



Brincar e aprender: o impacto da recreação no desenvolvimento da Coordenação

Motora da criança: Um relato de experiência

Playing and Learning: The Impact of Recreation on the Development of Children's Motor Coordination:
An Experience Report

Recebido: 21/11/2025 | Aceito: 28/11/2025 | Publicado: 05/01/2026

DOI: 00.000.0000/000

Iana Lima Licata¹, Jefferson Franco Fernandes¹, Judith Costa da Silva¹, Rayzza Nogueira de Souza¹, Wângela Veleide de Cruz Bezerra¹, Maria Regiane Ferreira da Silva², Davy da Silva Mendes², Joaquim Albuquerque Viana², Alessandra Bárbara César de Freitas Boaventura², Gleiser Barroso Barbosa².

¹Acadêmico do Curso de Educação Física – UniNorte

²Docente do Curso de Educação Física – UniNorte

Resumo:

O brincar constitui uma atividade essencial para o desenvolvimento infantil, atuando como instrumento pedagógico capaz de integrar dimensões cognitivas, motoras, emocionais e sociais. A recreação planejada favorece o aprimoramento da coordenação motora fina e ampla, ao mesmo tempo em que estimula a criatividade, a autonomia e a socialização. Considerando a relevância de práticas lúdicas no contexto educacional contemporâneo, este projeto tem como objetivo promover ações recreativas direcionadas a crianças em idade escolar, visando ao desenvolvimento global por meio do fortalecimento de habilidades motoras, cognitivas e socioemocionais. A relação entre educação e saúde permeia todo o processo, uma vez que o movimento corporal contribui de forma significativa para a formação integral do indivíduo. Atividades lúdicas, como jogos, brincadeiras tradicionais e circuitos motores, oferecem um ambiente seguro e estimulante para o aprendizado, possibilitando o desenvolvimento espontâneo de competências como resolução de problemas, trabalho em equipe e regulação emocional. Estudos indicam que a participação regular em atividades recreativas contribui para a redução do estresse, o aumento da autoestima e a melhoria do desempenho escolar. Assim, o projeto propõe integrar práticas recreativas à Educação Física escolar, utilizando a ludicidade como ferramenta fundamental para a promoção de uma infância ativa, saudável e socialmente engajada.

Palavras-chave: Desenvolvimento infantil, Ludicidade, Coordenação motora, Recreação, Habilidades socioemocionais,

Abstract:

Play is an essential activity for child development, acting as a pedagogical tool capable of integrating cognitive, motor, emotional, and social dimensions. Planned recreation favors the improvement of fine and gross motor coordination, while stimulating creativity, autonomy, and socialization. Considering the relevance of playful practices in the contemporary educational context, this project aims to promote recreational activities directed at school-aged children, aiming at overall development through the strengthening of motor, cognitive, and socio-emotional skills. The relationship between education and health permeates the entire process, since body movement contributes significantly to the integral formation of the individual. Playful activities, such as games, traditional play, and motor circuits, offer a safe and stimulating environment for learning, enabling the spontaneous development of skills such as problem-solving, teamwork, and emotional regulation. Studies indicate that regular participation in recreational activities contributes to stress reduction, increased self-esteem, and improved school performance. Thus, the project proposes to integrate recreational practices into school Physical Education, using playfulness as a fundamental tool for promoting an active, healthy, and socially engaged childhood.

Keywords: Child development, Playfulness, Motor coordination, Recreation, Socio-emotional skills, Learning.

1.Introdução

O brincar constitui um elemento essencial para o desenvolvimento infantil, sendo reconhecido como prática promotora de habilidades cognitivas, motoras, emocionais e sociais. Por meio da exploração, da imaginação e da interação com seus pares, a criança desenvolve autonomia, criatividade, resolução de problemas e capacidade comunicativa, construindo conhecimentos a partir das experiências vivenciadas em seu contexto sociocultural. Assim, o brincar não se configura apenas como momento de entretenimento, mas como processo pedagógico estruturante da infância, favorecendo a expressão de emoções, a elaboração simbólica da realidade e o desenvolvimento físico e intelectual.

