



Esta obra está sob o direito  
de Licença Creative  
CommonAtribuição 4.0  
Internacional.

1

## **JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA COORDENAÇÃO MOTORA NA EDUCAÇÃO INFANTIL: uma abordagem teórica.**

*Danieli dos Santos<sup>1</sup>*

*Jonas dos Santos Lima<sup>2</sup>*

*Woshington Ribeiro Rocha<sup>3</sup>*

### **RESUMO**

O estudo analisou como jogos e brincadeiras podem favorecer o desenvolvimento da coordenação motora na Educação Infantil, ressaltando sua importância para o crescimento integral das crianças. A pesquisa é bibliográfica, de abordagem qualitativa, baseada em artigos, dissertações e teses de bases confiáveis como SciELO e Portal de periódicos da CAPES, utilizando palavras-chave relacionadas ao tema. Os resultados indicam que atividades lúdicas promovem a coordenação motora ampla e fina, além de desenvolver aspectos cognitivos, sociais e emocionais, estimulando autonomia, criatividade e cooperação. Posto isso, teóricos como Piaget, Vygotsky, Brougère e Kishimoto reforçam que o brincar constitui uma forma significativa de aprendizagem, permitindo à criança explorar e compreender o mundo de maneira prazerosa. Destaca-se ainda o papel do educador na organização de atividades com intencionalidade pedagógica. Conclui-se que a inserção do lúdico no cotidiano escolar contribui para a formação integral da criança, fortalecendo sua autonomia, identidade e aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** jogos pedagógicos; brincadeiras; coordenação motora; educação infantil; ludicidade.

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia do curso de Licenciatura pela Faculdade Raimundo Marinho – FRM E-mail: danisantos201529@gmail.com

<sup>2</sup> Professor Doutor da Faculdade Raimundo Marinho – FRM E-mail: prof.jonas@frm.edu.br

<sup>3</sup> Professor Especialista da Faculdade Raimundo Marinho – FRM E-mail: prof.woshington.rocha@frm.edu.br

## 1 INTRODUÇÃO

A educação infantil representa uma etapa fundamental no desenvolvimento integral da criança, abrangendo aspectos cognitivos, afetivos, sociais e físicos. Dentre esses, a coordenação motora destaca-se como habilidade essencial, permitindo que a criança realize movimentos precisos e coordenados, necessários tanto para atividades do cotidiano quanto para o processo de aprendizagem escolar. Nesse tocante, o desenvolvimento motor, quando estimulado de forma adequada, contribui para a aquisição de habilidades físicas, para a autonomia, para a confiança e para a interação social das crianças.

A escolha deste tema justifica-se pela importância de a escola atuar como espaço de promoção do desenvolvimento integral da criança, indo além da aquisição de conteúdos teóricos. Assim sendo, atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, no cotidiano escolar possibilitam à criança vivenciar experiências práticas que fortalecem a coordenação motora, estimulam a criatividade e promovem a socialização. Dessa forma, a escola cumpre seu papel de mediadora do desenvolvimento, garantindo que os processos de aprendizagem e crescimento infantil ocorram de maneira ampla e significativa.

Para além disso, os jogos e as brincadeiras, além de tornarem o aprendizado mais motivador e prazeroso, funcionam como estratégias eficazes para estimular a coordenação motora ampla e fina. Por meio dessas atividades lúdicas, a criança explora diferentes capacidades físicas e cognitivas, interage com colegas e vivencia experiências que integram corpo, mente e socialização. Assim, apesar de sua relevância, observa-se que muitas instituições ainda não incorporam essas práticas de forma sistemática, limitando o potencial de desenvolvimento pleno das crianças.

Estudos demonstram que brincadeiras que envolvem correr, saltar, perseguir e manipular objetos são fundamentais para o desenvolvimento motor infantil, contribuindo para o equilíbrio, a lateralidade e a percepção espacial (Cordazzo e Vieira, 2008). Nesse sentido, as atividades lúdicas não apenas promovem habilidades físicas, mas também favorecem a aprendizagem social e emocional, reforçando a importância de práticas planejadas no ambiente escolar.

Diante desse contexto, surge o problema de pesquisa que orienta este estudo: como os jogos e brincadeiras podem ser utilizados como estratégias para o desenvolvimento da coordenação motora na educação infantil? Essa questão evidencia a

necessidade de compreender a forma mais adequada de incorporar atividades lúdicas no cotidiano escolar, garantindo que contribuam efetivamente para o crescimento motor e integral das crianças.

