

**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

## **PSICOMOTRICIDADE E O USO DE JOGOS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.**

**HIVINY DE ATAIDES RAQUEL <sup>1</sup>**

**FLÁVIA GOMES SILVA VALGÔDE <sup>1</sup>**

**ALESSANDRA DE MESQUITA DE CASTRO <sup>1</sup>**

**OLAIR RODRIGUES GARCIA JÚNIOR <sup>1</sup>**

**AMANDA MARTINEZ LOURIDO <sup>1</sup>**

**RESUMO:** A Psicomotricidade tem como objeto de estudo o homem e o seu corpo em movimento. É sustentada por três aspectos do desenvolvimento humano: motor, cognitivo e social. Por isso, desempenha papel fundamental durante a aprendizagem infantil. O uso de jogos educativos e práticas psicomotoras têm sido abordagens pedagógicas frequentes e eficazes para promover o desenvolvimento cognitivo, emocional e físico das crianças. Nesse contexto, o objetivo desse trabalho é descrever a importância da Psicomotricidade e dos jogos na educação infantil. Para tal, foi realizada uma revisão de literatura a partir de livros e artigos científicos sobre o tema. Os principais achados demonstram que, tanto a Psicomotricidade como a ludicidade, são indispensáveis no processo de aprendizagem. Os jogos educativos e as práticas psicomotoras são estratégias funcionais para sanar ou reduzir dificuldades acadêmicas na infância. Essas atividades proporcionam estímulos sensoriais e desafios motores que contribuem para o desenvolvimento integral das crianças. Além disso, os jogos também promovem a interação social, a criatividade e a motivação dos estudantes durante o processo de ensino. Em conclusão, compreende-se que, através de estímulos psicomotores é possível explorar os diferentes elementos da Psicomotricidade como: coordenação motora, lateralidade, esquema corporal, organização espacial e temporal. Somado a isso, a interdisciplinaridade trabalhada nos jogos educativos, contribui significativamente para o desenvolvimento infantil tornando o processo de ensino-aprendizagem na escola, mais dinâmico e eficiente.

**Palavras-chave:** Educação infantil, desenvolvimento psicomotor, jogos.

<sup>1</sup> Docente do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

**ABSTRACT:** Psychomotricity's object of study is man and his body in movement. It is supported by three aspects of human development: motor, cognitive and social. Therefore, it plays a fundamental role during children's learning. The use of educational games and psychomotor practices have been frequent and effective pedagogical approaches to promote children's cognitive, emotional, and physical development. In this context, the objective of this work is to describe the importance of Psychomotricity and games in early childhood education. To this end, a literature review was carried out using books and scientific articles on the topic. The main results demonstrate that both psychomotricity and playfulness are essential in the learning process. Educational games and psychomotor practices are functional strategies to resolve or reduce academic difficulties in childhood. These activities stimulated sensory stimuli and motor challenges that improved the children's integral development. Furthermore, games also promote social interaction, creativity, and student motivation during the teaching process. In conclusion, it is understood that, through psychomotor stimuli, it is possible to explore the different elements of Psychomotricity such as: motor coordination, laterality, body schema, spatial and temporal organization. Added to this, the interdisciplinarity worked on in educational games contributes significantly to child development, making the teaching-learning process at school more dynamic and efficient.

**Keywords:** Early childhood education; psychomotor development; games.



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

## **1 INTRODUÇÃO**

A aprendizagem é um processo complexo e dinâmico que envolve não apenas aspectos cognitivos, mas também habilidades motoras e emocionais.

Atualmente, a educação contemporânea enfrenta grandes desafios para criar ambientes de aprendizagem que sejam estimulantes e eficazes para alunos de todas as idades (COSTA JÚNIOR et al, 2023).

Nesse contexto, a Psicomotricidade desempenha um papel crucial, pois envolve distintas capacidades do ser humano e contribui significativamente para o desenvolvimento infantil, visto que, a criança começa a frequentar a escola desde cedo (LE BOULCH, 1987).

