



QUEBRA-CABEÇAS LÚDICOS PARA POTENCIALIZAR O DESENVOLVIMENTO NEUROPSICOMOTOR DE CRIANÇAS NA SALA DE RECURSOS.

Categoria: Professor

Modalidade: Materiais Instrucionais e/ou Jogos Didáticos

BRONZATTO, Deise Mirela

Instituição participante Escola Municipal Fundamental Soares de Barros-Ijuí/RS.

INTRODUÇÃO

O relato descreve a Prática Pedagógica no espaço da Sala de Recursos¹, onde acontece o AEE- Atendimento Educacional Especializado², da modalidade da Educação Especial realizada na Escola Municipal Fundamental Soares de Barros durante o primeiro semestre. A fase dos primeiros anos de vida é crucial para o desenvolvimento das habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais. Nessa idade, o uso de jogos e atividades lúdicas como o quebra-cabeça pode ser uma potente ferramenta pedagógica, promovendo o aprendizado de forma envolvente e divertida. Através da resolução de quebra-cabeça as crianças são desafiadas a trabalhar o raciocínio lógico, a percepção visual, a coordenação motora fina e a concentração. Além disso, a ludicidade contribui para o engajamento e a motivação, elementos essenciais para a aprendizagem.

¹ A Sala de Recursos Multifuncionais, lócus preferencial do AEE, é o espaço físico que contém mobiliários, recursos pedagógicos e de acessibilidade e materiais didáticos para atender às necessidades educacionais específicas dos alunos com deficiência, transtornos globais do desenvolvimento e altas habilidades/superdotação.

² O Atendimento Educacional Especializado (AEE) evidenciado na Política Nacional de Educação Especial na Perspectiva de Educação Inclusiva (2008) está a serviço da educação especial que busca complementar ou suplementar a formação do aluno tendo em vista a sua aprendizagem e inclusão no contexto escolar.



A prática regular com quebra-cabeças oferece uma oportunidade de aprendizagem significativa, potencializando suas capacidades cognitivas e motoras de forma interativa e colaborativa.

Este projeto tem como justificativa utilizar quebra-cabeças na sala de recursos para estimular o desenvolvimento neuropsicomotor, especialmente aquelas crianças que apresentam necessidades específicas de aprendizagens. O uso de quebra-cabeças é uma estratégia pedagógica eficaz, pois essas atividades lúdicas oferecem consideráveis benefícios para o desenvolvimento cognitivo e motor.

Tal metodologia, estimula e propõem desafios que estão de acordo com seu nível cognitivo, estimulando habilidades como o raciocínio lógico, a percepção espacial, atenção e a memória. Além disso, essas atividades ajudam na construção de habilidades motoras finas, como a pinça, destreza, coordenação visomotora ou coordenação visual e manual, que se refere à coordenação entre a visão e o movimento das mãos. Essas expressões descrevem a habilidade de usar os olhos para guiar as mãos em tarefas que exigem precisão e controle que são fundamentais para o desenvolvimento neuropsicomotor.

No caso de alunos da educação especial, os quebra-cabeças são uma ferramenta para a inclusão, pois permitem a adaptação de acordo com o nível de necessidade de apoio, o que garante que cada criança possa participar de maneira significativa e no seu próprio ritmo, podem se beneficiar do aspecto visual e da previsibilidade das peças, aprimorar sua eficiência ao manipular as peças, ampliar aprendizagem visual e motora. Além dos benefícios mencionados, o uso de quebra-cabeças na sala de recursos permite uma abordagem pedagógica centrada na criança, onde o educador pode observar as necessidades e potencialidades de cada criança de maneira mais detalhada. Com base nessas questões, é possível adaptar as atividades de forma personalizada, respeitando o ritmo de aprendizagem.

Para crianças os quebra-cabeças ajudam a desenvolver habilidades de resolução de problemas e promovem a compreensão de conceitos como formas, tamanhos, noção da imagem completa o que contribui para a formação de uma base de conhecimento, também podem ser usadas para trabalhar a concentração e a manutenção do foco, por meio de desafios curtos e estruturados que permitem a construção gradual. Outra vantagem do jogo é que pode ser adaptado a diferentes níveis de complexidade. Isso possibilita a criação de um ambiente de aprendizagem inclusivo, onde as crianças independentemente de suas limitações ou habilidades, possam participar e se sentirem desafiados de maneira adequada.