Portanto, o presente estudo tem como objetivo geral analisar de que maneira os jogos e brincadeiras podem favorecer o desenvolvimento da coordenação motora na educação infantil, ressaltando a relevância dessas estratégias lúdicas para o desenvolvimento integral da criança e para a prática pedagógica da escola.

## **2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

O brincar na Educação Infantil vai muito além de um mero momento de diversão. É uma atividade que proporciona aprendizagens relevantes, favorecendo o desenvolvimento integral da criança em diversas áreas: cognitiva, motora, emocional e social. Assim, por meio da brincadeira, a criança explora, experimenta, descobre e elabora suas próprias formas de entender o mundo, o que destaca a relevância dessa prática no ambiente escolar. Dessa forma, Vygotsky, discorre que:

De acordo com sua visão, a experiência social exerce seu papel através do processo de imitação; quando a criança imita a forma pela qual o adulto usa instrumentos e manipula objetos, ela está

dominando o verdadeiro princípio envolvido numa atividade Particular (Vygotsky, 1984, p. 24).

Nesse sentido, jogo e a brincadeira são ferramentas pelas quais a criança aprende, se expressa e interage em situações que surgem de forma espontânea. Nesses momentos, tanto as habilidades motoras amplas, presentes em ações como correr, pular e arremessar, quanto a coordenação motora fina, necessária em atividades como desenhar, recortar e encaixar blocos, são estimuladas. Dessa forma essas experiências fortalecem a criatividade e a coletividade.

Segundo Kishimoto (1994), o ato de brincar é um recurso educativo que combina ludicidade e aprendizado, permitindo que a criança desenvolva competências de modo prazeroso e significativo. Além disso, a criança envolve-se em atividades que, além de agradáveis contribuem para aquisição de novas competências, tornando o aprendizado mais leve e relevante.

Por sua vez, Vygotsky (1978, pág.111) afirma que, “ao brincar, a criança amplia suas funções psicológicas superiores, operando em um nível mais elevado de desenvolvimento e enriquecendo suas aprendizagens”. Assim, o jogo favorece o desenvolvimento cognitivo possibilitando o desenvolvimento motor, e ampliando suas experiências de

aprendizagem de maneira natural e significativa. Nesse viés, Oliveira, ainda discorre que:

Por meio da brincadeira, a criança pequena exercita capacidades nascentes, como as de representar o mundo e de distinguir entre pessoas, possibilitando especialmente pelos jogos de faz-de-conta e os alternância respectivamente. Ao brincar, a criança passa a compreender as características dos objetos, seu funcionamento, os elementos da natureza e os acontecimentos sociais. Ao mesmo tempo, ao tomar o papel do outro na brincadeira, começa a perceber as diferentes perspectivas de uma situação, o que lhe facilita a elaboração do diálogo interior característico de seu pensamento verbal (Oliveira, 2002, p.160).

Brougère (1997) vê o jogo como um espaço simbólico onde a criança ressignifica a realidade, interagindo criativamente com o ambiente e com seus pares. Assim, quando a criança joga, ela não está apenas se divertindo, mas também recriando o mundo ao seu redor. No jogo, ela aprende a lidar com situações diferentes, inventa formas de agir e encontra maneiras de conviver com os colegas, fazendo com que a criança experimente, imagine e aprenda de forma natural e criativa.

Conforme mencionado por Kishimoto (1993), o ato de brincar de faz-

de-conta se destaca como uma das formas mais expressivas de diversão na infância, pois é nessas experiências que a criança representa o mundo ao seu redor de maneira simbólica e inventiva.

A brincadeira de faz-de-conta, também conhecida como simbólica, de representação de papéis ou socio dramática, é a que deixa mais evidente a presença da situação imaginária. Ela surge com o aparecimento da representação e da linguagem, em torno de 2/3 anos, quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social (Kishimoto, 1994, p. 39).

Sendo assim, o brincar deve ser reconhecido como um direito da criança e não apenas como passatempo, pois permite que desenvolva habilidades e garanta aprendizagens, interação e construção de conhecimentos, comunicação, facilitando a construção da autonomia e criatividade.

Segundo Oliveira e Mendonça (2020, p.87), “o brincar assegura à criança assimilar a realidade, transformando-a em função de suas necessidades e de seu próprio desenvolvimento”. Dessa forma, essa visão enfatiza que a diversão deve ser uma parte integrante da rotina escolar, sendo essencial no processo de aprendizado e não apenas uma atividade de menor

importância, estimulando sua imaginação, criatividade e curiosidade para o aprendizado.