Nas escolas, uma abordagem cada vez mais explorada é o uso de jogos no processo de ensino-aprendizagem, que não só torna a educação mais envolvente, mas também promove o aperfeiçoamento de elementos psicomotores como: lateralidade, esquema corporal, coordenação motora, organização espacial e temporal (BESSA; MACIEL, 2016).

De acordo com Le Boulch (1987), o desenvolvimento psicomotor começa nos primeiros momentos da vida, porém, é na fase escolar que tudo fica mais evidente, haja vista que o ambiente proporciona a criança maior consciência do seu corpo e aplicação de inúmeras possibilidades gestuais.

Segundo Vygotsky (2011), tanto os jogos como as brincadeiras influenciam no desenvolvimento social, emocional e intelectual da criança, mas é necessário sempre acontecer com a mediação do professor para intervir junto as regras e definir os limites de cada atividade.

Os jogos desenvolvem a memória, o raciocínio, a linguagem, a percepção, a criatividade e a socialização das crianças. Eles incentivam o uso do corpo para resolução de problemas de maneira divertida e são eficientes para reduzir, mitigar ou abolir dificuldades de aprendizagem que surgem na educação infantil durante as séries iniciais (SANTOS, 2014).

Sendo assim, considerando que os jogos proporcionam a integração cognitiva, sociocultural e psicológica nos escolares, o objetivo deste estudo é descrever a relevância da psicomotricidade e do uso de jogos na educação infantil.



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

## **2 METODOLOGIA**

Para a elaboração do presente estudo, foi realizada uma busca e revisão de literatura sobre a “Psicomotricidade e o uso de jogos na educação”. Foram utilizados artigos científicos e obras de renomados autores considerados especialistas nessa abordagem.

Juntos, os referenciais teóricos compilados possibilitaram uma reflexão positiva e construtivista sobre o uso de jogos nas escolas e os efeitos da psicomotricidade como conduta efetiva na educação infantil.

## **3 REVISÃO DE LITERATURA**

### **3.1 Princípios da psicomotricidade**

A Psicomotricidade é uma ciência que tem como objeto de estudo o homem e o seu corpo em movimento. Essa relação leva em conta o seu mundo interno e externo e está relacionada ao processo de maturação física e mental para aquisições cognitivas, afetivas e orgânicas (COSTA, 2002).

De acordo com a Sociedade Brasileira de Psicomotricidade, “o termo é empregado para uma concepção de movimento organizado e integrado, em função das experiências vividas pelo sujeito cuja ação é resultante de sua individualidade, sua linguagem e sua socialização”. Nesse sentido, a Psicomotricidade é sustentada por três aspectos: o movimento, o intelecto e o afeto. Assim, pode também ser definida como um campo transdisciplinar que estuda e investiga as relações e as influências entre o psiquismo e a motricidade (BESSA; MACIEL, 2016).

Em sua obra, o psicomotricista Eduardo Costa corrobora essa concepção e acrescenta:

“A Psicomotricidade baseia-se em uma concepção unificada da pessoa, que inclui as interações cognitivas, sensório motoras e psíquicas na compreensão das capacidades de ser e de expressar-se, a partir do movimento, em um contexto psicossocial. Ela se constitui por um conjunto de conhecimentos psicológicos, fisiológicos, antropológicos e relacionais que permitem, utilizando o corpo como mediador, abordar o ato motor humano com o intento de favorecer a integração deste sujeito consigo e com o mundo dos objetos e outros sujeitos” (COSTA, 2002).



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

Para o autor, a Psicomotricidade tem como base as necessidades do ser humano em integrar-se consigo e com o ambiente por meio de ações, gestos e movimentos conscientes dotados de experiências culturalmente vivenciadas ou adquiridas em diferentes etapas da vida (COSTA, 2002).

De fato, a Psicomotricidade é relevante em diferentes fases da vida e pode ser aplicada em contextos clínicos, educacionais, esportivos e terapêuticos. Por este motivo, o seu conceito pode variar de acordo com alguns autores.