Autores como Santos (1997) destacam que a ludicidade amplia a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, constituindo-se em importante mecanismo de desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da atenção. De maneira semelhante, Arruda e Moura (2007) afirmam que, ao brincar, a criança ressignifica vivências cotidianas, imitando, compreendendo e transformando situações observadas no meio social, o que possibilita elaborar novos significados e construir interpretações sobre o mundo. Portanto, o jogo e a brincadeira assumem papel estruturante na formação humana, funcionando como prática simbólica de comunicação, criação e aprendizagem.

No campo educacional, o brinquedo, o jogo e a brincadeira são compreendidos como instrumentos pedagógicos fundamentais, capazes de estimular o desenvolvimento corporal, a vida psíquica e a inteligência, além de favorecer a adaptação social e a convivência coletiva. Kishimoto (1996) ressalta que tais práticas possibilitam à criança experimentar diferentes papéis sociais, questionar modelos estabelecidos e construir identidades, demonstrando sua potência educativa, cultural e social.

Entretanto, vivemos atualmente um contexto marcado pela intensificação da cultura digital, no qual crianças e adolescentes são expostos precocemente ao uso de smartphones, tablets e mídias interativas. O uso excessivo de telas tem produzido impactos significativos no desenvolvimento infantil, afetando aspectos motores, cognitivos e socioemocionais, além de modificar formas de interação, socialização e organização do tempo de brincar. Esse cenário reforça a necessidade de experiências pedagógicas que valorizem a ludicidade, retomem o movimento corporal e promovam interações presenciais.

Diante desse cenário contemporâneo, torna-se fundamental resgatar espaços educativos que privilegiem experiências lúdicas na infância, de modo a contrapor o isolamento tecnológico e estimular a construção de vínculos afetivos, de convivência e de participação social. Assim, o presente projeto teve como objetivo desenvolver atividades lúdicas que favoreçam o desenvolvimento global da criança, promovendo vivências recreativas voltadas para estudantes em idade escolar, considerando suas particularidades socioculturais e colaborando para aprendizagens significativas e humanizadoras no contexto escolar.

2.Metodologia

A metodologia adotada neste projeto caracterizou-se por uma abordagem prática e interdisciplinar, fundamentada no uso de jogos e brincadeiras como ferramentas formadoras no desenvolvimento motor, cognitivo e socioemocional das crianças participantes. As atividades foram planejadas a partir de princípios da ludicidade e da aprendizagem significativa, priorizando ações que estimulassem a coordenação motora fina e ampla, a criatividade, a atenção compartilhada e a interação social.

Foram implementadas propostas corporais diversificadas, como circuitos motores, brincadeiras de roda, atividades envolvendo bolas, cordas, cones e bambolês, estruturadas com o objetivo de favorecer habilidades relacionadas à lateralidade, equilíbrio, velocidade, noção espacial e trabalho coletivo. Cada encontro teve duração média de 50 minutos e ocorreu semanalmente, garantindo continuidade, acompanhamento e participação ativa das crianças, o que possibilitou observar progressos ao longo do processo formativo.

Todas as atividades foram mediadas e supervisionadas pelos discentes envolvidos no projeto, que assumiram funções de planejamento, organização, condução e registro das experiências. A mediação pedagógica baseou-se em explicações prévias,

demonstrações, orientações durante a execução e feedback formativo, assegurando um ambiente seguro, organizado e adaptado às necessidades das crianças, além de promover autonomia, cooperação e respeito às regras dos jogos.

O público-alvo foi composto por crianças residentes no Ilhas Gregas Condominium Clube e na comunidade circundante do bairro Ponta Negra, em Manaus/AM, com idades entre 4 e 12 anos, abrangendo alunos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental I. A escolha desse grupo etário fundamentou-se no entendimento de que essa fase constitui período crítico para o desenvolvimento neuropsicomotor e socioemocional, no qual experiências lúdicas estruturadas podem contribuir significativamente para capacidades motoras, habilidades comunicativas, socialização e construção de vínculos afetivos.

Além disso, as atividades foram registradas por meio de observações diretas, anotações de campo e registros fotográficos, permitindo não apenas descrever as ações realizadas, mas também interpretar qualitativamente o envolvimento das crianças, suas interações, dificuldades e avanços ao longo do processo. Esse conjunto de procedimentos metodológicos contribuiu para garantir a fidedignidade do relato e possibilitou compreender a experiência a partir da realidade observada, respeitando princípios éticos e pedagógicos próprios da Educação Física escolar e dos estudos qualitativos.

