

APRENDIZAGEM A PARTIR DE JOGOS E BRINCADEIRAS:
Relato de Experiência

LEARNING THROUGH GAMES AND PLAY:
An Experience Report

APRENDIZAJE A PARTIR DE JUEGOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS:
Relato de Experiencia

Karla Cristina Bastos Rodrigues[1]
Carlos Eduardo de Souza Monteiro[2]
Suelen Merlo[3]

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem. Brincadeiras. Jogos. Relato de Experiência.

Educação e Sociedade.

INTRODUÇÃO

O presente relato integra o Projeto de Extensão: Neurociência, Movimento e Aprendizagem, componente curricular dos cursos de Educação Física (Bacharelado/Licenciatura) de Castanhal/UFPA. A iniciativa articula teoria e prática sobre o funcionamento do sistema nervoso, o movimento humano e os processos de aprendizagem. Destacam-se aqui vivências lúdicas, brincadeiras e jogos, voltadas ao desenvolvimento sensório-motor e cognitivo de pessoas neuroatípicas, enfatizando as percepções e reflexões formativas construídas no cotidiano das intervenções.

[1] Estudante do Curso de Bacharelado e Licenciatura em Educação Física do Campus Universitário de Castanhal da Universidade Federal do Pará, bastosrodriguesk@gmail.com
[2] Estudante do Curso de Bacharelado e Licenciatura em Educação Física do Campus Universitário de Castanhal da Universidade Federal do Pará, eduradosouzamonteiro@gmail.com
[3] Professora da Faculdade de Educação Física do Campus Universitário de Castanhal da Universidade Federal do Pará, suelenm@gmail.com

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Jogos e brincadeiras são pilares do desenvolvimento e da interação social. Complementares, a brincadeira permite a experimentação livre, enquanto o jogo favorece a construção de habilidades cognitivas (VYGOTSKY, 1998). Em indivíduos neuroatípicos, tais práticas lúdicas favorecem o desenvolvimento sensorial, motor e socioemocional (KISHIMOTO, 2011).

O jogo é uma atividade regida por regras e objetivos claros, integrando lógica e imaginação para estimular aspectos funcionais e sociais (BROUGÈRE, 2004). Para o público neuroatípico, essa estrutura é essencial para potencializar a coordenação, a atenção e a comunicação (GALLAHUE; OZMUN; GOODWAY, 2013). Já a brincadeira caracteriza-se pela espontaneidade e expressão simbólica, permitindo a exploração do corpo e do ambiente (BROUGÈRE, 2018). Segundo Vygotsky (2020), ao brincar, o sujeito cria situações imaginárias que impulsionam funções psicológicas superiores, como a linguagem e a regulação emocional.

Nesse sentido, as práticas lúdicas contemplam as singularidades de cada indivíduo. Enquanto a brincadeira refina percepções sensoriais e a consciência corporal, o jogo exige processos mentais complexos que ampliam a cognição. Paralelamente, ambas as atividades estimulam capacidades motoras fundamentais, como equilíbrio, coordenação e orientação espacial, ao envolverem manipulação de objetos e deslocamentos físicos.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Este trabalho é um relato de experiência qualitativo, fundamentado na metodologia da pesquisa-ação (THIOLLENT, 2011). A abordagem busca interpretar os significados e percepções da prática vivida (MINAYO, 2014), com participação direta dos discentes no planejamento e execução das atividades. As vivências ocorreram no componente curricular projeto de extensão "Neurociência, Movimento e Aprendizagem" do curso de Educação Física de Castanhal/UFPA (5º semestre, 45h), que promove a integração entre o movimento corporal e os processos de aprendizagem.

As intervenções foram realizadas na APAE de Castanhal-PA com 30 usuários neuroatípicos, entre crianças, adolescentes e adultos. Os acadêmicos, organizados em seis grupos de 6 a 8 integrantes, realizaram quatro encontros práticos entre março e maio de 2025. A metodologia incluiu planejamento prévio e sistema de revezamento para que todas as equipes interagissem com as diferentes faixas etárias. Cada atividade durou entre 1h30 e 2h, utilizando jogos e brincadeiras como instrumentos centrais para o desenvolvimento motor, sensorial e cognitivo dos participantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No primeiro encontro na APAE, iniciamos conhecendo os espaços: uma quadra poliesportiva e um hall amplo. Foram realizadas em torno de 7 a

8 atividades por encontro. Algumas das experiências vivenciadas serão descritas:

Dia 1: roda de conversa (apresentação). Neste dia nosso grupo ficou com o público infantil. Atividades: 1) “roda de movimento”, onde cada participante falava seu nome e realizava um movimento, e os demais repetiam esse movimento; 2) “telefone sem fio”, determinada pessoa falava uma palavra no ouvido do amigo que estivesse do seu lado até completar o círculo; 3) “batatinha frita 1, 2, 3”, na qual as crianças só poderiam se movimentar enquanto o “mestre” falava “batatinha frita 1,2,3”; 4) “caça ao tesouro”, localização de “bolinhas” na instituição.

