



ISSN 2359-5051

Revista Diálogos Interdisciplinares GEPFIP/UFMS/CPAQ

Grupo de Estudos e Pesquisa em Formação Interdisciplinar
de Professores

CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR, DAS BRINCADEIRAS E DO CORPO EM MOVIMENTO PARA O DESENVOLVIMENTO DOS ALUNOS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

CONTRIBUTIONS OF PLAY, PLAY AND BODY IN MOTION FOR THE DEVELOPMENT OF STUDENTS OF THE EARLY YEARS OF ELEMENTARY SCHOOL

Silvia Christina Oliveira MADRID¹

RESUMO

A temática deste artigo aborda sobre a importância do brincar, das brincadeiras e do corpo em movimento, nas escolas de tempo integral, uma vez que, com a ampliação da carga horária nas instituições se faz necessário diversificar as atividades pedagógicas no sentido de contribuir para o pleno desenvolvimento dos alunos. Diante desta problemática o principal objetivo deste artigo é evidenciar as contribuições do brincar, das brincadeiras e do corpo em movimento para o desenvolvimento dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Na pesquisa buscamos nos documentos oficiais (BRASIL, 1997, 2013, 2014, 2017) as especificidades relacionadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental I, bem como os objetivos da área da Educação Física perante o eixo temático dos jogos e brincadeiras. Consideramos também as questões relacionadas ao corpo em movimento para o desenvolvimento infantil. Houve a necessidade de caracterizar as escolas em tempo integral e sua implantação e ampliação no Brasil. Os jogos, as brincadeiras e o corpo em movimento devem fazer parte dos conteúdos da Educação Física escolar, a fim de contribuir para o desenvolvimento e formação dos alunos. Tais conteúdos podem enriquecer a aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental nas outras disciplinas. O brincar, o jogar e a ludicidade trazem inúmeros benefícios para os alunos, agregando movimento, prazer e alegria, contribuindo para que os mesmos se tornem ativos no processo de ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Escola de tempo integral. Anos iniciais do Ensino Fundamental I. Brincar. Jogar. Corpo em movimento.

ABSTRACT

The theme of this article discusses the importance of the play, the games and the body in motion, full-time schools, since, with the expansion of workload in the institutions necessary to diversify

¹ Doutora em Ciência da Atividade Física e do Esporte (UNILEON/ES), e Pós Doutora em Educação Física (UFSC), Universidade Estadual de Ponta Grossa, profsilviamadrid@gmail.com





the educational activities towards to contribute to the full development of students. In view of this problem, the main objective of this article is to highlighting the contributions of the play, the games and the body in movement for the development of the students of the early years of Elementary School I. In the research we seek in the official documents (BRAZIL, 1997, 2013, 2014, 2017) the specifics related to the early years of Elementary School I, as well as the objectives of the Physical Education area before the main theme of fun and games. We also consider the issues related to the body in movement for child development. There was the need to characterize the full-time schools and your deployment and expansion in Brazil. The games, the games and the body in motion should be part of the content of School Physical Education in order to contribute to the development and training of students. Such content can enrich students ' learning of the early years of elementary school in the other disciplines. The play, the play and playfulness bring numerous benefits for students, adding movement, pleasure and joy, contributing so that they become active in the teaching learning process.

Keywords: Full-time school. Early years of Elementary School I. Play. Body in motion.

1. INTRODUÇÃO

Este artigo aborda sobre a importância do brincar, das brincadeiras e do corpo em movimento, nas escolas de tempo integral, uma vez que, com a ampliação da carga horária nas instituições se faz necessário diversificar as atividades pedagógicas no sentido de contribuir para o pleno desenvolvimento dos alunos.

Diante desta problemática os objetivos deste artigo são: Evidenciar as contribuições do brincar, das brincadeiras e do corpo em movimento para o desenvolvimento dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental; Destacar a importância do brincar, das brincadeiras e do corpo em movimento em escolas de tempo integral; Analisar o tema jogos e brincadeiras segundo a Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017).

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa documental e bibliográfica. Para Gerhard e Silveira (2009, p. 32) “a pesquisa qualitativa preocupa-se, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. Realizamos a análise documental da Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2017). Para Triviños (2008, p. 111) a análise documental “[...] fornece ao investigador a possibilidade de reunir uma grande quantidade de informações sobre leis estaduais da educação, processos e condições escolares, planos de estudo [...]”.

A escola de tempo integral precisa considerar nas atividades pedagógicas, situações de aprendizagem que desenvolvam as atividades lúdicas nos conteúdos curriculares. Há necessidade da ampliação das ações pedagógicas, a fim de que possam atender o aluno em sua integralidade biopsicossocial no processo de ensino e aprendizagem. Diante disso, o brincar, as brincadeiras e o corpo em movimento podem ser também desenvolvidos como ferramentas didáticas para





contribuírem para a aprendizagem dos diversos conhecimentos estabelecidos no currículo escolar.