Observe abaixo:

<b>Autor</b>	<b>Conceito</b>
Jean Le Boulch	A finalidade da educação psicomotora não é a aquisição de habilidades gestuais. Entretanto, o trabalho psicomotor tal qual o conhecemos, resulta numa melhor aptidão para a aprendizagem, dentro do respeito ao desenvolvimento da criança (BOULCH, 1987, p.15).
Jaques Chazaud	...uma determinada organização funcional da conduta e da ação; correlativamente, é certo tipo de prática da reabilitação gestual (CHAZAUD, 1976, p.7).
Dalila M. M. de Costallat	“Ciência da educação, e enfoca esta unidade educando o movimento ao mesmo tempo em que põem em jogo as funções intelectuais” (COSTALLAT, 1974, p.1)

Logo, não parece coerente relacionar a Psicomotricidade com eventos biológicos e psicossociais isolados ou independentes do indivíduo, pelo contrário, ela precisa ser baseada numa visão holística do ser humano para encarar de forma integrada as funções cognitivas, sociais, emocionais, simbólicas, psicolinguísticas e motoras dos sujeitos, promovendo assim, a capacidade de ser e agir em diferentes contextos.

### **3.2 Práticas psicomotoras**

O que Paulo Freire (1993, p.79) relata sobre Psicomotricidade é que: "Ninguém nasce feito, é experimentando-nos no mundo que nós nos fazemos”.



## Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON 14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641

Diante desta afirmação, compreendemos que o desenvolvimento motor e psicológico das pessoas ocorre ao longo de toda a vida, sendo necessário, em determinados períodos ações específicas para direcionar o progresso biológico e social dos seres humanos.

Assim, as práticas podem ser aplicadas na educação, reeducação ou prevenção psicomotora em diferentes momentos da vida, de maneira individual ou coletiva e em ambientes variados.

Para Jean Piaget (1987, apud Oliveira, 1997), “o desenvolvimento da psicomotricidade está relacionado à importância do brincar, do prazer de agir e do prazer de pensar”.

Nessa reflexão de Piaget, entende-se que, as atividades psicomotoras podem promover de maneira lúdica o desenvolvimento humano, isto é, de forma divertida desenvolver o corpo e a mente das pessoas.

Fonseca (1996), destaca que a palavra Psicomotricidade surgiu pela primeira vez em 1907, com Ernest Dupré, quando o psiquiatra enfatizou a relação entre psiquismo e motricidade, evidenciando um paralelo entre movimento e pensamento.

O autor relata que, “experiências e vivências corporais organizam a personalidade da criança” e menciona:

“A vivência corporal não é senão o fator gerador das respostas adquiridas, onde se inscrevem todas as tensões e as emoções que caracterizam a evolução psicoafetiva da criança” (FONSECA, 1996).

Então, durante a realização de práticas psicomotoras em crianças, é fundamental estabelecer um trabalho que contribua para habilidades motoras e cognitivas favorecendo ainda, o pleno desenvolvimento de sua personalidade.

### 3.3 Ludicidade para Educação Infantil

As atividades lúdicas proporcionam estímulos sensoriais e desafios motores que contribuem para o crescimento saudável das crianças. A escolha apropriada de exercícios, brincadeiras e jogos que estimulem as distintas explorações físicas da criança, permitem o nascimento da consciência corporal e uma personalidade própria (LUCKESI, 2005).



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

Para Piaget (1971), o ato de brincar estimula a curiosidade, iniciativa, autoconfiança, imaginação e a inteligência infantil. Em sua obra, o autor diz:

"Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui". (Piaget, 1971, p. 67).

Deste modo, a partir do brincar, a criança expande a sua imaginação e cria fantasias imaginativas, podendo até compensar pressões que sofre na realidade do seu cotidiano.

Além disso, o uso de brinquedos e jogos lúdicos também promovem a interação social, a criatividade e o prazer na aprendizagem das crianças (BARROS et al., 2019).

Esses meios, possibilitam ainda, exercitar a concentração, atenção, engajamento e a interação proporcionando desafios, motivacionais para o “aprender fazendo” (LUCKESI, 2005).

