



SERVIÇO PÚBLICO
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL GOIANO

CORPO, JOGOS E BRINCADEIRAS: aproximações iniciais com a Cultura Corporal

Aluno: Rosana Santos da Silva

Orientador: Leonardo Carlos de Andrade

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo compreender as relações entre corpo, jogos e brincadeiras enquanto potencialidade pedagógica. A Educação Infantil é um espaço privilegiado para o desenvolvimento do faz de conta, da fantasia e dos jogos e brincadeiras que por sua vez, tem íntima relação com o corpo. Portanto as atividades de forma lúdica são totalmente imprescindíveis para o desenvolvimento, absorção e redefinição dos conhecimentos, pois as atividades de forma lúdica permitem que o próprio educando desenvolva a imaginação, a fantasia, percepção e os sentimentos trazendo consigo para a vida real.

Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras; Corpo; Movimento; Cultura Corporal.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo compreender a relação entre jogos e brincadeiras e o corpo, a partir de princípios pedagógicos, pois pelas brincadeiras e interações com o mundo a sua volta, as crianças podem se desenvolver e aprender sobre a realidade social. O ensino através do lúdico pode possibilitar a criança momentos de criação, imersão no mundo da imaginação, a ampliação de uma visão crítica das coisas e do mundo, e sobretudo, desenvolver a autonomia. Quando a criança brinca, ela realmente se revela, mostra quem ela é de verdade, e pode vir a ser, por isso é importante que a criança brinque e que os educadores e pais a observem, quando estiver brincando.

Notamos que no mundo contemporâneo, a ludicidade é um tema recorrente, levando em consideração a sua relevância para o contexto educacional no processo de ensino/aprendizagem desenvolvida de dentro e fora da sala de aula de unidades de educação infantil, mediados por jogos e brincadeiras prazerosas. Percebe-se que os jogos e brincadeiras tem um papel fundamental ligada aos resultantes de uma boa aprendizagem no processo de ensino.

Através do corpo, as crianças de forma geral, desde pequenos, conhecem o mundo, os objetos e espaços ao seu redor, por meio dos movimentos, sentidos, gestos que acontecem de forma espontâneas, coordenadas e intencionais manifestando também através dos jogos e brincadeiras. Essas ações resultam na produção de consciência sobre si, sobre o outro, sobre o universo, e gradativamente, se conscientizando sobre sua corporeidade. Principalmente na Educação Infantil, o corpo dos educandos ganha um papel central pois é justamente nele onde ocorre as principais práticas pedagógicas, visando a autonomia, emancipação e liberdade.

Assim vemos o corpo e suas manifestações como um importante componente cultural, nele são inscritos histórias, costumes e valores de diferentes contextos históricos e sociais (GEERTZ, 1989; SANTIN, 1987). As crianças adquirem a cultura corporal partindo do pressuposto da sua intencionalidade para o lúdico, sendo assim, podemos afirmar que os temas da cultura corporal, trazem um sentido de apropriação de objetivos para vida em sociedade, resultando alcançar princípios norteadores da Educação Infantil, como a autonomia, emancipação e a liberdade. O lúdico é um elemento que deve compor o universo infantil, em diferentes unidades escolares de todo o ensino. É impossível referir-se a educação infantil sem mencionar a ludicidade, pois os jogos e brincadeiras são parte indispensável para uma boa aprendizagem e, estão relacionados diretamente ao desenvolvimentos das crianças.

Por que é importante para a ciência estudar isso? Por que é importante para outros professores acessarem os resultados de seu estudo?

Este trabalho buscou mostrar a importância das atividades relacionadas com movimentos corporais e a ludicidade, a partir de uma primeira aproximação com o conceito de Cultura Corporal. Para isso, nos propusemos a realizar a identificação e análise de conteúdo, do debate sobre Jogos e Brincadeiras no interior de um clássico sobre Cultura Corporal, o livro de Soares et al. (1992). Para entender melhor como foi organizada a exposição deste trabalho, podemos dizer que ele se encontra dividido em duas seções subtítulos: O Lúdico: Compreendo conceitos e Os Jogos e Brincadeiras: Noções Conceituais e Pedagógicas, além de constar a metodologia utilizada e as conclusões finais.

O primeiro subtítulo, “Os Jogos e Brincadeiras: Noções Conceituais e Pedagógicas”, tratamos sobre a relação existente entre o Lúdico, os Movimentos Corporais e seu impacto de forma significativa no resultado da Aprendizagem das crianças em unidades escolares, prezando uma educação prazerosa e de qualidade.

Em seguida, consta a Metodologia utilizada e as Considerações Finais. Em Metodologia informamos qual o método utilizado no trabalho e nas Considerações finais, objetivamos não esgotar o assunto, mas estimular que o leitor reflita sobre as suas praticas dentro da sala de aula.

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS: NOÇÕES CONCEITUAIS E PEDAGÓGICAS

De acordo com Oliveira (2011) toda ação criativa acontece de acordo com a relação ao meio em que o indivíduo vive, onde cria necessidades e desejos, exigindo novas respostas. Essa ação necessita da imaginação que se desenvolve através da brincadeira simbólica. A imaginação é desenvolvida por toda a vida de uma pessoa, embora na criança ainda carente, mas com o passar do tempo, vai acontecendo experiências diferentes, podendo então, ter uma função imaginativa produtiva e madura. Por esse motivo é relevante a investigação do tema, e um trabalho gradativo.

