



JOGOS COGNITIVOS NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA NO PIBID DE EDUCAÇÃO FÍSICA¹

COGNITIVE GAMES AT SCHOOL: AN EXPERIENCE IN THE PIBID OF
PHYSICAL EDUCATION

COGNITIVE GAMES AT SCHOOL: AN EXPERIENCE EN EL PIBID OF
PHYSICAL EDUCATION

Vinícios Marciano Silva, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Estado do Tocantins (IFTO),
viniciosmarciano1@gmail.com

Rafael Gomes de Araújo Palazzo, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Estado do Tocantins
(IFTO), palazzo@ifto.edu.br

Cejane Martins C. Carvalho, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Estado do Tocantins
(IFTO), cejane.pesquisa@gmail.com

Kevin Junior Aguiar Ferreira, Instituto Federal de Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO),
kj255321@gmail.com

PALAVRAS-CHAVES: PIBID; quebra-cabeças; jogos cognitivos.

Este trabalho é um relato de experiência, realizado por acadêmicos bolsistas do PIBID graduandos de Licenciatura em Educação Física do IFTO – Campus Palmas, trata-se de relatar uma das atividades realizadas no recreio monitorado com alunos do sexto e sétimo ano da Escola Municipal Darcy Ribeiro, no município de Palmas – TO. O recreio monitorado tem gerado a oportunidade de mais crianças se expressarem através dos jogos cognitivos, principalmente aquelas que não se identificam com os esportes. Segundo Kunz (2014, p. 95) “A criança, pelo seu brinquedo e pelo jogo, quer interagir com o mundo real, dos objetos, e com os outros”. O Jogo escolhido foi o quebra-cabeça, realizado nas mesas de concreto no pátio, os alunos sentam-se, fazem fila e observam as instruções sobre: as metas estabelecidas no jogo, a importância do raciocínio lógico, concentração, tempo e coordenação motora dos

¹ O presente trabalho não contou com apoio financeiro de nenhuma natureza para sua realização.



membros superiores (MMSS) no uso dos brinquedos. Os quebra-cabeças são confeccionados com material reutilizado, sua matéria prima é o arame galvanizado, as dobras e o corte são feitos com alicate, com o cuidado de não deixar nenhuma ponta que possa causar lesão nos alunos, o material reutilizado permite discutir com os alunos a questão ambiental. Utilizamos como metodologia, filas, com tempo cronometrado para realização da brincadeira, assim oportunizando a participação de todos das filas, alternando as crianças entre um quebra-cabeças e outro. Tendo como objetivos, apresentar atividade realizada com quebra-cabeças; incentivar a estimulação cognitiva por meio de brinquedos; promover relato do quão importante é para a socialização e integração das crianças. As atividades têm impacto pedagógico na educação dessas crianças. Segundo Kunz (2014, p. 95) “O brincar torna-se para ela a sua forma de expressão. No seu brincar a criança constrói simbolicamente sua realidade e recria o existente”. Concluímos que com os resultados alcançados construímos um total de cinco quebra-cabeças, todos foram utilizados simultaneamente, de forma a incluir o máximo de crianças nos jogos e a criação de mais um espaço e momento de alegria, diversão, e integração das crianças envolvidas foi outro resultado alcançado.

REFERÊNCIAS

KUNZ, Elenor. **Transformação didático-pedagógica do esporte** – 8. ed. – Ijuí: Ed. Unijuí, 2014.