou crianças ativas que brincavam de pega-pega e esconde-esconde, em crianças passivas expectadoras ou vivendo personagens de um jogo interativo. Atualmente os jogos tradicionais acabaram sendo substituídos por videogames, jogos de Internet, entre outros jogos que já vêm prontos, não incentivando a criança a usar a sua imaginação, tornando-as vítimas da obesidade, prejudicando a interação social entre crianças da mesma faixa etária, e consequentemente induzindo-as ao individualismo. O computador pode integrar o processo de ensino-aprendizagem nas mais variadas disciplinas curriculares ou domínios de conhecimentos, podendo o seu uso colaborar na "manipulação de conceitos e estratégias de usos destes conceitos na resolução de problemas ou projetos". Em escolas os jogos eletrônicos são utilizados no âmbito de potencializar o processo de ensino-aprendizagem, motivando os alunos no aprendizado, fornecendo uma maior significação ao conhecimento estudado em sala de aula. As brincadeiras e os jogos na infância são fundamentais no desenvolvimento da autonomia e da sensibilidade das crianças, favorecendo a "socialização, atenção, concentração, lateralidade, imaginação, criatividade, equilíbrio, persistência, aceitação das regras e limites de cada um e frustração sadia", que formam um conjunto de experiências que preparam as crianças para situações futuras em sua vida. As brincadeiras e jogos educativos têm um reflexo positivo quanto à promoção da interação social entre as crianças. Dessa forma, é necessário investir nelas para manter a cultura lúdica no desenvolvimento das crianças de hoje, de forma que elas construam no futuro uma sociedade saudável.

Palavras-chave: Brincadeiras, Infância, Tecnologias.

Agradecimentos: Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID/UEMS).