Na pesquisa buscamos nos documentos oficiais (BRASIL, 1997, 2010, 2013, 2017) as especificidades relacionadas aos anos iniciais do Ensino Fundamental I, bem como os objetivos da área da Educação Física perante o eixo temático dos jogos e brincadeiras. Consideramos também as questões relacionadas ao corpo em movimento para o desenvolvimento infantil. Houve a necessidade de caracterizar as escolas em tempo integral e sua implantação e ampliação no Brasil.

Os jogos e brincadeiras estão presentes nos diversos documentos norteadores da Educação Básica, os quais destacam a importância da ludicidade para a aprendizagem significativa das crianças, apontam o papel fundamental para a aquisição e ampliação do desenvolvimento das habilidades motoras dos alunos, bem como dos aspectos sociais e cognitivos.

Reconhecer as contribuições das atividades lúdicas, como brincar, jogar, as quais envolvem o corpo em movimento, para o desenvolvimento integral das crianças, inseridas na escola de tempo integral, significa valorizar os benefícios referentes aos aspectos físicos, psíquicos e sócio afetivos das crianças. Diante disso, em relação ao desenvolvimento infantil, consideramos a criança em sua totalidade, valorizando a consciência corporal, a espontaneidade, a criatividade, a capacidade de atenção e a observação, estimulando a comunicação e ampliando as relações sociais.

2. PRESSUPOSTOS DA LEGISLAÇÃO E DOS DOCUMENTOS OFICIAIS PARA OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

A Educação Básica de qualidade é um direito assegurado pela Constituição Federal (BRASIL, 1988) e pelo Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA (BRASIL, 1990).

O Ensino Fundamental compreende a segunda etapa da Educação Básica, o qual é gratuito e obrigatório com a duração de nove (9) anos, sendo organizado e tratado em duas fases: do 1º ao 5º ano que corresponde aos anos iniciais do Ensino Fundamental I e do 6º ao 9º ano que corresponde aos anos finais do Ensino Fundamental II. As unidades escolares podem ser organizadas em relação ao seu tempo e espaço em escolas de tempo parcial, onde os alunos estudam em um turno, e escolas de tempo integral, onde os alunos estudam no mínimo sete (7) horas diárias (BRASIL, 2013).

A temática sobre a escola de tempo integral vem sendo debatida e institucionalizada como política pública em nosso país, com a aprovação do Plano Nacional de Educação (PNE) pela Lei nº 13.005/2014 (BRASIL, 2014), ficou estabelecida como meta para o PNE (BRASIL, 2014) dos estados e municípios até 2020 o seguinte: oferecer educação em tempo integral em, no mínimo, 50% (cinquenta por cento) das escolas públicas, de forma a atender, pelo menos 25% (vinte e cinco por cento) dos (as) alunos (as) da Educação Básica (BRASIL, 2014).





A educação é um direito de todos previsto na Constituição Brasileira de 1988 (BRASIL, 1988). A Educação Infantil é o primeiro nível da Educação Básica, é nessa fase escolar que as crianças ampliam suas relações para além do ambiente familiar, estabelecendo contato com o professor e com outras crianças. É nessa fase escolar que as crianças começam a se socializar cotidianamente, pois frequentando a escola seu desenvolvimento é estimulado em todos os aspectos, cognitivo, afetivo, social e motor (BRASIL, 1998).

Os anos iniciais do Ensino Fundamental I corresponde a segunda etapa da educação básica e compreende do 1º ao 5º ano, é a fase da escolarização e alfabetização propriamente dita. Os alunos saem da Educação Infantil, onde os eixos fundamentais são o brincar, o cuidar e o educar, e passam para a fase da alfabetização, do início da leitura e do contato com a matemática e outras linguagens.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica – DCNS (BRASIL, 2013, p. 70) os objetivos dos anos iniciais do Ensino Fundamental I são:

I – desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo; II – foco central na alfabetização, ao longo dos 3 (três) primeiros anos; III – compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da economia, da tecnologia, das artes, da cultura e dos valores em que se fundamenta a sociedade; IV – o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores; V – fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de respeito recíproco em que se assenta a vida social.

As políticas públicas voltadas para a Educação Básica têm discutido há alguns anos sobre a alfabetização na idade certa, e também sobre uma educação integral e igual dos alunos brasileiros, onde eles sejam estimulados e tenham diversas experiências, que os desenvolvam de maneira integral, entendendo as crianças como um todo, em seus aspectos motores, psicológicos, afetivos e sociais.

Educação integral é aquela que considera o sujeito em sua condição multidimensional, não apenas na dimensão cognitiva, como também na compreensão de um sujeito que é sujeito corpóreo, tem afetos e está inserida num contexto de relações. Isto vale dizer a compreensão de um sujeito que deve ser considerado em sua dimensão biopsicossocial (GONÇALVES, 2006, p. 130).