Na mesma direção, Macedo (2007, p. 9) afirma que "a importância da dimensão lúdica nos processos de aprendizagem escolar como uma das condições para o desenvolvimento das crianças e dos adolescentes e, quem sabe, para uma recuperação do sentido original da escola.". Assim, o ato de brincar não serve apenas para entreter, mas se apresenta como uma maneira de edificar o saber e promover o desenvolvimento do raciocínio infantil e da criatividade, tornando o aprendizado prazeroso.

Além disso, a Base Nacional Comum Curricular (2017) reconhece o brincar como um dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento na Educação Infantil, destacando que as crianças têm direito a "conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se". Assim, enfatiza que o brincar é uma das partes que a criança desenvolve o aprendizado e a escola garanta os direitos delas, respeitando, oferecendo atividades lúdicas, promovendo sua evolução.

Portanto, as brincadeiras e jogos têm um impacto considerável na formação cognitiva, motora, emocional e social, permitindo que a criança aprenda de forma

natural, estimule sua criatividade e construa sua independência. Além disso, ao se envolver ativamente em jogos e brincadeiras, a criança aprende a se comunicar, a respeitar normas e a compartilhar vivências, criando, nesse contexto, sua própria identidade e fortalecendo as relações sociais.

### **3 COORDENAÇÃO MOTORA E SEU DESENVOLVIMENTO NA INFÂNCIA**

A coordenação motora engloba a colaboração e sincronização de movimentos articulados de forma eficiente, mobilizando os sistemas muscular, esquelético e nervoso- sensorial para dominar o próprio corpo no espaço. Wallon (1925), menciona que, desde a infância, o corpo e os movimentos são utilizados para expressar nossas emoções e pensamentos. Dessa forma, antes de a criança iniciar a fala ou a escrita, ela expressa-se por meio de ações: chorando, sorrindo, engatinhando, correndo ou dando abraços, de acordo com seu estágio de desenvolvimento.

Segundo Oliveira (1997), o corpo possibilita a compreensão do mundo, o entendimento e a conexão com outras pessoas. Ele nos permite o conhecimento, a descoberta e a participação no ambiente ao redor, viabilizando as nossas primeiras experiências de aprendizagem, que aprimoram a consciência e o controle sobre

nossos próprios movimentos, fundamentais para o processo de aprendizagem, aperfeiçoando a percepção e o domínio sobre os próprios movimentos.

Piaget (1978), afirma que o processo de desenvolvimento cognitivo infantil ocorre em várias etapas: sensório-motora, pré-operacional, operacional concreta e operacional formal, sendo que cada etapa é marcada por diferentes formas como adaptação, acomodação e assimilação, adquiridas no meio em que se está inserido. Dessa forma, os jogos e as experiências motoras tornam-se essenciais, uma vez que representam atividades que favorecem tanto a exploração do ambiente como a construção do pensamento lógico e social. Nesse mesmo sentido, Barela (1999, p. 53) afirma que “o lúdico como uma das maneiras mais eficazes para envolver os alunos nas atividades da Educação Infantil, pois o brincar está intimamente ligado à criança e seu desenvolvimento motor”. Ao brincar, as crianças exploram o espaço, movimentam o corpo, usam a imaginação e exercitam a criatividade enquanto aprendem a se relacionar e interagir com os outros.

As habilidades motoras especializadas são resultadas da fase de movimentos fundamentais. Na fase especializada, o movimento torna-se uma ferramenta que se aplica a muitas

atividades motoras complexas presentes na vida diária, na recreação e nos objetivos esportivos. Este é um período em que as habilidades estabilizadoras, locomotoras e manipulativas fundamentais são progressivamente refinadas, combinadas e elaboradas para o uso em situações crescentemente exigentes (Gallahue e Ozmun, 2005, p.367).

A coordenação motora é categorizada em duas classes principais: a coordenação motora grossa e a coordenação motora fina. A coordenação grossa abrange os grandes grupos musculares e possibilita movimentos amplos, como correr, pular, lançar, chutar e sustentar o equilíbrio. Fonseca (2008) afirma que as habilidades são as primeiras a se desenvolver, servindo de base para as demais coordenações motoras. Já a coordenação motora fina refere-se aos movimentos mais delicados e precisos, como pegar objetos pequenos, escrever, recortar e abotoar roupas.