Ao variar o tamanho, a quantidade de peças e o tipo de imagem, os educadores podem ajustar os quebra-cabeças de acordo com o estágio de desenvolvimento de cada criança, proporcionando uma experiência que não só respeita suas capacidades, mas também estimula o progresso contínuo. Essa adaptação personalizada permite que cada um seja desafiado de sua maneira, incentivando a superação de obstáculos e promovendo o desenvolvimento. Além disso, ao serem ajustados conforme as necessidades individuais, incentivam a autonomia, o pensamento crítico e a criatividade, contribuindo para uma aprendizagem significativa.

O objetivo da proposta é promover o desenvolvimento cognitivo, motor e socioemocional das crianças por meio do uso de quebra-cabeças na sala de recursos, integrando aprendizagem significativa baseada na ludicidade, estimular o raciocínio lógico e a resolução gradativa de problemas por meio da montagem de quebra-cabeças, melhorando o desenvolvimento cognitivo das crianças. Além disso, busca o aprimoramento motor gradativo e a percepção visual-espacial, essencial para a manipulação das peças e a compreensão do espaço. A proposta também incentiva o trabalho em equipe, promovendo a socialização e a cooperação entre as crianças, ao mesmo tempo em que fortalece a capacidade de concentração, e atenção através de atividades lúdicas que possibilitam incentivar a persistência, desenvolver autoestima, autoconfiança, criatividade e a curiosidade.

CAMINHOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

A Sala de Recurso é um ambiente organizado com proposta de acolher e mediar aprendizagens, por isso, deve ser um ambiente que proporcione estímulos diversos contemplando as múltiplas linguagens. Além disso, deve considerar a diversidade e as necessidades das crianças, oferecendo materiais e estratégias que possibilitem diferentes experiências. Jogos como quebra-cabeças, por exemplo, são excelentes ferramentas nesse contexto, pois podem ser adaptados para atender a diferentes níveis de desenvolvimento e habilidades. Esses recursos lúdicos ajudam a estimular o raciocínio lógico, a cooperação motora, a percepção visual e a interação social, ao mesmo tempo em que tomam o processo de aprendizagem lúdico e envolvente.

A proposta pedagógica da Sala de Recursos, portanto, além de ser acolhedora, também valoriza o potencial de cada criança, criando um ambiente onde os desafios são visíveis como oportunidades para o crescimento. O papel do professor é fundamental, já que ele atua como mediador, ajustando as propostas para garantir que todos tenham a oportunidade de aprender e



se desenvolverem em seu próprio ritmo. Dessa forma, a Sala de Recursos se consolida como um espaço que acolhe as singularidades contribuindo com o trabalho em sala de aula no contraturno e aquele realizado nas terapias, um trabalho que deve ser colaborativo visando o desenvolvimento integral.

A proposta considerando os jogos como mediadores de aprendizagens partem da ideia de oferecer suporte contínuo, gradativo, incentivando as crianças a tentarem soluções, reforçando o raciocínio lógico e o pensamento estratégico. O foco será em estímulo verbal positivo e participar junto promovendo a autoconfiança ao realizar o jogo e completá-lo.

A professora apresentou os diferentes tipos de quebra-cabeças para as crianças, mostrando o processo de montagem de uma forma lúdica e interativa. Com o passar do tempo, incentivar a autonomia frente ao jogo foi importante, pois as crianças escolheram qual quebra-cabeça montar, de acordo com seu interesse e nível de desenvolvimento, tendo o apoio individualizado, orientando-as na escolha do mais adequado. Inicialmente, as crianças foram incentivadas a montar os quebra-cabeças individualmente, permitindo que desenvolvessem sua concentração e autonomia. Posteriormente, a atividade as poucos, foi realizada em duplas, promovendo a cooperação e o desenvolvimento de habilidades sociais, como a partilha de ideias e estratégias para completar o jogo. Todo o processo a professora ofereceu suporte contínuo, incentivando as crianças a tentarem soluções.

As propostas se utilizaram de jogos em MDF, impressos, como também online para desafiar aprendizagens.