A escola tem papel fundamental para a educação integral das crianças e jovens brasileiros, uma vez que é um espaço onde os alunos estão em processo de formação, podendo ter diferentes experiências, contribuindo assim para a construção da sua identidade. Pensando nisso, o PNE (BRASIL, 2014) e a BNCC (BRASIL, 2017) são importantes documentos que discutem a Educação Básica, devendo os mesmos serem considerados no projeto político pedagógico (PPP) das escolas brasileiras.

O PNE (BRASIL, 2014) determina as diretrizes, metas e estratégias para a política educacional para o período de dez (10) anos (2014-2024). O primeiro grupo aponta metas





estruturantes para a garantia do direito à Educação Básica com qualidade, e que assim promovam a garantia do acesso, à universalização do ensino obrigatório, e à ampliação das oportunidades educacionais. O segundo grupo de metas diz respeito especificamente à redução das desigualdades e à valorização da diversidade, caminhos imprescindíveis para a equidade. O terceiro bloco de metas trata da valorização dos profissionais da educação, considerada estratégica para que as metas anteriores sejam atingidas, e o quarto grupo de metas refere-se ao Ensino Superior (BRASIL, 2014).

De acordo com a Resolução do Conselho Nacional de Educação (BRASIL, 2010, p. 10) as escolas de tempo integral devem oferecer uma ampliação na jornada escolar, de no mínimo de sete (7) horas diárias e essa proposta educacional visa promover a:

[...] Ampliação de tempos, espaços e oportunidades educativas e o compartilhamento da tarefa de educar e cuidar entre os profissionais da escola e de outras áreas, as famílias e outros atores sociais, sob a coordenação da escola e de seus professores, visando alcançar a melhoria da qualidade da aprendizagem e da convivência social e diminuir as diferenças de acesso ao conhecimento e aos bens culturais, em especial entre as populações socialmente mais vulneráveis.

Muito além da ampliação da jornada escolar, as escolas de tempo integral devem ter um currículo diversificado que ofereça diversas oportunidades de aprendizado e contribuam para o desenvolvimento integral dos alunos. Para isso, é importante que as crianças possam se expressar através das manifestações da cultura corporal do movimento, as quais poderão contribuir de maneira significativa para a formação dos educandos.

A BNCC (BRASIL, 2017) também foi proposta do PNE (BRASIL, 2014) expressa em sua Meta 2 e 7 e em sua estratégia 7.1:

[...] Meta 2: universalizar o ensino fundamental de nove anos para toda a população de seis a quatorze anos e garantir que pelo menos noventa e cinco por cento dos alunos concluam essa etapa na idade recomendada, até o último ano de vigência deste PNE. [...] 7.1. Estabelecer e implantar, mediante pactuação interfederativa, diretrizes pedagógicas para a educação básica e a base nacional comum dos currículos, com direitos e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento dos(as) alunos(as) para cada ano do ensino fundamental e médio, respeitada a diversidade regional, estadual e local (BRASIL, 2014).

A BNCC (BRASIL, 2017) foi elaborada a partir de participação dos professores, Secretarias de Educação de todo o Brasil e o Ministério da Educação e Cultura - MEC, o documento visa estabelecer os conteúdos essenciais que os alunos devem aprender em cada ano escolar. A BNCC (BRASIL, 2017) passou a ser Lei em 20 de dezembro de 2017 e contempla a escolarização de 0 a 14 anos, da Educação Infantil ao Ensino Fundamental I, tanto para as escolas públicas ou privadas, o documento “[...] explicita as aprendizagens essenciais que todos os estudantes devem desenvolver e expressa, portanto, a igualdade educacional sobre a qual as singularidades devem ser consideradas e atendidas” (BRASIL, 2017, p. 17).





Para assegurar o direito a aprendizagem e também a alfabetização na idade certa, nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a BNCC (BRASIL, 2017) descreve as habilidades e competências gerais e específicas para cada disciplina, as quais o aluno deve atingir para considerar que sua escolarização foi obtida.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017, p. 10) competência é “[...] a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho”.

Na BNCC (BRASIL, 2017) a Educação Física é entendida como a área responsável para desenvolver uma das Linguagens, a corporal, pois de acordo com o documento o aluno deve aprender diversas linguagens no processo de escolarização. No Ensino Fundamental I o referido documento aponta dez (10) competências específicas para a Educação Física, sendo:

1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual.
2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo.
3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais.
4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas.
5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes.
6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam.
7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos.
8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde.
9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário.
10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo (BRASIL, 2017, p. 223).

A BNCC (BRASIL, 2017) indica seis (6) unidades temáticas para desenvolver as competências específicas da Educação Física para o Ensino Fundamental I, sendo: brincadeiras e jogos, esportes, ginásticas, danças, lutas e práticas corporais de aventura.