Neto (2018) lembra que a coordenação fina é fundamental para o desempenho escolar, pois está diretamente ligada às tarefas que exigem precisão. Essa habilidade permite que a criança se sinta segura ao escrever, e realizar tarefas que exijam controle motor fino, tornando-se independente ao desempenhar atividades escolares. Por outro lado, a ausência de estímulos pode dificultar o aprendizado,

principalmente em tarefas que exigem controle dos músculos das mãos.

A coordenação motora é essencial para o desenvolvimento integral da criança e desenvolve-se de acordo com o ambiente em que está inserida. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998), o professor deve refletir diariamente acerca das necessidades de desenvolvimento corporal das crianças e da atitude diante das manifestações da motricidade infantil. Além de refletir,

Esses estímulos podem ser desenvolvidos por meio de projetos. De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 109), “os projetos são formas de trabalho que envolvem diferentes conteúdos e que se organizam em torno de um produto final cuja escolha e elaboração, são compartilhadas com as crianças”. Dentro deste cenário, ao elaborarmos tarefas no ambiente escolar, proporcionamos vivências que promovem o aperfeiçoamento da coordenação motora fina, além de estimular a atividade e a manifestação corporal.

Segundo Gallahue e Ozmun (2018), as habilidades da coordenação motora são definidas como ações motoras voluntárias que resultam em movimentos eficazes para alcançar metas específicas. São movimentos que podemos controlar, permitindo que o

corpo se mova e atue para atingir um objetivo, como correr, pular, agarrar ou até mesmo escrever e realizar o movimento de pinça para segurar pequenos objetos.

Ferraz e Fusari (2009, p. 21) afirmam que, “ao desenhar, pintar e produzir formas, a criança utiliza a linguagem visual. Ela o faz para suas próprias experiências pessoais e sociais, e elabora seus pensamentos por meio de símbolos visuais que ela aprende a dominar”. É importante que as crianças recebam estímulos de diversas formas para o desenvolvimento de habilidades necessárias à produção e a criação. Assim, o trabalho docente desenvolvido por meio da arte contribui de modo significativo nesse processo.

De acordo com Araújo (1992), a coordenação motora geral diz respeito à aplicação eficaz das diversas partes do corpo em relação às atividades realizadas na infância, momento em que se percebe um avanço progressivo nos movimentos amplos. Ao iniciarmos a estimulação da criança desde os primeiros anos de vida, contribuímos para o fortalecimento do corpo, além de incentivar o controle e o equilíbrio que são essenciais para o aprimoramento da coordenação motora. Esse processo é contínuo e pode ser aprimorado, evoluindo de maneira orgânica e gradual.

O desenvolvimento motor é, portanto, um processo que ocorre de forma contínua, iniciando-se com as grandes realizações da coordenação motora grossa e se aperfeiçoando até que sejam feitos os movimentos mais sutis relacionados à coordenação motora fina. Fomentar essas duas áreas de maneira intencional e divertida é essencial para favorecer um crescimento saudável, a manutenção do equilíbrio, a expressão criativa e a construção do saber durante toda a infância.

#### **4 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS**

Os jogos e brincadeiras são ferramentas que promovem o desenvolvimento integral das crianças, atuando como instrumentos que favorecem o crescimento holístico e abrangem as dimensões cognitivas, motoras, sociais e emocionais. Quando elaboradas com uma intencionalidade pedagógica, tornam-se mais eficazes, fazendo com que a criança se envolva com o ambiente e vivencie novas experiências prazerosas.

De acordo com Winnicott (1979, p. 163), "a brincadeira fornece uma organização para a iniciação de relações emocionais e assim propicia o desenvolvimento de contatos sociais". Assim, brincar possibilita à criança se expressar, compreender o mundo e construir

vínculos afetivos e sociais para o seu desenvolvimento integral.

Segundo Piaget (1971, p.120), "a brincadeira infantil é uma assimilação do real ao eu". Ao se divertir, a criança incorpora tudo que presencia e experimenta ao redor e por meio das suas brincadeiras, ela reproduz cenários do cotidiano e compreende o que percebe no contexto familiar, social e educacional. Dessa forma, o brincar se torna espontânea de conhecer o mundo e a si mesma, ajudando no aprendizado de maneira leve e prazerosa e comunicar emoções, normas e papéis dentro da sociedade. Desse modo, brincar se torna uma maneira instintiva e natural de adquirir conhecimentos sobre o mundo e sobre si mesma.

