

## **PENSE E BRINQUE: PROGRAMA DE JOGOS E BRINCADEIRAS ATIVOS PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E MOTOR DE CRIANÇAS DE ESCOLA PÚBLICA**

Maria Eduarda Felipe Alves Valentim<sup>1</sup>

Tárcio Amancio do Nascimento<sup>2</sup>

Gliciane Priscila Gomes da Silva<sup>3</sup>

Matheus Mattos Leão<sup>4</sup>

Orientador do Trabalho: André dos Santos Costa<sup>5</sup>

### **RESUMO**

Os jogos e brincadeiras são atividades essenciais para o desenvolvimento infantil. Os jogos e brincadeiras ativos representam uma forma de atividade que pode proporcionar um ambiente mais dinâmico, estimulando tanto a cognição quanto a motricidade das crianças. Nesse sentido, o Programa Pense e Brinque tem como objetivo promover benefícios para a cognição e o desenvolvimento motor de crianças de uma escola municipal em Pernambuco, por meio de um programa estruturado de jogos e brincadeiras ativos. O estudo adota uma abordagem quantitativa e caracteriza-se como um estudo experimental. Os participantes serão crianças com idades entre 7 e 11 anos, estudantes de uma escola pública. Eles serão divididos aleatoriamente em dois grupos por meio da randomização simples: um grupo de intervenção com jogos e brincadeiras (GJB) e um grupo controle (GC). Ambos os grupos passarão por avaliações pré e pós-intervenção, contemplando variáveis como dados de caracterização, aptidão aeróbia, coordenação motora, nível de atividade física, atenção visual, funções executivas, desempenho escolar e atividade elétrica cerebral. Após as avaliações iniciais, o GJB participará de um programa de intervenção com duração de 10 semanas, com três sessões semanais de 50 minutos. A intervenção será composta por jogos e brincadeiras ativas, como pega-pega, barra-bandeira, queimado, entre outros. O grupo controle não participará da intervenção e seguirá sua rotina escolar normalmente. Como resultados esperados, supõe-se que o programa de jogos e brincadeiras ativas possa gerar efeitos positivos na atenção seletiva, sustentada e alternada, nas funções executivas, na atividade elétrica cerebral e no desempenho escolar das crianças.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras ativos; Cognição; Desenvolvimento motor; Crianças.

---

<sup>1</sup> Graduado pelo Curso de Educação física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [eduarda.favalentim@gmail.com](mailto:eduarda.favalentim@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor do Departamento de Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco – UFRPE [tarcioa.donascimento@gmail.com](mailto:tarcioa.donascimento@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduado pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [glicianepriscila@gmail.com](mailto:glicianepriscila@gmail.com);

<sup>4</sup> Graduado pelo Curso de Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [matheus.mattosleao@ufpe.br](mailto:matheus.mattosleao@ufpe.br);

<sup>5</sup> Professor orientador: Pós-doutorado, Escola de Educação física e Esporte da Universidade de São Paulo - EEFPE- USP, [andre.santoscosta@ufpe.br](mailto:andre.santoscosta@ufpe.br).