As brincadeiras e jogos é a primeira unidade temática apontada na BNCC (BRASIL, 2017), visa promover diversas praticas corporais da nossa cultura, desenvolvendo a criança integralmente, nos aspectos motores, sociais, cognitivos e afetivos.





Assim como a BNCC (BRASIL, 2017) as DCNS (BRASIL, 2013) apontam também o tema brincadeiras e jogos como parte integrante do currículo da disciplina de Educação Física, mas não seria restrita a ela.

Aprender com prazer e alegria trazem inúmeros benefícios para a criança e de acordo com os documentos norteadores da Educação Básica, o brincar e jogar devem fazer parte das atividades pedagógicas dos anos iniciais do Ensino Fundamental I, seja na disciplina de Educação Física ou no currículo das outras áreas de conhecimento.

3. CONTRIBUIÇÕES DO BRINCAR, DAS BRINCADEIRAS E DO JOGO NO CONTEXTO DA ESCOLA DE TEMPO INTEGRAL

A escola de tempo integral busca uma educação voltada para o desenvolvimento integral dos alunos. Para Yus (2002, p. 19) uma educação integral ou holística “[...] está relacionada com o crescimento de todas as potencialidades da pessoa: intelectual, emocional, social, física, artística, criativa e espiritual”.

A educação integral está voltada para o desenvolvimento de todas as potencialidades dos alunos, onde a mesma propicia um mundo de descobertas que vai muito além dos livros didáticos e dos currículos convencionais, oferecendo nessa perspectiva possibilidades para que os mesmos se envolvam de forma plena no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo, portanto, para o desenvolvimento da criatividade e autonomia crítica.

Na educação e formação das crianças, o ato de brincar é essencial na vida diária das mesmas, o mesmo se destaca como algo fundamental para seu pleno desenvolvimento e aprendizado, lhes oportunizando um mundo de novas descobertas e experiências, contribuindo deste modo para o processo educacional na infância.

Segundo Kishimoto (2010, p. 1) brincar é “[...] uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário”.

Brincando a criança estará aprendendo e se desenvolvendo, pois é desafiada a buscar soluções para situações imaginárias e vivenciadas, estimulando assim sua inteligência e criatividade.

Para Gomes (2009) o brincar e o jogar são inerentes às crianças e a infância, eles são meios enriquecedores de aprendizado, pois envolvem emoções, inteligências, movimento e afetividade. De tal modo, devem estar presentes na escola, sendo utilizados como ferramentas importantes para uma prática pedagógica direcionada para o desenvolvimento integral das crianças.





De acordo com as DCNS (BRASIL, 2013, p. 121):

A escola deve adotar formas de trabalho que proporcionem maior mobilidade às crianças na sala de aula, explorar com elas mais intensamente as diversas linguagens artísticas, a começar pela literatura, utilizar mais materiais que proporcionem aos alunos oportunidade de racionar manuseando-os, explorando as suas características e propriedades, ao mesmo tempo em que passa a sistematizar mais os conhecimentos escolares.

As atividades lúdicas (brincar, brincadeiras, jogo) são momentos de aprendizagem, as quais podem trazer informações que serão confrontadas com os conteúdos formais da escola maximizando o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Na infância o ato de brincar é fundamental, pois por meio das brincadeiras e das interações que as crianças estabelecem com seus pares e com os diversos objetos (brinquedos) elas aprendem e se desenvolvem. A criança explora o mundo a sua volta a partir do seu corpo, o que lhe possibilita aquisições tanto afetivas, cognitivas como sociais.

Brincar é envolvente, interessante e informativo. Envolvente porque coloca a criança em um contexto de interação em que suas atividades físicas e fantasiosas, bem como os objetos que servem de projeção ou suporte delas, fazem parte de um mesmo contínuo topológico. Interessante porque canaliza, orienta, organiza as energias da criança, dando-lhes forma de atividade ou ocupação. Informativo porque, nesse contexto, ela pode aprender sobre as características dos objetos, os conteúdos pensados ou imaginados (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 14).

O brincar e as brincadeiras são inerentes à infância, sendo fundamentais para que as crianças se desenvolvam, pois possibilitam o desenvolvimento da criatividade e da autonomia, o brincar é uma forma prazerosa da criança aprender e se desenvolver. Para Almeida (2003, p. 46) “Experimentando, vendo, manipulando as coisas, a criança descobre a possibilidade de ar forma ao mundo de acordo com suas impressões”.

A definição dos termos brincar, jogo, lúdico é complexa, e muitas vezes são utilizadas como se tivessem o mesmo significado, apesar de serem conceitos que se aproximam. Kishimoto (2010, p. 1) relata que brincar é “[...] uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário”.