De acordo com Kishimoto (2002), o brincar é um recurso educativo que combina diversão e aprendizado, tornando o desenvolvimento mais leve e significativo, tornando a aprendizagem interessante para os alunos e incentivando sua participação ativa nas aulas. Através de jogos e brincadeiras as crianças aprendem enquanto brincam, pois, a ludicidade envolve as habilidades de memória, concentração, atenção, além do prazer em participar de atividades pedagógicas de maneira divertida.

Segundo Queiroz (2003), a intervenção por meio de jogos e

brincadeiras constitui uma forma de comunicação, na qual a criança desempenha um papel ativo, desenvolvendo seu saber e progredindo em seu crescimento. Por meio das brincadeiras, os pequenos conseguem se manifestar, revelando suas emoções e interesses. Incentivar as crianças a se engajar em atividades lúdicas é fundamental, pois é nesse contexto que os alunos vivenciam momentos de satisfação, aprendendo com entusiasmo enquanto adquirem conhecimentos e valores que serão importantes para sua convivência social.

A intervenção intencional baseada na observação das brincadeiras das crianças, oferecendo-lhes material adequado, assim como um espaço estruturado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais infantis. Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 1998, p. 29).

Santos e Silva (2017) lembra que, no

ambiente escolar, o professor tem a possibilidade de incorporar atividades como circuitos motores, brincadeiras de roda, saltar corda, danças e jogos de arremesso. Essas intervenções promovem o desenvolvimento da coordenação motora tanto grossa quanto fina, aprimoram o equilíbrio e a percepção espacial. Além disso, fortalecem as interações sociais entre os alunos, favorecendo a cooperação e tornam as estratégias importantes para a adaptação das crianças ao cotidiano mais dinâmico e inclusivo.

Vygotsky (1978), desta forma o progresso acontece porque a criança, constrói o seu caminho de aprendizagem a partir das próprias experiências. Nesse processo, a imaginação desempenha um papel fundamental, pois permite criar, experimentar e dar novos sentidos ao que aprende. Quando a criança conquista determinado conhecimento através de brincadeiras ou jogos lúdicos, esse saber dificilmente se perde, já que está ligado à experiência concreta e prazerosa. É por meio do brincar que a criança forma conceitos, compreende regras, testa hipóteses e fortalece aprendizagens significativas, mostrando que o lúdico é uma via essencial para o desenvolvimento integral.

Assim, jogos e atividades lúdicas vão além de meros momentos de diversão:

eles atuam como abordagens educativas que tornam o aprendizado mais relevante e agradável. Quando integrados de maneira intencional ao planejamento educacional, eles ajudam na formação holística da criança, capacitando-a a enfrentar desafios e a cultivar sua autonomia e criatividade.

## **5 O PAPEL DO PROFESSOR E DA ESCOLA NA PROMOÇÃO DO DESENVOLVIMENTO MOTOR**

Como destaca Freire (1992, p.47), “ensinar e aprender são assim momentos de um processo maior de conhecer, que implica em reconhecer”. Nesta fase, o professor precisa conhecer o aluno, sondar o que ele já sabe e valorizar as experiências que traz. Ao reconhecer o conhecimento prévio, o docente amplia as possibilidades de aprendizagem, incentivando que as crianças participem ativamente das atividades escolares, expressando suas emoções e fortalecendo a convivência social.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2017), o educador é o mediador do conhecimento e deve atuar de forma intencional, com o objetivo de auxiliar o desenvolvimento da criança, ajudando a crescer, seja social, emocional e motora. Para isso, é fundamental garantir que suas vivências sejam relevantes para o seu cotidiano, promovendo experiências significativas que contribuam para o

desempenho e o crescimento de cada estudante.

Para Charmaz (2009, p.77) “pode ser uma ferramenta consideravelmente vantajosa, pois, por meio dela, surgirão ideias que tenham escapado à sua atenção quando da leitura dos dados para uma análise temática geral”. Nesse contexto, o educador desempenha uma função construtivista, pois não se limita a passar seus conhecimentos, criando aulas atrativas para que a criança se envolva no processo de aprendizagem, respeitando o ritmo e as particularidades de cada aluno.

Para Freire (1991, p. 80), “a formação do educador deve instrumentalizá-lo para que ele crie e recrie a sua prática através da reflexão sobre o seu cotidiano”. O educador deve se reinventar, que não se limite apenas a aprender teorias, devendo também oferecer ferramentas para aprimoramento de suas aulas, procurando sempre novas abordagens de ensino, criando e reinventando suas estratégias, desenvolvendo uma aula atrativa.

