

AS POTENCIALIDADES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR: DISCUTINDO EXPERIÊNCIAS DE ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Bruno Pereira de Queiroz

Universidade Estadual de Goiás– UEG-UnU Porangatu

Lorena Matos Ribeiro

Universidade Estadual de Goiás– UEG-UnU Porangatu

Luana Matos Ribeiro

Universidade Estadual de Goiás– UEG- UnU Porangatu

Alexia do Santos Pereira

Universidade Estadual de Goiás– UEG- UnU Porangatu

Paula Viviane Chiés

Universidade Estadual de Goiás– UEG-UnU Porangatu

INTRODUÇÃO

O presente estudo foi idealizado a partir de um relato de experiência das vivências de estágio supervisionado com a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental em escola municipal localizada em Porangatu-GO. O estágio foi desenvolvido como parte do processo de formação no curso de Graduação em Educação Física da Universidade Estadual de Goiás. As vivências foram planejadas de acordo com as propostas dos Documentos Curriculares (DC-GO) voltados para cada etapa educacional que se direcionou o trabalho pedagógico do estágio. O estágio supervisionado na Educação Física é uma etapa fundamental da formação docente, sendo obrigatório para todos os/as estudantes de licenciatura em Educação Física. Durante o estágio, os/as futuros/as professores/as têm a oportunidade de vivenciarem a prática pedagógica e escolherem qual metodologia utilizarem em ambientes reais de ensino, como escolas e instituições de Educação Básica (Silva Neto, 2023).

Segundo Fonte *et al.* (2024), a experiência de estágio é vital, pois permite que os estudantes não só observem, mas também participem ativamente do cotidiano escolar, compreendendo as dinâmicas e desafios do ambiente educacional. O estágio é uma oportunidade de trabalhar metodologias ativas, explorarem metodologias de ensino adequadas

à faixa etária do indivíduo com intencionalidade no desenvolvimento psicomotor e cognitivo, um exemplo é integrarem os jogos, brincadeiras e demais atividades de forma lúdica e educativa.

De acordo com o trabalho de Gomes (2024), os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento psicomotor e cognitivo de crianças entre três e oito anos. Durante essa fase, as crianças estão em um estágio crucial de crescimento e aprendizado, e as atividades lúdicas desempenham um papel essencial nesse processo. Jogos que envolvem correr, pular, ou manipular objetos, ajudam a melhorar a coordenação motora grossa e fina. Atividades como jogar bola, construir com blocos ou desenhar promovem o controle muscular e a destreza.

De acordo com o trabalho de Santos e Ferreira (2024), os jogos de tabuleiros, quebra-cabeças e brincadeiras de faz-de-conta fomentam habilidades de resolução de problemas e pensamento crítico. Essas atividades estimulam a memória, a atenção e a lógica. Brincadeiras em grupo oferecem oportunidades para as crianças aprenderem sobre cooperação, negociação e resolução de conflitos. Elas desenvolvem empatia e compreensão ao interagirem com os outros.

JOGOS, BRINCADEIRAS E DESENVOLVIMENTO PSICOMOTOR: IMPORTÂNCIA PARA A FORMAÇÃO INICIAL DO INDIVÍDUO

Jogos e brincadeiras pedagógicas desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo das crianças, oferecendo oportunidades valiosas para o aprendizado e a aquisição de habilidades essenciais (Oliveira, 2024). O brincar é uma parte fundamental do crescimento intelectual infantil, por meio do jogo, as crianças experimentam o mundo ao seu redor, desenvolvendo a capacidade de resolver problemas, compreender conceitos e construir o conhecimento de forma ativa.