As brincadeiras seriam momentos de prazer livre das crianças, sendo também um direito delas também. Ainda para a autora:

Ao brincar, a criança experimenta o poder de explorar o mundo dos objetos, das pessoas, da natureza e da cultura, para compreendê-lo e expressá-lo por meio de variadas linguagens. Mas é no plano da imaginação que o brincar se destaca pela mobilização dos significados. Enfim, sua importância se relaciona com a cultura da infância, que coloca a brincadeira como ferramenta para a criança se expressar, aprender e se desenvolver (KISHIMOTO, 2010, p. 1).

Já os jogos, segundo Huizinga (1995) estão presentes em nossa sociedade desde os





primórdios, portanto em diversos momentos da nossa história. Os jogos são atividades livres, possuem regras que podem ser modificadas ou não pelos participantes, proporcionam momentos de prazer e relaxamento, assim como o brincar também possuem uma função social e cultural. De acordo Huizinga (1995, p. 13) o jogo é uma: “atividade livre, conscientemente tomada como ‘não-séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total”.

Almeida (2003, p. 53) destaca a importância dos jogos e sua função social, dizendo:

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas.

Os jogos e brincadeiras são realizados também nos momentos livres das crianças com o uso ou não de objetos, com o uso de regras ou não, mas ambos são permeados de prazer e alegria o que remeteria a ludicidade.

A palavra lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* e significa brincar, mas muitos autores consideram o lúdico e a ludicidade como algo indispensável para o ser humano, algo que transcende ao brincar e ao jogar simplesmente e está ligado a socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (ROJAS, 2002, p. 7).

Rojas (2002) defende uma metodologia de ensino pautada no lúdico como forma de aprender, para a autora a criança pode aprender utilizando o faz de conta, dramatizando, criando, brincando com objetos e com outras crianças, vivendo em sociedade e interagindo com o professor e com seus pares. Para Rojas (2002) o professor não seria um protagonista no processo de ensino aprendizagem, mas sim alguém que media o processo interagindo e possibilitando que os alunos se expressem e aprendam com atividades prazerosas. “A função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo” (ROJAS, 2002, p. 6).

Existem diversos tipos de jogos e brincadeiras que podem ser desenvolvidos na escola, além do resgate dos jogos tradicionais também podem ser desenvolvidos os jogos educativos. Estes últimos enriquecem o processo de ensino aprendizagem e podem ser utilizados para a alfabetização, concentração, raciocínio, fixação de determinados conteúdos ou aquisição de novos conhecimentos.





Almeida (2003, p. 54) relata que o jogo na prática educativa “torna-se atividades sérias (trabalho) que auxiliam, enriquecem a incorporação de conhecimentos sem fazê-las perder a satisfação ou prazer de realizar e buscar”. Como já foi dito anteriormente a criança também aprende se divertindo.

Quando nos referimos às escolas de tempo integral os jogos e brincadeiras devem permear o processo de ensino aprendizagem, enriquecendo e tornando a rotina diária desses alunos mais alegre e prazerosa. Permanecer sete (7) horas diárias em sala de aula, com conteúdos e metodologias de ensino tradicionais (giz e quadro) desestimulam os alunos e não contribuem para a formação de educandos mais ativos no processo de aprendizagem.

Só faz sentido pensar na ampliação da jornada escolar, ou seja, na implantação de escolas de tempo integral, se considerarmos uma concepção de educação integral com a perspectiva de que o horário expandido represente uma ampliação de oportunidades e situações que promovam aprendizagens significativas e emancipadoras (GONÇALVES, 2006, p. 131).

Para König e Sedorko (2014, p. 11) os jogos podem ser utilizados nas escolas sobre duas dimensões: “para suprir a questão do lazer, prazer e divertimento e também para auxiliar em questões educativas, proporcionando aos alunos a obtenção de conhecimentos através de momentos prazerosos”. Para os referidos autores com a dimensão mais lúdica e sem pressão por parte dos professores, ao jogar ou brincar o aluno cria e aprende sem cobranças.

Segundo as DCNS (2013, p. 16) a escola deve “[...] ser reinventada [...] priorizar processos capazes de gerar sujeitos inventivos, participativos, cooperativos, preparados para diversificadas inserções sociais, políticas, culturais, laborais e, ao mesmo tempo, capazes de intervir e problematizar as formas de produção e de vida”.

É importante oportunizar aos alunos diferentes experiências para que possam aprender de forma mais significativa, as escolas em tempo integral devem propiciar o desenvolvimento dos alunos em todas as suas dimensões, e não apenas oferecer uma ampliação da jornada escolar, mas sim possibilitar que os alunos aprendam e participem ativamente do processo de ensino e aprendizagem.

4. EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: O CORPO EM MOVIMENTO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I

O movimento é a primeira linguagem da criança, através do corpo em movimento ela interage com o mundo, antes mesmo de se manifestar por meio da linguagem falada ou escrita.

