ARTIGO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2026 - UFPB
A MONITORIA NA DISCIPLINA "JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS INFANTIS": EXPERIÊNCIAS E APRENDIZAGENS NA FORMAÇÃO PSICOPEDAGÓGICA

Heloísa Araújo Lins 1;
Andriele da Silva Moreira 2;
Amanda Trajano Batista 3.

Programa de Monitoria: **Monitoria na Psicopedagogia: uma ação reflexiva sobre a docência.**

CE - Centro de Educação Campus I - João Pessoa

INTRODUÇÃO

O projeto "Monitoria na Psicopedagogia: uma ação reflexiva sobre a docência", pertencente ao curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba, tem como objetivo principal proporcionar ao discente monitor a inserção em atividades voltadas à docência, estimulando uma postura crítica, reflexiva e autônoma frente ao processo de ensino e aprendizagem em colaboração com o docente orientador.

No âmbito da monitoria, o monitor atua como um elo entre docente e discentes, contribuindo com as seguintes funções: Participação efetiva nas aulas, assim como no planejamento e organização das atividades propostas na disciplina, realizar orientações aos estudantes da turma, participar de grupos de trabalho e de estudos para auxiliar o professor na orientação da aprendizagem dos alunos, estar atento aos informes e chamadas realizadas pela PRG/UFPB, por fim, realizar relatório semestral sob orientação e supervisão do professor orientador. Paralelamente, o professor orientador oferece suporte teórico e prático, promove momentos de estudo e reflexão, auxilia no aperfeiçoamento das habilidades pedagógicas do monitor e acompanha o desenvolvimento das atividades realizadas ao longo do semestre.

Nesse contexto, na disciplina "Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Infantis", a monitoria se apresentou como um campo de experimentação prática e teórica, permitindo assim a compreensão do brincar como uma linguagem essencial para o desenvolvimento infantil. O lúdico para além do entretenimento, atua como recurso que favorece a aprendizagem, a criatividade, a interação social e a elaboração simbólica do meio em que a criança está inserida. Como destaca Piaget, os jogos são atividades essenciais para o desenvolvimento das crianças,

favorecendo os aspectos cognitivos, afetivos e sociais (Bastos et al., 2022).

A monitoria nesse componente curricular proporcionou experiências que articulam estudo, prática pedagógica e reflexão sobre o papel da ludicidade na formação do psicopedagogo. Assim, o presente artigo tem como objetivo evidenciar a experiência vivenciada no programa de monitoria do componente curricular "Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Infantis", destacando as práticas pedagógicas estimuladas através deste projeto de iniciação à docência e sua contribuição para a formação docente e psicopedagógica.

METODOLOGIA

O projeto "Monitoria na Psicopedagogia: uma ação reflexiva sobre a docência", pertencente ao curso de Psicopedagogia da Universidade Federal da Paraíba, tem como objetivo principal proporcionar ao discente monitor a inserção em atividades voltadas à docência, estimulando uma postura crítica, reflexiva e autônoma frente ao processo de ensino e aprendizagem em colaboração com o docente orientador.

No âmbito da monitoria, o monitor atua como um elo entre docente e discentes, contribuindo com as seguintes funções: Participação efetiva nas aulas, assim como no planejamento e organização das atividades propostas na disciplina, realizar orientações aos estudantes da turma, participar de grupos de trabalho e de estudos para auxiliar o professor na orientação da aprendizagem dos alunos, estar atento aos informes e chamadas realizadas pela PRG/UFPB, por fim, realizar relatório semestral sob orientação e supervisão do professor orientador. Paralelamente, o professor orientador oferece suporte teórico e prático, promove momentos de estudo e reflexão, auxilia no aperfeiçoamento das habilidades pedagógicas do monitor e acompanha o desenvolvimento das atividades realizadas ao longo do semestre.

Nesse contexto, na disciplina "Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Infantis", a monitoria se apresentou como um campo de experimentação prática e teórica, permitindo assim a compreensão do brincar como uma linguagem essencial para o desenvolvimento infantil. O lúdico para além do entretenimento, atua como recurso que favorece a aprendizagem, a criatividade, a interação social e a elaboração simbólica do meio em que a criança está inserida. Como destaca Piaget, os jogos são atividades essenciais para o desenvolvimento das crianças, favorecendo os aspectos cognitivos, afetivos e sociais (Bastos et al., 2022).