Ao final de cada encontro, sempre que possível, houve um breve momento de avaliação e reflexão. A professora conversou com as crianças sobre o que aprenderam, como se sentiram ao montar o quebra-cabeça, observar e comentar sobre a imagem construída ou descrevê-la. A proposta foi realizada semanalmente, integrando-a a outras atividades lúdicas e pedagógicas da sala de recursos.

Os resultados foram satisfatórios no decorrer do período como melhoria das habilidades cognitivas e motoras, maior engajamento e motivação no processo para montar, fortalecimento das relações sociais e capacidade de trabalho em duplas, bem como o desenvolvimento de maior autonomia no decorrer do tempo para escolher e montar o seu jogo.

Pensar o uso de jogos, como quebra-cabeças, na sala de recursos, é buscar em diversas abordagens pedagógicas e teóricas a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento integral das crianças, especialmente aquelas com necessidades educacionais especiais. Piaget



contribui que o jogo desempenha um papel essencial no desenvolvimento cognitivo infantil, pois oferece oportunidades de assimilação e acomodação, permitindo que a criança construa e reorganize seu conhecimento de maneira ativa. Segundo ele, "a criança pensa ao agir, e o jogo é uma das formas mais naturais e fundamentais de pensamento na infância" (1971).

Portanto, os quebra-cabeças são uma ferramenta ideal para trabalhar várias áreas do desenvolvimento infantil, como:

- Coordenação motora fina: O ato de manipular as peças exige que as crianças utilizem pequenos músculos das mãos, dedos e punhos, desenvolvendo a destreza manual.
- Raciocínio lógico: Desafia as crianças a pensarem estrategicamente, antecipando como as peças se conectam, o que fortalece o pensamento lógico e a capacidade de resolução de problemas
- Concentração e paciência: O tempo dedicado à montagem de um quebra-cabeça possibilita a desenvolver a paciência e a capacidade de manter a atenção até completá-la.
- Percepção visual-espacial: Montar as peças exige que as crianças reconheçam formas, cores e padrões, além de desenvolver a percepção de como os diferentes elementos se encaixam.
- Habilidades sociais: Ao trabalhar em duplas ou grupos, as crianças aprendem a compartilhar, esperar, colaborar e a se comunicar, promovendo a interação social saudável.

A avaliação é contínua e baseada na observação do progresso das crianças. Foram levados em conta os seguintes critérios: A evolução na capacidade de montar quebra-cabeças do mais simples ao de maior complexidade em alguns casos, a melhora na coordenação motora fina e na manipulação das peças, o aumento da atenção e concentração durante a atividade e isso foi constatado ao longo do tempo, a participação mais ativa nas interações sociais durante as atividades em duplas ou grupos, um entendimento melhor do trabalho colaborativo e a reação emocional frente aos desafios (frustração, persistência, felicidade e satisfação ao completar o quebra-cabeça).



CONCLUSÕES

A metodologia de utilização de quebra-cabeças na sala de recursos para crianças em diferentes idades e níveis de aprendizagens, oferece uma abordagem lúdica e eficaz para o desenvolvimento neuropsicomotor e cognitivo. Através dessa metodologia, as crianças terão a oportunidade de aprender de forma divertida e envolvente, fortalecendo suas habilidades motoras, sociais e cognitivas, fundamentais para o seu crescimento integral. Essa abordagem gradativa fornece um caminho claro para o desenvolvimento das crianças, respeitando seus níveis de aprendizagens e oferecendo desafios proporcionais às suas capacidades ao longo do tempo.

REFERÊNCIAS

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

Trabalho desenvolvido com a turma de alunos e alunas que frequentam a Sala de recursos desde a Educação Infantil até o 4º ano da Escola Municipal Fundamental Soares de Barros -Ijuí/RS. pelos alunos: Alejandro Thalles De Oliveira Peres; Alice Savicki Bussler; Antônio Rick Friske; Arthur Frank Lopes; Bernardo Pontes Meggiolaro; Bryana Maiara da Silva Figueiredo; Carlos Vinicius Oliveira Cobra; Carolina Ribeiro Bueno; Henrique Rosa Azambuja; Isabella Mariá Cazotti Machado; João Paulo Garcêz Messias; Joaquim Mucilini Jantsch.

Dados para contato:

Expositor: Deise Mirela Bronzatto; **e-mail:** deise.br@prof.smed.ijui.rs.gov.br