Brougère (2001, p. 100) afirma que “a brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica”. O lúdico possibilita que a criança compreenda o conteúdo de forma prazerosa, contribuindo para uma compreensão significativa, favorecendo o

desenvolvimento cognitivo e social. Ao brincar a criança se engaja, aprende e ao mesmo tempo troca experiências com os colegas, adquirindo conhecimentos, favorecendo na sua aprendizagem.

Dessa forma, a tarefa do educador e da escola é entender o brincar é essencial na comunicação na infância e desenvolver atividades pedagógicas que incentivem o crescimento motor, cognitivo, social e emocional. Ao refletir sobre sua metodologia e inventar novas estratégias de ensino, o professor se transforma em agente de transformação, oferecendo vivências significativas que promovem a autonomia e o desenvolvimento integral da criança.

## 6 MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa realizada é de caráter bibliográfico com abordagem qualitativa, que, segundo Gil (2019), consiste na análise e interpretação crítica de produções científicas existentes sobre um tema, permitindo compreender fenômenos sem a necessidade de coleta de dados primários. Lakatos e Marconi (2017) reforçam que a revisão bibliográfica envolve o levantamento, a seleção e a sistematização de informações disponíveis, proporcionando subsídios teóricos consistentes para novas reflexões. Já Minayo (2010) destaca que a pesquisa qualitativa busca interpretar significados e

contextos, considerando múltiplas perspectivas sobre o objeto estudado.

Foram selecionadas publicações acadêmicas disponíveis em bases como Scielo, Portal de periódicos da CAPES e repositórios institucionais, utilizando as palavras-chave: jogos pedagógicos, brincadeiras, coordenação motora, Educação Infantil e ludicidade. A escolha priorizou artigos revisados por pares, dissertações e teses que abordassem diretamente a temática.

A análise dos materiais ocorreu de forma temática, organizando as informações em categorias que permitiram identificar estratégias e práticas relacionadas ao desenvolvimento da coordenação motora na educação infantil. Essa abordagem possibilitou uma compreensão crítica das contribuições e limites dos estudos analisados, fornecendo subsídios para futuras práticas pedagógicas.

## 7 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa conduzida por meio de investigações e leituras evidenciou que as atividades lúdicas e os jogos na Educação Infantil são essenciais para o desenvolvimento global das crianças. Essas ações não apenas promovem o crescimento físico, mas também afetam como as crianças pensam, se relacionam com os outros e gerenciam suas emoções. Brincar é

mais do que uma mera fonte de diversão; é uma maneira de aprender de forma leve, natural e alegre.

De acordo com Kishimoto (1998), ao brincar, a criança adquire e aprimora várias habilidades ao mesmo tempo. Ela ganha uma melhor percepção do mundo em que vive, exerce a criatividade, resolve questões e aprende a se expressar de forma eficaz. Vygotsky (1984, p.24), destaca que a experiência em grupo desempenha uma função essencial no processo de aprendizado, pois ao imitar e ilustrar atividades cotidianas, a criança interioriza valores e comportamentos sociais. Ainda sobre a importância do brincar, Oliveira (2002), defende que, por meio do brincar, a criança pequena exercita habilidades em desenvolvimento, como a aptidão para representar o mundo e distinguir indivíduos, principalmente por meio de jogos e interações.

Além disso, quando brinca, a criança aprende sobre as características dos objetos, como eles funcionam, os elementos da natureza e acontecimentos sociais. Ao adotar a identidade de outra pessoa durante a brincadeira, a criança começa a reconhecer diferentes pontos de vista em uma situação, o que ajuda no crescimento do diálogo interno típico do seu raciocínio verbal. Essas experiências são fundamentais para o processo de

crescimento infantil. Essas brincadeiras são fundamentais para que as crianças se tornem mais autônomas e seguras.

A revisão dos dados obtidos mostrou que brincar também auxilia no aprimoramento da coordenação motora. A coordenação motora grossa diz respeito a movimentos amplos, como correr, pular e chutar. Segundo Fonseca (2008), essa é a primeira habilidade a se desenvolver e serve como base para outras capacidades. Em contrapartida, a coordenação motora fina envolve movimentos mais delicados e precisos, como desenhar, recortar e escrever. Além disso, Neto (2018) ressalta que essa habilidade é crucial para que a criança ganhe mais autonomia em suas atividades escolares. Além disso, Gallahue e Ozmun (2005) complementam que essas habilidades se desenvolvem de forma gradual e precisam de estímulos constantes, como os que ocorrem durante jogos e brincadeiras.