André Lapierre & Bernard Aucouturier, (1988), prestigiados psicomotricistas da França, ressaltaram a importância do aprendizado através da ação e não apenas o ensinamento sobre ela, ou seja, acreditavam que a Psicomotricidade seria a educação pela ação, não da ação!

Assim compreendemos que, o lúdico pode e deve estar presente no cotidiano da criança como chave para abrir as portas do aprendizado.

Portanto, a Psicomotricidade e a ludicidade estão interligadas na promoção de desenvolvimento corporal, emocional e social da criança e são indispensáveis no processo de ensino, principalmente, no ambiente escolar.

### **3.3 Jogos e aprendizagem infantil**

Dentro das vertentes da Psicomotricidade, a denominada Educação Psicomotora tem por finalidade promover, por meio de uma ação pedagógica, o desenvolvimento de todas as potencialidades cognitivas da criança, visando o inclusive o seu equilíbrio biopsicossocial. Sobre isso, Le Boulch (1984), destacou:



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

“A educação psicomotora deve ser praticada desde a mais tenra idade; conduzida com perseverança, permite prevenir inaptações difíceis de corrigir quando já estruturadas”.  
(LE BOULCH 1984, p.24)

Nesse sentido, o uso de jogos educativos é fundamental para trabalhar desde os primeiros anos de vida, os aspectos psicomotores da criança. Na sala de aula, os jogos são experiências que trazem resultados positivos pois, a ação do brincar propicia o encontro consigo e com o outro, a partir do qual, se estabelecem o autoconhecimento e o conhecimento do outro (PIAGET, 1971).

Entretanto, o uso de jogos na educação exige uma pré-disposição interna de cada indivíduo envolvido na proposta para garantir o sucesso nas relações e a troca de saberes.

Atividades lúdicas são importantes na vida escolar das crianças pois, levam um espírito de alegria na sala de aula. Apesar disso, a presença de humor não anula a competência nem a dedicação ao aprendizado de conteúdos, pelo contrário, ele é um aliado.

Em sua obra, Lucksi (2005) explica que:

“comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-lo ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos” (LUCKSI, 2005, p.35).

Tendo em vista que, nos jogos sempre haverá vencedores e perdedores, essa visão de ludicidade é interessante pois, torna-se um elo importante de aproximação entre as pessoas durante o processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Vygotsky (2011), o uso de jogos na educação infantil oferece grandes avanços em diferentes estágios do desenvolvimento social, emocional e intelectual da criança. Tanto os jogos como as brincadeiras lúdicas influenciam na aprendizagem ativa e colaborativa através do engajamento e na aplicação de conceitos. A criança aprende mais rápido os conteúdos escolares porque o uso do corpo e de brinquedos adequados na escola contribuem naturalmente para a motivação durante aprendizagem.

Para Barros e colaboradores, (2019), os jogos frequentemente exigem a participação ativa dos jogadores, o que promove uma aprendizagem ativa. Os jogadores tomam decisões, resolvem problemas e experimentam as consequências de suas ações. Muitos jogos envolvem



## **Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON 14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

a interação social e a colaboração entre os jogadores, melhorando as habilidades de comunicação e trabalho em equipe entre os envolvidos

Nas escolas, os jogos educacionais têm sido utilizados para ensinar ou reforçar conceitos acadêmicos de matemática, ciências, linguagem e história. Seja por meio da tecnologia ou através de inteligência artificial, estamos vivendo uma época de “Digitalização da educação”, na qual, os jogos educativos são projetados especificamente para ensinar conteúdo escolar (TAVARES et al., 2020).

Nesse cenário, apesar de toda eficiência da tecnologia digital no ensino, é relevante destacamos o verdadeiro propósito da Psicomotricidade na aprendizagem. O uso completo do corpo precisa ser requerido nos diferentes tipos de jogos educacionais para garantir de fato, o desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas das crianças.

É essencial pensarmos no lúdico não apenas como o produto de uma atividade, mas, como a própria ação da criança.