A monitoria nesse componente curricular proporcionou experiências que articulam estudo, prática pedagógica e reflexão sobre o papel da ludicidade na formação do psicopedagogo. Assim, o presente artigo tem como objetivo evidenciar a experiência vivenciada no programa de monitoria do componente curricular "Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Infantis", destacando as práticas pedagógicas estimuladas através deste projeto de iniciação à docência e sua contribuição para a formação docente e psicopedagógica.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

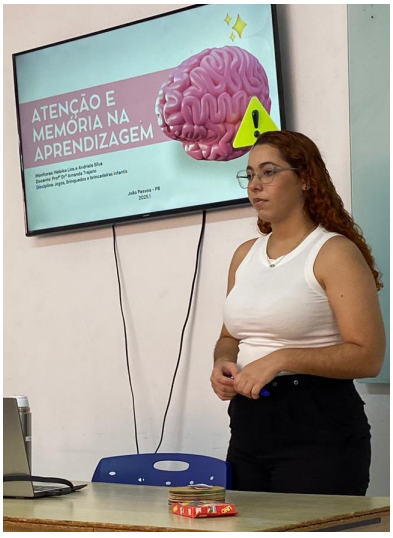
As ações desenvolvidas ao longo dos dois períodos de monitoria no componente curricular “Jogos, brinquedos e brincadeiras infantis” evidenciaram o importante papel da ludicidade como recurso facilitador para a aprendizagem e para as atividades da docência no campo da psicopedagogia.

Inicialmente, observou-se que a participação e parceria entre docente-monitoras e dos alunos permitiu a troca de experiências e saberes mútuos, transformando o conhecimento técnico-científico em uma comunicação de fácil acesso e compreensão. Nesse sentido, as atividades de monitoria foram organizadas seguindo o plano de curso pré-estabelecido pela docente regente e atualizados conforme calendário acadêmico.

Entre as principais ações formativas, destaca-se os formulários de revisão de conteúdo que foram elaborados pela monitoria e disponibilizados antes das avaliações para-auxiliar os estudantes com a consolidação do conhecimento sobre os teóricos da ludicidade e os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira através da história. Os plantões de dúvidas e acompanhamento contínuo via plataformas digitais favoreceram a organização acadêmica e desenvolvimento da autonomia dos estudantes, refletindo diretamente na redução de dificuldades ao longo das aulas.

Além disso, o programa de monitoria oportunizou as discentes-monitoras com a ministração de uma aula expositiva, que abordou o tema “Atenção e memória na aprendizagem”. Essa experiência trouxe o exercício da prática docente sob supervisão, havendo a necessidade de conhecimentos teóricos, habilidades comunicativas e a capacidade de planejar estratégias didáticas pedagógicas adequadas ao perfil da turma. Nesse sentido, tal vivência permitiu a perspectiva de formação crítico-reflexiva, na qual a docência se constrói pela articulação entre ação, reflexão e aprimoramento constante.

Imagem – 1



Fonte: Arquivo Pessoal

Em relação às atividades avaliativas, a primeira unidade foi composta por uma avaliação mista (objetiva e discursiva) sobre os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira e os teóricos da ludicidade. Para a segunda unidade, os discentes realizaram a construção de um portfólio contendo propostas de jogos para intervenção psicopedagógica nos diferentes os níveis da Educação Básica (Infantil, Fundamental I, Fundamental II e Ensino Médio), com foco em áreas temáticas como atenção, leitura e escrita, emoções, funções executivas (flexibilidade cognitiva e controle inibitório) e raciocínio lógico. Essas produções evidenciaram a capacidade criativa dos alunos, o uso intencional da ludicidade e articulação entre teoria, prática e intervenção psicopedagógica. Além disso, permitiu observar avanços na compreensão sobre o planejamento, organização e construção de materiais alinhados às necessidades dos pacientes na clínica. É possível observar essas produções através da Imagem 2 abaixo:

Imagem - 2



Fonte: Google Drive da Monitoria

Outra ação significativa da monitoria durante os dois períodos da disciplina foi que os discentes tiveram a oportunidade de realizar uma visita guiada ao Museu do Jogo, pertencente ao Departamento de Educação Física da Universidade Federal da Paraíba. Essa experiência proporcionou aos alunos observar uma coleção diversificada de jogos tradicionais, culturais e artesanais, integrando teoria e prática de forma vivencial. A visita trouxe reflexões sobre a cultura do brincar, a função social dos jogos e a importância do resgate de brincadeiras originárias de diferentes regiões do Brasil e do mundo. Além disso, foi incluída uma vivência local de uma oficina para construção e experimentação de jogos como a Mancala e o pião Carrapeta, que reforçou a articulação entre teoria, prática e cultura lúdica.

Imagem – 3



Fonte: Instagram do Museu do Jogo – UFPB

Ao final de cada semestre, foi aplicado um formulário de feedback com o objetivo de avaliar a contribuição da docente e monitoria no processo de aprendizagem da turma. Os resultados evidenciaram reconhecimento quanto à importância da atuação da professora e das monitoras, especialmente no que se refere ao suporte acadêmico, ao estímulo ao estudo e organização das demandas da disciplina, além da diminuição de dificuldades em relação aos conteúdos ministrados. Essas afirmações ficam evidenciadas na fala do participante 1 abaixo:

> "Obrigado por todos os conceitos apresentados durante as aulas e por cada momento experienciado na disciplina. O suporte e atenção de vocês deixou o trajeto mais leve, agradeço por me auxiliarem a olhar os jogos com um novo olhar. Sou grato por cada contribuição!" (participante nº08)

Portanto, é possível observar que os resultados do programa de monitoria apontam que a experiência de monitoria no componente curricular "Jogos, brinquedos e brincadeiras infantis" proporcionou benefícios a todos os envolvidos: aos discentes da disciplina, que tiveram apoio teórico-prático e aprofundamento sobre a ludicidade e sua influência na aprendizagem infantil; as monitoras, que vivenciaram o exercício docente em espaço formativo e sob orientação, experimentando o planejamento, a execução e avaliação de práticas pedagógicas alinhadas ao fazer psicopedagógico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nota-se que a experiência no projeto de monitoria foi enriquecedora, um espaço formativo transformador, enquanto monitoras. Ao longo de um ano pudemos vivenciar de forma significativa a perspectiva da docência: planejar, mediar aprendizagens, acolher dúvidas, orientar e refletir sobre o processo educativo com mais responsabilidade.

Além de suporte oferecido aos discentes, a monitoria se configurou como uma atividade

real de iniciação à docência. Um processo que exigiu uma postura proativa, organizada, uma vivência constante em busca de conhecimento, acompanhada pela orientação docente, onde foi possível refletir sobre as práticas pedagógicas e aprimorá-las, compreendendo a importância da prática docente como ato transformador.

Com o feedback positivo dos estudantes, ficou evidente a importância da monitoria no processo formativo, destacando o apoio acadêmico e a segurança construída ao longo da disciplina. Assim, reafirma-se que o projeto de monitoria fortalece o tripé ensino-pesquisa-extensão e contribui efetivamente para a formação docente e psicopedagógica.

REFERÊNCIAS

BASTOS, C. M. de L.; OLIVEIRA, K. S. C.; BATISTA, S. de F.; SILVA, S. A. R. da. Jogos e Brincadeiras no Universo da Aprendizagem: O Desenvolvimento da Criança na Educação Infantil. **Epitaya E-books**, *[S. l.]*, v. 1, n. 5, p. 95-103, 2022. DOI: 10.47879/ed.ep.2022427p95. Disponível em: https://portal.epitaya.com.br/index.php/ebooks/article/view/384. Acesso em: 25 out. 2025.

MUSSI, Ricardo F. de Freitas; FLORES, Fabio F.; ALMEIDA, Cláudio B. de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60–77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/praxis/article/view/9010. Acesso em: 25 out. 2025.