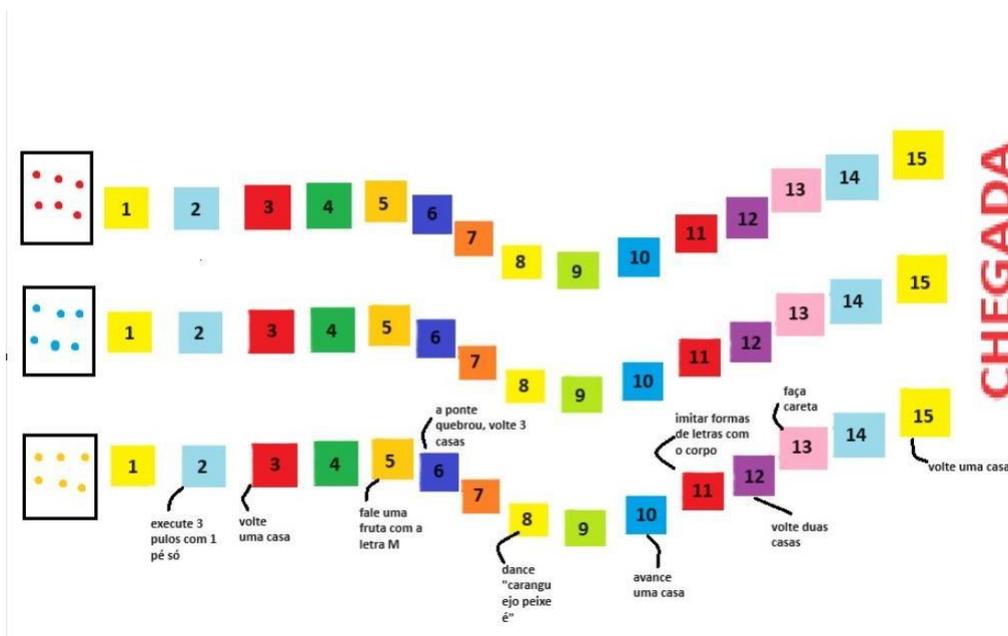
Portanto, ao integrar jogos e brincadeiras no ambiente educacional, educadores promovem um aprendizado mais dinâmico e significativo, que não só estimula o desenvolvimento cognitivo, mas também incentiva a criatividade, a autonomia e a colaboração entre as crianças.

A terceira fase do estágio consistiu na elaboração e implementação de um Projeto de Intervenção, que foi desenvolvido de forma integrada com a disciplina Metodologia do Ensino de Educação Física. O projeto teve como objetivo aplicar os conhecimentos teóricos adquiridos

na universidade à prática pedagógica, âmbito que promove a aprendizagem e o desenvolvimento dos/as alunos/as (acadêmicos/as)(Ferreira, 2023).

No desenvolvimento da aula, os/as estagiários/as conduziram os/as alunos/as ao pátio e apresentaram a dinâmica do jogo para o início do processo de experiência de regência. Em uma das atividades propostas, o objetivo era simples: completar o percurso do tabuleiro gigante, enfrentando e superando desafios em cada casa. As equipes foram formadas de maneira equilibrada, considerando as habilidades e características de cada aluno, promovendo um ambiente de cooperação e aprendizado mútuo.

Figura 1 – O “Tabuleiro Gigante”



Fonte: Elaborado pelos autores, 2024.

Para Santos e Canan (2024), durante o jogo, as equipes avançam conforme resolvem os desafios, que são alterados estrategicamente pelos/as professores/as regentes para garantir diversidade e complexidade nos obstáculos enfrentados. A atividade culminou em um momento de reflexão, no qual os/as alunos/as se reuniram em círculo para compartilhar suas experiências. Esse momento foi mediado pelos/as estagiários/as, que incentivaram a discussão sobre a importância da cooperação e do trabalho em equipe.

Através dessa reflexão, os/as alunos/as puderam identificar e valorizar os aprendizados

obtidos durante o jogo, compreendendo a relevância de trabalhar juntos para alcançar objetivos comuns. Essa atividade não só proporcionou diversão e engajamento, mas também reforçou importantes lições sobre colaboração e superação de desafios.

Nesse contexto, o objetivo do estudo foi analisar a importância de jogos e brincadeiras como conteúdo primordial para o trabalho pedagógico da Educação Física escolar com a educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental.

MÉTODOS

O método da pesquisa foi estruturado como um estudo de campo, conduzido em escola municipal localizada em Porangatu-GO.

A fundamentação teórica do planejamento das atividades baseou-se nas concepções de desenvolvimento infantil, as atividades foram adaptadas a partir das observações diretas das aulas regulares oferecidas pelas pedagogas responsáveis pelas turmas do Ensino Fundamental nos anos iniciais, especificamente do 1º ao 5º ano. Essa abordagem permitiu uma personalização das atividades, garantindo que fossem relevantes e eficazes para cada grupo específico de alunos.

Saldanha (2023) relata que o conhecimento trabalhado pela Educação Física deve estar associado à realidade social dos/as discentes, sendo relevante e desenvolvido para a produção da cultura corporal pertinente ao contexto pedagógico trazido pela realidade escolar.

AMOSTRA

O estudo foi conduzido em uma escola municipal localizada em Porangatu-GO. Os/as participantes foram alunos da Educação Infantil (Jardim I e II) e do Ensino Fundamental - anos iniciais (1ª a 5ª série) da referida escola, que foram acompanhados por estagiários do 5º período do curso de Graduação em Educação Física da Universidade Estadual de Goiás. O período de estágio ocorreu entre março e maio de 2024.

A experiência proporcionou aos/as estagiários/as uma compreensão mais profunda das necessidades para potencializar o desenvolvimento psicomotor dos estudantes do ensino fundamental nos anos iniciais, desse modo, reconhecendo os jogos e brincadeiras como alternativas pedagógicas valiosas. Através dessas atividades, as crianças podem desenvolver habilidades motoras, cognitivas e sociais de maneira lúdica e eficaz.