Dia 2: atividades sensoriais, estímulos táteis, visuais, auditivos e olfativos. Atividades: 1) “caixa misteriosa”, manuseio de diversos objetos no interior da caixa; 2) “terra e mar”, ao ouvir palavra “terra” os participantes deveriam pular para o lado vermelho da quadra, já ao ouvirem a palavra “mar” para o lado azul, estimulando assim a audição, o controle motor e a cognição dos participantes; 3) jogo do “o que mudou”, observação de objetos seguida de retirada de um deles, estimulando a memória e a visão. Público: crianças.

Dia 3: atividades motoras para desenvolvimento da coordenação motora e consciência corporal. Atividades: 1) “circuito motor”, composto por zig-zag, saltar cones e correr em cima de fita; 2) “boliche com garrafas”, no qual garrafas plásticas foram utilizadas para simularmos um boliche; 3) “corrida do balão”, em duplas, deveriam inflar um balão e transportá-lo entre as testas, percorrendo o trajeto até a linha de chegada sem deixá-lo cair. Público: adolescentes.

Dia 4: encerramento. Início com atividades esportivas, já que a instituição participaria das “Olimpíadas da APAE". Atividades: 1) “queimada”; 2) “basquete adaptado”, arremesso de uma bola de basquete no bambolê; 3) “vôlei adaptado”, sendo um barbante improvisado como “rede de vôlei”. Público inicial: adultos. Ao final conversamos com os usuários sobre suas percepções sobre o projeto. Término: lanche coletivo.

No decorrer dessa vivência encontramos desafios estruturais e logísticos, como transporte público escasso. Havia carências na infraestrutura, como a necessidade de reforma da quadra e a inoperatividade da piscina. A escassez de recursos pedagógicos, como cones, bambolês e bolas, também limitou as intervenções. Como discute Arroyo (2020), “as condições precárias de infraestrutura refletem e reproduzem desigualdades no acesso aos direitos educacionais”.

Apesar disso, fomos acolhidos por uma equipe profissional altamente comprometida, o que facilitou nossa imersão com as pessoas atendidas. A experiência também revelou uma lacuna na atuação da Educação Física, reafirmando que nossa prática transcende o contexto das academias e da musculação. A intervenção profissional consciente e inclusiva é essencial para o desenvolvimento integral dos participantes, destacando a importância

da formação para atuação em campos sociais e educacionais diversos (ARROYO, 2020).

Durante as intervenções, a principal dificuldade foi a manutenção do público infantil engajado. Inicialmente muitas crianças demonstraram resistência à repetição das tarefas, exigindo diálogo e adaptação. No segundo encontro mostraram-se mais espontâneas e participativas. Observamos evolução significativa na comunicação das crianças durante as práticas.

Nas atividades sensoriais, os avanços na percepção e nas respostas demonstraram que os estímulos propostos contribuíram para o desenvolvimento global dos usuários. O lúdico mostrou-se uma estratégia pedagógica fundamental, pois jogos e brincadeiras favorecem a aprendizagem, a socialização e a ampliação das formas de expressão dos sujeitos (KISHIMOTO, 2011). Assim, práticas lúdicas tornam o processo educativo mais significativo, participativo e inclusivo (BROUGÈRE, 2018).

Em relação aos adolescentes a comunicação foi tranquila, facilitando o desenvolvimento das atividades. Por ser um grupo numeroso e ativo, realizamos jogos e circuitos motores. Inicialmente apresentaram dificuldades em tarefas que exigiam maior coordenação, porém, ao longo do circuito, conseguiram evoluir com as orientações recebidas. Ao final, os movimentos estavam mais fluidos e coordenados.

Na última intervenção houve a união de adolescentes e adultos, devido ao comparecimento reduzido deste último grupo. Foram realizados jogos coletivos e circuitos funcionais que possibilitaram acompanhar o aprimoramento da coordenação motora e da socialização. Embora a baixa adesão e o perfil mais reservado dos adultos tenham limitado a análise dos resultados, a participação coletiva reforçou o papel da mediação no aprendizado, conforme destaca Vygotsky (1998), ao enfatizar a importância das interações sociais no desenvolvimento. Da mesma forma, Piaget (2013) defende que o conhecimento é construído ativamente por meio da ação. Dessa forma, os resultados observados evidenciam que o uso de jogos e brincadeiras contribui significativamente para o desenvolvimento sensório-motor, cognitivo e social dos participantes, favorecendo a interação, o engajamento e a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das vivências realizadas no projeto de Extensão Neurociência, Movimento e Aprendizagem, foi possível a articulação entre os conhecimentos acadêmicos e as práticas culturais. Os jogos e as brincadeiras são potencializadores da aprendizagem e da inclusão, promovendo desenvolvimento sensório-motor e cognitivo, bem como inclusão social de pessoas neuroatípicas. As práticas lúdicas favorecem não apenas a participação ativa dos sujeitos, mas também a ampliação de suas capacidades funcionais, reafirmando a Educação Física na transformação social.

REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel Gonzáles. **Currículo, território em disputa**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2020.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2018.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004..

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C.; GOODWAY, Jacqueline D. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos.** 7. ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 14. ed. São Paulo: Hucitec, 2014.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. 18. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2013.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semionovich. **Imaginação e criatividade na infância**. São Paulo: Martins Fontes, 2020.