

# MÚSICA E MOVIMENTO COMO INSTRUMENTO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Isadora Ellen Cordeiro Amaro<sup>1</sup>  
Cláudia Regina Coelho Gomes<sup>2</sup>  
Denise Dias Almeida<sup>3</sup>

## INTRODUÇÃO

A aprendizagem é um processo que leva à mudança, onde resulta de uma experiência, e aumenta o potencial para um desempenho melhor e para a aprendizagem futura. A mudança no aprendiz pode acontecer a nível de conhecimento, atitude ou comportamento. Como resultado da aprendizagem, os estudantes veem conceitos, ideias e/ou o mundo de uma nova forma (Ambrose *et al.*, 2010).

Nos dias atuais é reconhecida a importância e funções da brincadeira para o desenvolvimento infanto-juvenil. Conforme apontam Perez-Ramos e Oliveira (2010), as atividades lúdicas produzem tanto benefícios de longo prazo, ao contribuir para a aprendizagem de papéis e habilidades adaptativas para a vida adulta, quanto de curto e médio prazo, ao proporcionar aprendizados comportamentais indispensáveis à sobrevivência e adaptação da criança ao próprio nicho desenvolvimental da infância.

A brincadeira possibilita a inserção da criança ao mundo, uma vez que brincando ela passa a expandir seu conhecimento se desenvolvendo em diversos âmbitos que vão desde noções de causa e efeito ao pensamento abstrato variando de acordo com o contexto e a forma que a brincadeira será realizada. Vygotsky destaca a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança considerando que “a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil” (Vygotsky, 1991 apud Cordazzo; Vieira, 2007, p. 93).

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Psicologia da Faculdade Maurício de Nassau – UNINASSAU, [isadoraellen18@gmail.com](mailto:isadoraellen18@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Piauí – UFPI, [reginnalsclaudia@gmail.com](mailto:reginnalsclaudia@gmail.com);

<sup>3</sup> Professora Orientadora: Doutora em Psicologia Cognitiva, - Faculdade Maurício de Nassau – UNINASSAU, [denise\\_diasalmeida@hotmail.com](mailto:denise_diasalmeida@hotmail.com).

Conforme Rocha (2009, p. 205), entre as atividades essenciais para o desenvolvimento das crianças estão as atividades lúdicas propostas por teóricos da abordagem Histórico-cultural, como, por exemplo, L. S. Vygotsky, A. N. Leontiev e D. B. Elkonin. Dessa forma, pode-se inferir que, a partir desse aporte teórico, serão realizadas ações que contribuem para o desenvolvimento integral dos infantes. A afirmação de Rocha demonstra que utilizar atividades lúdicas com o público infantil é essencial e como grandes autores da abordagem Histórico Cultural destacavam a sua relevância para o desenvolvimento.

A relevância da temática abordada, faz-se incontestável no contexto atual da infância cada vez mais impactada pelo uso cotidiano e precoce de telas (tv, tablets, celulares e redes sociais) acarretando na diminuição de atividades que envolvem movimento e interações entre pares (Amarante, 2022). Os prejuízos para o desenvolvimento infantil nas esferas motora, social e possivelmente cognitiva ainda são de difícil mensuração e carecem de estudos mais robustos e de maior profundidade acerca do tema em questão. Desta forma, esse projeto teve como objetivo geral utilizar jogos e brincadeiras com foco na música e no movimento, promovendo saúde e auxiliando o desenvolvimento motor e corporal de cada criança.

## **METODOLOGIA**

Os participantes eram estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental de duas escolas de uma cidade do Vale do São Francisco. Na primeira escola foram executadas duas atividades em dois grupos: circuito-motor e complete a música, e as atividades aconteceram de forma simultânea. Após o término de cada atividade, trocaram-se os grupos. O circuito motor era composto por quatro etapas, na primeira foram utilizados quatro cones alinhados lado a lado, quatro argolas plásticas dispostas uma na frente de cada cone e fitas adesivas coloridas para demarcar o chão.

As crianças foram instruídas a se moverem lateralmente o corpo em quatro apoios (mãos e pés) em posição de prancha, ao tempo em que inserem as argolas situadas no chão na frente de cada cone, no respectivo cone. A segunda estação se compõe de seis bambolês dispostos em fila longitudinal, dentro das circunferências dos bambolês estão demarcadas com fitas coloridas setas indicando em que posição (dos pés) o participante deverá pular. As crianças seguiam a sequência indicada nas setas pulando dentro das circunferências dos bambolês até o final.