As teorias de alguns especialistas ajudam a esclarecer esses resultados. Piaget (1971) declarou que o jogo é uma forma de a criança entender a realidade e assimilar o conhecimento a partir de sua própria perspectiva do mundo. Vygotsky (1978) argumentou que, ao brincar, a criança avança além do que já sabe, alcançando uma área que ele chamou de Zona de Desenvolvimento Proximal. Isso sugere

que, ao brincar, a criança aprende de maneira mais profunda e ampla. Brougère (2001) destacou que o jogo é um momento em que a criança reinterpreta a realidade, aprendendo com o ambiente e com os colegas.

Além disso, outro ponto importante que os estudos revelaram foi o papel do professor. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017), brincar é considerado um direito da criança na Educação Infantil. É responsabilidade do professor criar situações que incorporam o lúdico e utilizar a brincadeira como um recurso educativo. Santos e Silva (2017) sugerem que atividades como pular corda, dançar em grupo e jogar com bolas são ótimas para desenvolver a coordenação motora e incentivar o trabalho em equipe. Com essas práticas, a escola se torna um espaço de descobertas, alegria e crescimento.

Sob outro viés, o educador precisa prestar atenção e entender as necessidades individuais de cada criança, fornecendo recursos e espaços adequados que permitam brincadeiras livres e criativas. Assim, o aprendizado se torna não só mais leve, mas também ricamente valioso. As crianças conseguem se expressar de forma mais clara, mostrar respeito por outros, compartilhar experiências e desenvolver laços afetivos com seus colegas e educadores.

Portanto, é evidente que atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento das crianças. Elas ajudam não apenas nas habilidades motoras, mas também nas áreas emocional, social e cognitiva. Assim, é fundamental que as instituições educacionais reconheçam a relevância do brincar, e que os educadores sejam capacitados a integrar o lúdico como método de ensino. Com isso, garante-se uma educação que é mais completa, agradável e significativa para as crianças.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa destacou a importância de atividades lúdicas e jogos como ferramentas educacionais essenciais para o desenvolvimento da coordenação motora na Educação Infantil. Por meio do brincar, as crianças têm a oportunidade de aprender de forma prazerosa, explorando seu ambiente, movimentando-se, exercitando a criatividade e desenvolvendo-se nos aspectos físico, emocional e social, sendo tais experiências fundamentais para a construção da autonomia e das habilidades motoras.

Além disso, brincar proporciona oportunidades significativas de aprendizado, pois, por meio de jogos e atividades lúdicas, os pequenos desenvolvem capacidades como atenção,

memória, trabalho em equipe e criatividade. Essas vivências também favorecem a socialização e o respeito mútuo, elementos essenciais para a formação de vínculos e para a construção da identidade.

Nesse contexto, o papel do educador torna-se crucial. É imprescindível que o professor organize e proponha atividades lúdicas com objetivos pedagógicos bem definidos, levando em conta o ritmo e os interesses individuais de cada aluno. Quando essas condições são respeitadas, a escola transforma-se em um ambiente mais acolhedor, estimulante e alinhado aos direitos de aprendizagem garantidos pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Dessa forma, jogos e brincadeiras revelam-se como ferramentas eficazes para o ensino e a aprendizagem durante a primeira infância.

Por meio dessas iniciativas, as crianças tornam-se participantes ativas, constroem conhecimento e adquirem habilidades que as acompanharão ao longo de suas vidas. Portanto, a inserção do lúdico no ambiente escolar representa um investimento em uma educação abrangente, capaz de promover a humanização e de respeitar o desenvolvimento singular de cada criança.

## REFERÊNCIAS

ARAÚJO, C. G. S. **Avaliação e**

**desenvolvimento do equilíbrio e da coordenação motora.** 2. ed. Rio de Janeiro: Editora Citius, 1992.

BARELA, J. A. **Aquisição de habilidades motoras: do inexperiente ao habilidoso.** São Paulo: **Motriz**, v. 5, n. 1, p. 53-57, 1999. Disponível em: <https://share.google/8z7rAGVaLVCdwyA8B>. / Acesso: 25 set 2025.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Conselho Nacional de Pós-Graduação. **Departamento de Documentação e Divulgação.** I Plano Nacional de Pós-Graduação (1975-1979). Brasília: CAPES, 1975. Disponível em: <https://share.google/ODrSIY7fnsCd20Kyw> ./ Acesso em: 3 out. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil:** volume 3: Conhecimento de Mundo. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <https://share.google/px9x0WmBTpdMYhgSy>. / Acesso em: 25 set. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.**

Brasília, DF: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base nacional comum curricular** Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abas e.> /Acesso em: 22 set. 2025.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 1997. Disponível em: <https://share.google/So8SfIsSbWntOecFC> . /Acesso em: 25 set. 2025.