3.Resultados e Discussões

Com base nas observações produzidas ao longo da intervenção, constatou-se que a recreação desempenha papel determinante no desenvolvimento global da criança, especialmente no que se refere à ampliação da coordenação motora fina e ampla, bem como ao fortalecimento de capacidades cognitivas e socioemocionais. A participação ativa nas brincadeiras possibilitou às crianças experimentarem diferentes formas de exploração corporal, testar movimentos, resolver desafios motores e aprimorar habilidades de atenção, planejamento e tomada de decisão, aspectos apontados por Kishimoto (1996) como fundamentais na infância.

Observou-se ainda que as práticas lúdicas, quando planejadas pedagogicamente, constituem oportunidade concreta para aprendizagem significativa, uma vez que estimulam criatividade, imaginação, expressão afetiva e interação entre pares. A vivência coletiva proporcionada pelos jogos favoreceu a cooperação e o respeito às regras, contribuindo para a construção de vínculos sociais positivos e para o desenvolvimento de competências socioemocionais, como empatia, autocontrole e comunicação. Tais resultados dialogam com Arruda e Moura (2007), ao defenderem que o brincar permite à criança simbolizar experiências, expressar sentimentos e elaborar situações do cotidiano.

Ademais, verificou-se que a participação regular em atividades recreativas favoreceu o bem-estar infantil, reduzindo ansiedade, aumentando a autoestima e proporcionando satisfação durante as práticas, como relatado pelos próprios participantes. Essa relação entre ludicidade, saúde emocional e aprendizagem reforça a importância de metodologias que integrem movimento, socialização e expressão corporal, especialmente em um contexto contemporâneo marcado pelo uso excessivo de tecnologias e diminuição das atividades motoras espontâneas.

Dessa forma, os resultados obtidos evidenciam que a inclusão sistemática de propostas recreativas nas aulas de Educação Física constitui estratégia pedagógica relevante para promover desenvolvimento integral, potencializar o aprendizado e fortalecer a convivência entre as crianças, contribuindo para a formação de sujeitos mais autônomos, cooperativos e emocionalmente equilibrados.

4.Considerações finais

As reflexões construídas ao longo deste relato permitem afirmar que o brincar constitui dimensão estruturante do desenvolvimento infantil, evidenciando-se como ferramenta pedagógica fundamental para o fortalecimento de habilidades cognitivas, motoras, afetivas e socioemocionais. As práticas lúdicas, ao favorecerem a imaginação e a experimentação corporal,



possibilitam que a criança intérprete e elabore simbolicamente sua realidade, ampliando sua autonomia e sua capacidade de comunicação, resolução de conflitos e interação social, competências indispensáveis à formação integral.

Nesse horizonte, reafirma-se a relevância do lúdico como componente indissociável do processo educativo, sobretudo diante das transformações contemporâneas e do uso crescente de dispositivos digitais na infância, que podem comprometer aspectos centrais da socialização e do desenvolvimento sensório-motor. Assim, a implementação de atividades recreativas planejadas configura-se como alternativa pedagógica necessária, capaz de favorecer experiências em que o movimento, a convivência e a expressão emocional assumam lugar central na construção do conhecimento e na promoção do bem-estar infantil.

Conclui-se que a inserção sistemática do brincar no contexto escolar representa estratégia essencial para garantir experiências educativas significativas e coerentes com as demandas biopsicossociais das crianças. Dessa forma, a ludicidade assume caráter não apenas recreativo, mas formativo, contribuindo para a constituição de sujeitos críticos, autônomos, socialmente participativos e preparados para atuar de modo consciente em um contexto contemporâneo complexo e desafiador. Recomenda-se que iniciativas semelhantes sejam ampliadas e continuadas, possibilitando o fortalecimento de práticas educativas alinhadas a uma concepção humanizadora, inclusiva e integral da infância.



Referências Bibliográficas

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 2010.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John. Compreendendo o desenvolvimento motor. 6. ed. São Paulo: Phorte, 2005.

KISHIMOTO, T. M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2011.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 2007. PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: LTC,