Na terceira estação as crianças rolaram o bambolê em movimento de roda sobre uma linha demarcada no chão com fita colorida. E a última etapa do circuito consiste na tradicional brincadeira "amarelinha" demarcada no chão. A atividade de completar a música consiste em agrupar os alunos sentando em uma roda, colocar uma música (cantigas infantis populares) para e interrompê-la após um intervalo de tempo para que as crianças continuem cantando a letra de música. Enquanto a música toca as crianças passam de mão em mão um balão cheio, e quando a música for interrompida, a criança que estiver com o balão em mãos completará a canção.

As dinâmicas realizadas com a segunda escola foram: Escravos de Jó e Estátuas divertidas. Na primeira foi entregue uma bexiga para cada criança, enquanto foi cantada a canção "Escravos de Jó", as bexigas eram passadas para o colega ao lado, fazendo os movimentos conforme a coreografia da música. A música e a coreografia foram demonstradas e ensaiadas em algumas rodadas para que as crianças conseguissem aprender a letra, o ritmo e os movimentos. Três monitores se posicionaram sentados, por fora do círculo, e fizeram também a coreografia com a bola, fornecendo um suporte para as crianças.

A atividade estátuas divertidas consiste em cantar cantigas populares tocadas ao violão, e pedir aos participantes que executem movimentos aleatórios. Os membros do grupo que estão cantando a canção acrescentam a estrofe "Brasil, dois mil, quem mexer saiu. Estátua!" dando previsibilidade e orientando os participantes a ficarem completamente parados em suas posições.

Enquanto todos se mantêm parados, os membros da equipe dão comandos de fazer caretas e expressões faciais engraçadas e ao mesmo tempo manter o resto do corpo se mexer, quando estão parados em estátua, a equipe manipula as posições de braços e pernas dos alunos compondo uma grande escultura viva.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

A importância das brincadeiras para o desenvolvimento infantil já são reconhecidas no campo teórico de estudos acerca do desenvolvimento infantil. Consideram-se aspectos como: desenvolvimento da coordenação motora, noções de causa e efeito, pensamento abstrato, desenvolvimento emocional, de personalidade e convivência social.

O brincar na primeira infância tem um papel central no desenvolvimento infantil, como uma porta de entrada para desvendar sensações e sentimentos, inclusive na relação com seus cuidadores, é explorando através dos sentidos que o bebê tem seus primeiros contatos com o mundo. Leontiev (1994 apud Cordazzo; Vieira, 2007, p. 94) afirma que “as brincadeiras mudam conforme muda a idade das crianças”, destacando o valor da socialização e da atividade lúdica.

Logo que a criança começa a falar, os jogos de exercícios começam a diminuir e dão espaço aos jogos simbólicos. Para Vygotsky (1991 apud Cordazzo; Vieira, 2007) é possível notar através das brincadeiras desejos que as crianças adquirem em relação a papéis existentes na sociedade, experimentando-os através do faz de conta.

O brincar é uma ferramenta ampla que apoia o desenvolvimento em diversas áreas. Ele oferece um meio natural e eficaz para as crianças explorarem o mundo, aprenderem sobre si mesmas e interagirem com os outros, criando uma base sólida para um desenvolvimento saudável e equilibrado.

Conforme apontam Perez-Ramos, Queiroz e Oliveira (2010), as atividades lúdicas produzem tanto benefícios de longo prazo, ao contribuir para a aprendizagem de papéis e habilidades adaptativas para a vida adulta, quanto de curto e médio prazo, ao proporcionar aprendizados comportamentais indispensáveis à sobrevivência e adaptação da criança ao próprio nicho desenvolvimental da infância.

Falar de desenvolvimento infantil torna indispensável citar a relação do brincar na escola. A ludicidade surge na educação em um momento histórico onde as crianças passaram a ser vistas como pessoas que também possuem direitos, desse modo “o professor ao utilizar e trabalhar com materiais pedagógicos lúdicos poderá resgatar e garantir uma infância sadia, cheia de sonhos e fantasias, ajudando no decorrer dessa aprendizagem de maneira investigativa e prazerosa” (Silva; Oliveira, 2016, p. 10). A brincadeira na escola deve ser seguida de intencionalidade de modo que o educador deve analisar o contexto e a realidade cultural e social de seus educandos para que a atividade seja mais significativa.