DISCUSSÕES E RESULTADOS

A aplicação de diferentes metodologias de ensino, como o jogo de tabuleiro gigante no último dia de estágio, permitiu aos estagiários desenvolverem sua criatividade e capacidade de adaptação, buscando atender às necessidades e interesses dos alunos.

A abordagem lúdica e participativa utilizada no jogo de tabuleiro gigante, foi observada a importância do jogo no desenvolvimento infantil, promovendo a cooperação, a comunicação e a resolução de problemas entre os alunos, além de estimular o interesse e a participação nas atividades.

Brincadeiras de faz-de-conta e atividades artísticas, como desenhar e pintar, estimulam a imaginação e a criatividade das crianças. Essas atividades permitem que as crianças expressem suas emoções e ideias de maneira inovadora.

A incorporação de atividades lúdicas com jogos e brincadeiras na sala de aula é uma abordagem eficaz para melhorar o processo cognitivo e psicomotor dos alunos dos anos iniciais. Essas atividades não apenas estimulam o aprendizado, mas também tornam o ambiente escolar mais agradável e motivador para as crianças.

Uma das atividades que pode ser implementada é o jogo "Caça ao Tesouro Cognitivo". Nesta brincadeira, os alunos são divididos em grupos e recebem pistas que envolvem desafios de raciocínio lógico e problemas matemáticos básicos. Ao resolverem cada pista, eles avançam para a próxima etapa, promovendo o pensamento crítico e colaborativo. Além disso, ao se movimentarem pela sala ou pelo pátio em busca das próximas pistas, as crianças desenvolvem habilidades psicomotoras, como coordenação e agilidade.

Outra atividade interessante é o "Circuito de Desafios Psicomotores", que pode ser montado com obstáculos simples, como cones e bambolês. As crianças devem completar o circuito, que inclui tarefas como saltar, rastejar e equilibrar-se.

Essas ações ajudam a melhorar a coordenação motora e a percepção espacial. Durante o circuito, os alunos podem ser incentivados a contar em voz alta ou a resolverem pequenas charadas, integrando o aprendizado cognitivo.

Esses jogos e brincadeiras, quando bem planejados e executados, podem transformar o aprendizado em uma experiência envolvente e significativa, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos nos anos iniciais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A utilização de jogos e brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental s é uma estratégia poderosa para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem.

Em conclusão, o trabalho realizado na escola durante o estágio supervisionado, que envolveu uma série de jogos e brincadeiras com as turmas de educação infantil, infere-se que tenha sido bem-sucedido em seu objetivo de melhorar o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das crianças. As atividades lúdicas não apenas proporcionaram momentos de alegria e interação social, mas também estimularam habilidades essenciais como coordenação motora, raciocínio lógico e a capacidade de resolução de problemas.

For fim, foi possível observar um aumento significativo no engajamento e na motivação dos alunos, demonstrando que o aprendizado através do brincar é uma estratégia eficaz e enriquecedora. Este estudo pode servir de modelo para futuras iniciativas educacionais, reforçando a importância de um ambiente de aprendizagem dinâmico e interativo.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, A. G. D. de et al. **A literatura infantil para a construção do conhecimento na educação infantil**. Morrinhos/GO, 2023.

FERREIRA, L. G. B. et al. **O estudo de caso como metodologia ativa de aprendizagem no ensino de reações químicas**. Cuité, 2023.

FORTE, M. S. et al. **O estágio supervisionado como pilar na formação do/a pedagogo/a: práxis pedagógica na educação infantil**. Porto Alegre, 2024.

GOMES, R. N. A. et al. As contribuições do brincar na psicomotricidade para o desenvolvimento infantil. **Rev. Cient. FESA**, v. 3, n. 13, p. 101-118, 2024. Rio de Janeiro/BR.

OLIVEIRA, E. R. de et al. **O impacto da experiência pessoal na formação do educador: uma análise da trajetória escolar e suas influências na prática pedagógica**. Juruá/AM, 2024.

SALDANHA, M. E. H. da S. et al. **Jogos culturais na educação física escolar: um relato de experiência a partir do estágio supervisionado**. Manaus, 2023.

SANTOS, L. T. D.; FERREIRA, S. C. **A importância do brincar na educação infantil: impactos da tecnologia**. Mariana, 2024.

SILVA NETO, A. R. da. **Construção da docência em Educação Física a partir da experiência do estágio de docência de Educação Física no ensino fundamental**. Benjamim

III CONGRESSO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

“O QUE NOS APROXIMA E O QUE NOS DISTANCIA?”

A(S) DIFERENÇA(S) NA EDUCAÇÃO FÍSICA”



Constant/AM, 2023.