O movimento é uma importante dimensão do desenvolvimento e da cultura humana. As crianças se movimentam desde que nascem adquirindo cada vez maior controle sobre seu próprio corpo e se apropriando cada vez mais das possibilidades de interação com o mundo. Ao movimentarem-se, as crianças expressam sentimentos,





emoções e pensamentos, ampliando as possibilidades do uso significativo de gestos e posturas corporais (MATTOS; NEIRA, 2007, p. 26).

Podemos considerar que as crianças são essencialmente movimento e que a partir da linguagem corporal elas brincam, criam, se expressam e se desenvolvem. A criança é um sujeito que aprende e constrói sua identidade através das suas vivências, seja através das brincadeiras, fantasias, da imaginação, da observação, construindo assim o seu aprendizado.

Garanhani (2002, p. 13) destaca que o “movimento corporal da criança não é somente uma necessidade para o seu desenvolvimento físico-motor, mas também um conhecimento que, traduzido em linguagem, contribui para a sua constituição como sujeito cultural”.

De acordo com a referida autora o corpo em movimento na infância contribui para a construção, formação e transformação da identidade da criança e das suas significações com o mundo e com a realidade que ela está inserida.

O movimento é fundamental para a educação integral das crianças e deve estar presente na sala de aula, assim como as brincadeiras que podem exercer um papel facilitador do aprendizado. A criança explora o mundo a sua volta a partir do seu corpo, o que lhe possibilita aquisições tanto afetivas, cognitivas como sociais. O corpo em movimento, através de diversas atividades lúdicas e das brincadeiras, desenvolve a autonomia das crianças, bem como a concentração, podendo sim ser utilizado em todas as áreas de conhecimento.

Para Mattos e Neira (*apud* RABINOVICH, 2007, p. 68) “o trabalho com o corpo deve permitir a vinculação do movimento com intenções, raciocínio e planos de ações elaboradas; atividades com significado, com o concreto, com o real, com o interesse daquele que é o mais importante do processo, o aluno”.

É comum, na atualidade, a escola se deparar com dificuldades, por parte das crianças relacionadas à área emocional, afetiva e uma capacidade intensa de buscar e vontade de explorar tudo o que está à sua volta. As inquietações da criança expressam o desejo por movimentar-se explorar o mundo algo que, gradativamente, vem lhe sendo tirado, por diversos fatores, tais como: sociais, econômicos, culturais e mesmo políticos.

Para tentar minimizar esses problemas e também para que o currículo seja desenvolvido e planejado de forma que o aluno sinta-se parte integrante e participante, tendo prazer em estudar e frequentar a escola, os jogos e brincadeiras podem ser um instrumento capaz de possibilitar a vivência das diferentes manifestações corpóreas possibilitando aos educandos ampliar as suas significações e interações com o mundo do qual fazem parte.

Com o avanço das novas tecnologias e a expansão da internet para todas as classes sociais, o corpo em movimento, as brincadeiras de rua e o brincar vêm perdendo espaço para os jogos virtuais. Cada vez menos as crianças brincam e se socializam, devido a algumas mudanças





ocorridas em nossa sociedade. Brincar na rua com os vizinhos está cada vez mais raro, pelo alto índice de criminalidade e o número de veículos em nossas cidades, mas outro fator importante de mudança na sociedade é a facilidade de encontrar diversos jogos *online* e *off-line*.

Para Levin (2007 *apud* FRÓIS; MOREIRA, 2010) os jogos virtuais estariam criando um espaço descolado e distorcido da realidade, a criança estaria se afastando de momentos em que seu potencial criativo fosse desenvolvido.

Os jogos virtuais têm seus pontos positivos, não podemos negar, o principal problema é a forma como esses jogos tem se difundido, os quais se tornaram um vício e atingem cada vez mais cedo as crianças. Desse modo, o corpo em movimento está cada vez mais distante do cotidiano de grande parte das crianças, crescendo no universo infantil o sedentarismo e os problemas de socialização. Outro agravante está relacionado ao conteúdo de grande parte dos jogos virtuais, muitos são impróprios para as faixas etárias dos escolares, pois são violentos, simulam brigas e guerras, podendo influenciar no comportamento mais agressivo destes alunos. Certamente, a escola é um importante espaço educacional para trabalhar o corpo em movimento, os jogos, bem como resgatar as brincadeiras populares.

Como já citamos o corpo em movimento vem perdendo espaço na vida diária das crianças, sendo de vital importância evidenciar e desenvolver cada vez mais a Educação Física nas escolas. Contribuir para que os alunos vivenciem o corpo em movimento é papel fundamental da Educação Física, bem como estimulá-los para que usufruam sua infância, os momentos de brincar, de se socializar e estar em movimento.