CHARMAZ, K. **A construção da teoria fundamentada: guia prático para análise qualitativa**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2009. Disponível em: <https://share.google/K52cz6hGE8Ej6N1b8>. / Acesso em: 5 out. 2025.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. **Desenvolvimento motor de crianças em idade escolar: a influência do gênero e da idade**. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 13, n. 1, p. 95-104, jan./mar. 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/prc/a/ksRTvK9gdJ47dZhBQ8Vnd9k/?format=pdf/>. Acesso em: 22 set. 2025.

FERRAZ, Maria Heloísa C. de T.; FUSARI, Maria F. de Rezende. **Metodologia do Ensino da Arte:**

**Fundamentos e Proposições**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2009. Disponível em: <https://share.google/PZVi1bi8BxLrSliQw>. / Acesso em: 22 set. 2025.

FONSECA, V. **Psicomotricidade: teoria e prática**. 6. ed. Porto Alegre: Artmed, 2008. Freire, P. (1992). *Pedagogia da esperança*. Paz e Terra. Disponível em: Por uma pedagogia da esperança e da autonomia na era da cultura digital. / Acesso em: 28 set, 2025.

FREIRE, P. **A Educação na Cidade**. São Paulo: Cortez, 1991. Disponível em: <https://share.google/Llc6wJj07WrFUOP2H> . / Acesso em: 25 set. 2025.

GALLAHUE, D. L. OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. São Paulo: Phorte, 2005.

GALLAHUE, D. L. OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 7. ed. São Paulo: Phorte, 2018.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 2019.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ:

Vozes,1993.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Contexto,1998.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, (2002)

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, pioneira, 1994. Disponível em: <https://share.google/W9vc8ZSuclQRpjePE>. / Acesso em: 20 set. 2025

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2017.Disponível em: <https://share.google/66IEAWpS4rvsawci8>. / Acesso em: 29 set. 2025

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010.

OLIVEIRA, G. S.; MENDONÇA, R. V. **O lúdico e o desenvolvimento infantil**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2020.

OLIVEIRA, V. **Psicologia do**

**desenvolvimento**. 3. ed. São Paulo: Loyola, 1997.

OLIVEIRA, Z. M. R. A. **Educação infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002. Disponível em: <https://share.google/5GGbLH3BEWhd8V9oX>. / Acesso em: 23 set. 2025.

MACEDO, L. (2007) **Ensaio Pedagógicos: como construir uma escola para todos?** Porto Alegre, Artmed, 2007.Disponível em: <https://share.google/N3Q6l8CfY0HVijAPh> ./ Acesso em: 31set. 2025.

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na Criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: RJ, ed. Zahar. 1971.

QUEIROZ, Tania Dias. **Dicionário Prático de Pedagogia**. 1.ed. São Paulo: Ridell, 2003. ROSA NETO, F. **Manual de avaliação motora**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2018.

SANTOS, J. B.; SILVA, A. C. **O lúdico como ferramenta para o desenvolvimento da coordenação motora**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento, São Paulo, v. 6, p. 1-15, 2017.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6 ed. Rio de Janeiro: ZAHAR editores, 1998. Disponível em: <https://share.google/97S4HpHbp4MdhfYer> ./ Acesso em: 23 set. 2025.

VYGOTSKY, L.S. A formação Social da mente. São Paulo: Martins Fontes.1984.

WAJSHOP, Gisela, Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez,1995. Disponível em: <https://share.google/i6cAD6WRy1tlMaHAo> ./ Acesso em: 28 set 2025.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 1925.

Disponível em: <https://share.google/4M9JVhXgg5PV8lFqh> ./Acesso em: 16 out. 2025.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Tradução de José Octavio de Aguiar Abreu e Vanede Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1979. Disponível em: <https://share.google/4C067rWM9lUFhEcn> s. / Acesso em: 18 out. 2025.