As práticas com jogos e brincadeiras psicomotoras na escola podem promover um ambiente estimulante de aprendizado (principalmente se alinhados à tecnologia), porém, precisam ser cuidadosamente elaboradas para proporcionar às crianças, uma evolução física e mental equilibrada que ajude na aquisição de habilidades essenciais e garantam o seu sucesso acadêmico e pessoal.

### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Diante do exposto, fica evidente que a Psicomotricidade é primordial para o desenvolvimento motor, cognitivo e social das crianças.

Através de movimentos corporais, o indivíduo melhora seus processos biológicos e psicológicos, favorecendo o corpo e a mente.

As práticas psicomotoras desempenham um papel fundamental na aprendizagem infantil pois, estímulos lúdicos apropriados são capazes de amenizar ou findar déficits cognitivos e motores que surgem durante os anos iniciais da educação infantil.



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

Assim, o uso de jogos na educação torna-se estratégia pedagógica eficiente para o ensino de conteúdos acadêmicos e proporciona uma experiência dinâmica e significativa de aprendizado e formação de personalidade para crianças.

Em conclusão, a combinação da Psicomotricidade e dos jogos no ensino oferece uma abordagem abrangente de aprendizagem e eficaz ao desenvolvimento das crianças.

## **5 REFERÊNCIAS**

BARROS, M.G.F.B. et al. Uso de jogos didáticos no processo ensino-aprendizagem. **Educação Pública**, v.19, n.23, 2019. Disponível em: <https://app.uff.br/riuff/bitstream/handle/1/15427/Usode%20jogos%20did%C3%A1ticos%20no%20processo%20ensino-aprendizagem.pdf?sequence=1>

BESSA, L.A.S.; MACIEL, R.M. **A Importância da Psicomotricidade no Desenvolvimento das Crianças nos Anos Iniciais**. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, v.12, n.1, p.59-78, 2016. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/criancas-nos-anos-iniciais>

CHAZAUD, J. **Introdução à Psicomotricidade**. São Paulo: Manole, 1976.

COSTA, A.C. **Psicopedagogia & Psicomotricidade: Pontos de interseção nas dificuldades de aprendizagem**. 2.ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

COSTA JÚNIOR, J.F. A importância de um ambiente de aprendizagem positivo e eficaz para os alunos. **Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**, v.6, p.324-341, 2023. Disponível em: <https://rebena.emnuvens.com.br/revista/index>

COSTALLAT, D.M. **Psicomotricidade I**. Porto Alegre: Globo, 1974.

FONSECA, V. **Psicomotricidade**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

FREIRE, P. **Política e Educação**. Ensaios. São Paulo: Cortez, 1993.

LAPIERRE, A.; AUCOUTURIER, B. **A simbologia do movimento**. **Psicomotricidade e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

LE BOULCH, J. **A educação pelo movimento: a psicocinética na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

LE BOULCH, J. **Educação psicomotora: a psicomotricidade na idade escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

LUCKESI, C.C. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma aprendizagem a partir da experiência interna**. 2005. Disponível em: [http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade\\_e\\_atividades\\_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf)

OLIVEIRA, G.C. **Psicomotricidade: educação e reeducação num enfoque psicopedagógico**. Petrópolis: Vozes, 1997.



**Revista Eletrônica de Divulgação Científica do Centro Universitário Don Domênico – UNIDON**  
**14ª Edição – janeiro de 2024 - ISSN 2177-4641**

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

PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia.** Rio de Janeiro: Forense Universitária Ltda, 1987.

SANTOS, V. R. **Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica.** Petrópolis: Vozes, 2014.

SOCIEDADE BRASILEIRA DE PSICOMOTRICIDADE. *Disponível em:* [www.psicomotricidade.com.br](http://www.psicomotricidade.com.br)

TAVARES, L.A. et al. Inteligência Artificial na Educação: Survey. **Braz. J. of Develop.**, v.6, n.7, p.48699-48714, 2020. DOI:10.34117/bjdv6n7-496.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação Social de Mente.** 7.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