Segundo a BNCC (BRASIL, 2017), uma das competências específicas da Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental I, é compreender a origem e ampliar as possibilidades e valorização do corpo em movimento utilizando de diferentes práticas corporais do nosso patrimônio cultural. Desse modo, é papel do professor conhecer e difundir as brincadeiras populares, sejam elas do país, estado ou município, contribuindo assim para a valorização da cultura, possibilitando as crianças a vivência das diferentes manifestações corporais.

As crianças conhecem muitas brincadeiras e jogos que envolvem diferentes movimentos. Esse repertório de manifestações culturais pode vir de fontes como a família, os amigos, a televisão, entre outros, e é algo que pode e deve ser compartilhado na escola. Quando o professor valoriza as brincadeiras e jogos que os alunos trazem consigo, as aulas se tornam mais significativas e próximas dos contextos e realidades vivenciadas pela comunidade escolar, de forma que, os alunos se sentem inseridos no processo de ensino aprendizagem.

As brincadeiras e jogos são parte integrante do currículo de Educação Física escolar, sendo uma das unidades didáticas que a BNCC (BRASIL, 2017) propõe para ser desenvolvida nas aulas, a mesma tem papel fundamental para a aquisição e ampliação do desenvolvimento das habilidades





motoras, dos aspectos sociais e cognitivos dos alunos.

Segundo Almeida (1990 *apud* KONIG; SEDORKO, 2014, p. 13) os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento do aluno em sua totalidade, apresentando diversos benefícios nos seguintes aspectos:

Físico: os jogos devem fazer parte da vida física da criança. É considerada a atividade de melhor adaptação para as suas aptidões; Mental: os jogos possuem uma excitação mental agradável e exercem uma influência fortificante. A criança aprende a definir valores, formar juízos e fazer escolhas. A inteligência é altamente estimulada e a própria linguagem da criança fica mais rica devida á aquisição de outras formas de expressão; Social: os jogos propiciam momentos de recreação que contribuem para a formação da personalidade humana. Agem eficientemente na cooperação do grupo e ajudam a criar uma ordem social. A alegria e a felicidade que derivam da cooperação enriquecem a vida e se tornam essenciais para a tranquilidade, a ordem e a segurança social; Didático: o jogo apresenta um fator didático muito importante, sendo um elemento indispensável para a expansão da personalidade infantil e juvenil. Auxilia nos conteúdos ‘maçantes’.

O corpo em movimento a partir *das* brincadeiras e jogos desenvolvem inúmeros benefícios para a criança. Na Educação Física escolar os mesmos podem auxiliar em diferentes aquisições motoras, bem como podem ser utilizados no desenvolvimento das outras unidades temáticas apontadas na BNCC (BRASIL, 2017), como as danças, as lutas, os esportes, as práticas corporais de aventura e as ginásticas.

Ao desenvolver *as* brincadeiras e jogos, o professor favorece que os alunos sejam protagonistas do processo de ensino e aprendizagem, pois ao interagir de maneiras diferentes com os alunos, o professor possibilita o aumento da afetividade e também conhece melhor as características e especificidades dos educandos.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, as brincadeiras e jogos podem explorar as funções sociais com diversidade de regras e maior complexidade. Com a utilização dos jogos os “conteúdos propostos podem ser ressignificados, revestidos de caráter exploratório, vivencial e protagonizados por todos os envolvidos na relação de ensino-aprendizagem” (GONÇALVES, 2006, p. 132).

É fundamental conhecermos as especificidades das crianças e de cada fase da vida escolar, para assim poder planejar as atividades e desenvolver as brincadeiras e jogos de maneira adequada, estimulando e aprimorando o desenvolvimento integral dos alunos por meio do corpo em movimento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

As crianças constroem o conhecimento a partir de suas interações com o meio em que vivem, aprendem através do contato com os objetos, com pessoas, com a sua própria imaginação quando fantasiam e brincam. Sendo assim, o primeiro meio de comunicação das crianças é o seu corpo,





por meio dele ela se expressa e entra em contato com tudo que está a sua volta.

Destacamos que o lúdico, o brincar, o jogo e o corpo em movimento devem permear a infância, bem como a elaboração e o desenvolvimento do conhecimento na escola, potencializando assim as vivências e experiências das crianças, instigando-lhes para novas descobertas, ampliando aspectos como a: imaginação, criatividade, autonomia, motricidade, socialização, concentração, cooperação, enfim colaborando para o seu desenvolvimento integral.

A escola de tempo integral deve preconizar momentos de aprendizagem fora de sala de aula que colaborem para o aprendizado dos conteúdos curriculares e também para o desenvolvimento sócio afetivo dos alunos. As brincadeiras e jogos podem ser utilizados como ferramentas pedagógicas para potencializar a aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, contribuindo também no processo de alfabetização das crianças.