A música e o movimento estão intrinsecamente ligados ao contexto cultural e social, bem como à ludicidade e à psicomotricidade. Na cultura a música se faz muito presente sendo ela parte do dia-a-dia influenciando na compreensão do mundo das pessoas. A música e a psicomotricidade, de forma latente, tornam o desenvolvimento psicomotor espontaneamente possíveis, a criança ao entrar em contato com a música

explora diversos aspectos do seu desenvolvimento como: ritmo, lateralidade, noção espacial, se expressando livremente (Taborda; Silva, 2021).

Compreende-se assim a música como ferramenta essencial para o desenvolvimento de diversos aspectos do ser humano, podendo ser trabalhada de modo a resgatar culturas mais antigas, como foi trabalhado através do projeto as cantigas populares, bem como a ressignificação de músicas atuais onde, devido o acesso a telas e a internet, as crianças acabam tendo contato.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Observou-se que as atividades foram dotadas de interesse pelas crianças, onde todas demonstraram e relataram que gostaram de realizar as brincadeiras, mas também foi notado que inicialmente as crianças tinham uma certa dificuldade na execução. Identificamos o quanto brincadeiras mais dinâmicas eram ausentes no cotidiano de algumas, e ao fim das mesmas, foi possível identificar uma evolução e aprendizado de maneira ampla, em que, após ensinarmos e mostrarmos a importância daquela brincadeira, incentivamos uns aos outros a participar e até mostravam como era fácil.

Então, foi demonstrado que com poucos recursos, há como executar brincadeiras lúdicas de música e movimento nas escolas com diversos benefícios na saúde das crianças. O resultado obtido foi significativo, pois nos deu uma base do que seria a prática, que o brincar vai muito além da diversão, ele é um aprendizado, é acima de tudo um mundo de ações, reações e desenvolvimento que acarreta na interação do grupo.

As crianças conseguiram vivenciar a proposta, participaram ativamente de ambas as intervenções e conseguiram desenvolver o enfoque central da intervenção: aprendizagem, desafio, motivação, comunicação, interação em grupo, memória e movimento.

As crianças se mostraram interessadas e atentas às atividades desde o começo, seguindo as instruções, demonstraram se divertir querendo sempre repetir as atividades e a cada repetição das fases, quando pegavam a prática dos movimentos faziam mais rápido para poder brincar novamente. Essas atividades poderiam ter sido realizadas em local mais espaçoso, com uma frequência semanal que poderia auxiliar os docentes a desenvolverem o comportamento motor e afetivo.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Foi possível observar que as atividades propostas foram aproveitadas de modo que as crianças demonstraram interesse, participando de forma ativa. Percebemos que na prática, os benefícios voltados para a atividade lúdica e sua relação com uma maior interação entre as crianças, uma vez que foi possível trabalhar tanto aspectos relacionados à motricidade bem como a coletividade e a memória.

**Palavras-chave:** Crianças, desenvolvimento infantil, brincadeiras, coordenação motora, memória.

## REFERÊNCIAS

AMARANTE, S. **O uso das telas e o desenvolvimento infantil**. Instituto Nacional Fernando Figueira/Fiocruz. 2022. Disponível em: <https://www.iff.fiocruz.br/index.php/pt/?view=article&id=35:uso-das-telas&catid=8>. Acesso em: 10 set. 2024.

AMBROSE, S. A. et al. **How Learning Works: Seven Research-Based Principles for Smart Teaching**. São Francisco, CA: John Wiley & Sons, 2010.

CORDAZZO, D. T. S.; VIEIRA, L. M. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Est. Pesq. Psicol**. Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, p. 89-100, 2007.

PEREZ-RAMOS, A.; OLIVEIRA, V. **Brincar é Saúde: o lúdico como estratégia preventiva**. Rio de Janeiro: Ed. Wak, 2010.

ROCHA, M. S. P. DE M. L. DA. A atividade lúdica, a criança de 6 anos e o ensino fundamental. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 13, n. 2, p. 203-212, jul. 2009. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/H3KZGcsmLFz75YtSTGTgmvC/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 20 mar. 2024.



SILVA, M. R.; OLIVEIRA, M. A. Revisão da literatura acerca do uso do lúdico na Educação Infantil. **Revista Saberes Docentes**, v. 1, n. 2. 2016, Disponível em: <https://www.revista.ajes.edu.br/index.php/rsd/article/view/93>. Acesso em: 10 set. 2024.

TABORDA, R. B. S.; SILVA, F. J. A. D. A relação da música com o desenvolvimento psicomotor. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 7, n. 4, 373–385, 2021. <https://doi.org/10.51891/rease.v7i4.974>. Acesso em: 10. Set. 2024.