O movimento é fundamental para a educação integral das crianças e deve estar presente em sala de aula, da mesma forma as brincadeiras que podem exercer um papel facilitador do aprendizado. A criança explora o mundo a sua volta a partir do seu corpo, o que lhe possibilita aquisições tanto afetivas, cognitivas como sociais. O corpo em movimento, através de diversas atividades lúdicas, as brincadeiras, os jogos, desenvolvem a autonomia das crianças, bem como a concentração, podendo serem utilizados em todas as áreas de conhecimento.

Quando os alunos são estimulados por meio de atividades interessantes e permeadas de prazer, o aprendizado e seu desenvolvimento ocorre de forma contínua e harmoniosa. Destarte, as atividades lúdicas podem ser utilizadas como ferramentas para a aprendizagem de conteúdos para o desenvolvimento dos seguintes aspectos: sociais, contribuindo para as interações entre as crianças; motores, desenvolvendo habilidades como correr, saltar, girar, arremessar, chutar e driblar; cognitivos, estimulando a criatividade, imaginação e autonomia; e os afetivos, aprimorando a cooperação, a amizade e a afetividade entre os próprios alunos e também entre professor e aluno.

Os jogos, as brincadeiras e o corpo em movimento devem fazer parte dos conteúdos da Educação Física escolar, a fim de contribuir para o desenvolvimento e formação dos alunos. Tais conteúdos podem enriquecer a aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental I nas outras disciplinas. O brincar, o jogar e a ludicidade trazem inúmeros benefícios para os alunos, agregando movimento, prazer e alegria, contribuindo para que os mesmos se tornem ativos no processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11. ed. São Paulo: Loyola,





2003.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, 2017. 396 p.

BRASIL. Constituição (1988). **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988, 292 p. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm>. Acesso em: 20 jan. 2018.

BRASIL, **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. – Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/julho-2013-pdf/13677-diretrizes-educacao-basica-2013-pdf/file>.

BRASIL. **Lei n. 8069 de 13 de julho de 1990**. Estabelece o Estatuto da criança e do adolescente. Brasília, 1990. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm>. Acesso em: 20 jan. 2018.

BRASIL. **Lei n. 13.005 de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm>. Acesso em 20 jan. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação Câmara de Educação Básica. **Resolução nº 4, de 13 de julho de 2010**. Disponível em: <<http://www.fnde.gov.br/index.php/rock-res2010/4766-res01913072010anexo01/download>>.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998. 3v.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FRÓIS, E. S.; MOREIRA, J. O. A imagem corporal na criança e as novidades do brincar pela internet: um ensaio teórico. *Pesquisas e Práticas Psicossociais* 5(2), São João Del-Rei, ago./dez. 2010. Disponível em: <http://ava.uepg.br/pos/pluginfile.php/42962/mod_book/chapter/4613/Frois_e_Moreira.pdf>.

GARANHANI, M. C. A Educação Física na escolarização da pequena infância. **Pensar a Prática** 5, 106-122, jul./jun. 2001-2002. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/49>>.

GERHARDT, T. E.; OLIVEIRA, D. T. (Org.). **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009. Disponível em: <<https://ava.uepg.br/pos/pluginfile.php/49006/course/section/2486/Texto%20%20-%20M%C3%A9todos%20de%20Pesquisa.pdf>>

GOMES, K. F. **O lúdico na escola: atividades lúdicas no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras**. Rio Claro: 2009. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?sequence=1>





>

GONÇALVES, A. S. Reflexões sobre educação integral e escola de tempo integral. **Cadernos Cenpec**, v. 1, n. 2, p. 1-10, 2 semestre 2006. Disponível em: <http://www.cenpec.org.br/biblioteca/educacao/producoes-cenpec/cadernos-cenpec-n-2-educacao-integral>.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

KONIG, D. C.; SEDORKO, C. M. **Educação Física nos anos iniciais: brincar, jogar e aprender na escola**. Ponta Grossa: Estúdio Texto, 2014.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

RABINOVICH, S. B. **O espaço do movimento na educação infantil: formação e experiência profissional**. São Paulo: Phorte, 2007.

ROJAS, J. **O lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola**. 2002. Disponível em: <www.25reuniao.anped.org.br/excedentes25/jucimararojast07.rtf

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Diretrizes Curriculares: ensino fundamental**. Prefeitura Municipal de Ponta Grossa, Secretaria Municipal de Educação. 1. ed. Ponta Grossa: Kaygangue, 2015. 220p.

SILVA, J. V. P. Prática pedagógica em Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental. **Pensar a Prática**, Goiânia, v. 16, n. 1, p. 1319, jan./mar. 2013. Disponível em: <https://www.revistas.ufg.br/fef/article/view/16421/13765>

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução á pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2008.

UNESCO. **Aprendizagem motora**. Brasília: Fundação Vale, 2013. Disponível em: <http://ava.uepg.br/pos/pluginfile.php/56177/mod_book/chapter/6388/224990por.pdf

YUS, R. **Educação Integral: uma educação holística para o século XXI**. São Paulo: Artmed, 2002.