Trazendo a experiência de educadores temos como objetivo principal da pesquisa o esclarecimento do conhecimento para o trabalho a ser desenvolvido, onde e como agir na fase do desenvolvimento infantil e suas consequências na adolescência, porque e na fase infantil que vamos construir quem seremos no futuro, assim podemos construir bons hábitos em todas as áreas da vida do ser humano para uma vivencia na sociedade.

Por isso a importância do lúdico na fase da infância, do ser crianças e poder conhecer seu mundo com as brincadeiras o movimentar com o corpo e as suas próprias descobertas com a ação corporal. Por meio das brincadeiras as crianças desenvolvem sua imaginação e constroem relações reais entre elas e elaboram regras de organização e convivência, assim é possível construir a consciência da realidade. É uma atividade em que procuram entender o mundo e as ações humanas, criando na criança uma nova forma de desejos e descobertas.

A brincadeira é um ato de relação entre vários atores, como: a criança e o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos. O ato de brincar é muito significativo para o integral processo de desenvolvimento da criança. As crianças relacionam se de diversas formas com significados, ressignificados e valores inscritos nas brincadeiras e brinquedos. Existem diversas formas de brincar: individualmente; coletivamente; entre crianças de diferentes faixas etárias e físicas; entre adultos e crianças; de adultos entre si. Existem grandes diferenças entre: brincadeiras dirigidas e

coordenadas pelas próprias crianças; brincadeiras e jogos tradicionais; jogos; atividades lúdicas propostas por adultos, com objetivos específicos a ser alcançado.

Podemos ainda enfatizar que os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento da atenção, memória, concentração, compressão de regras sociais das crianças ou também denominada por Vygotsky como Funções Psicológicas Superiores.

O resultante de contribuições e desenvolvimento histórico/social do homem leva à uma resultante de evoluções psíquicas, alcançando o que Vygotsky chamava de Funções Psicológicas Superiores. O aparecimento destas funções está totalmente ligado aos estímulos do ambiente e experiências em que o indivíduo vive deste o seu nascimento. Sendo assim, as Funções Psíquicas se transformam de algo natural (biológico) para algo cultural (ligada ao meio em que o indivíduo está inserido e suas suscetíveis experiências). O indivíduo, com mediação do outro, transforma as experiências sociais em funções psicológicas, que começam a atuar como sendo de sua própria personalidade.

As Funções Psicológicas Superiores, como a consciência, atenção, memória, fala, percepção, vontade, formação de conceitos, emoção e pensamentos, se permutam nestas relações e formem um sistema psicológico, onde as funções relacionam entre si.

Os jogos e brincadeiras são, de certa forma, uma facilitadora dessas Funções Psicológicas de Vygotsky, que auxiliam o desenvolvimento cognitivo, intelectual, psicológico, físico, que tem influências na busca pelo conhecimento, agindo de forma prazerosa para os desenvolvimentos das aprendizagens. A ludicidade é uma das estratégias utilizada para o desenvolvimento da atenção, um dos pressupostos para a aprendizagem, além de desenvolver outros resultantes como o respeito, a confiança, trabalho em grupo e outros.

Segundo Vygotsky (1984, pag. 06):

Atribui relevante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento infantil. É jogando, brincando, que as crianças de forma geral revelam seu estado de cognição, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas coisas e símbolos.

A brincadeira não é apenas uma atividade sem resultantes e sim, uma atividade com finalidades, pois no brincar “ela não apenas se diverte, mas recria e interpreta o mundo em que vive” (VIGOTSKI, 1984). As crianças constroem e reconstroem sua visão de mundo no ato dos jogos e brincadeiras, elas amadurecem as competências de socialização, por meio das interações sociais, de utilização de métodos e experimentação de regras e dos diversos papéis sociais presente

nos jogos e brincadeiras. Nos jogos e brincadeiras, as crianças elaboram e reelaboram suas vivências cotidianas em situações simuladas pela imaginação ou virtualmente.

Notamos que o lúdico se torna um instrumento extremamente importante na mediação dos processos de aprendizagem direcionados a crianças, sendo que as mesmas vivem em um universo fantasioso, onde o faz de conta e a realidade se integram, e quando isso acontece ocorre um grande estímulo do pensamento, da criatividade, do convívio social e cultural, objetivando ajudar de forma ampla e rápida o processo de construção e assimilação de conhecimentos. A ludicidade abre um grande espaço para diferentes tipos e variadas expressões e linguagens, auxiliando na criatividade das crianças, despertando um desejo prazeroso de aprender.

Existem dimensões funcionais e simbólicas inscritas no brinquedo. Podemos compreender essas dimensões a partir do material de que foi fabricado, da forma e/ou desenho, da cor, do aspecto tátil, do cheiro e dos sons nele encontrados. Toda ação deve ser pensada para o aprender das crianças.

Destacamos as observações de GEERTZ (1987), sobre o corpo e o movimento dentro da escola, em que o mesmo ressalta que os saberes formados por meio das pesquisas sobre corporeidade, advindas da Filosofia e da Educação Física, podem ofertar ao professor infantil bases subsidiárias importantes para os debates técnicos sobre o corpo enquanto elemento que compõe o brincar, pois pode abrir possibilidades para o entendimento e da transposição da dualidade entre corpo/mente com a qual convivemos em nosso cotidiano.

Compreendemos a escola como um órgão da educação formal de ensino socialmente constituída, à qual todo e qualquer cidadão tem direito de acesso, previsto em legislações, que visa à propagação do conhecimento científico, bem como ao atendimento de algumas necessidades de um determinado tempo histórico, e ainda como meio de construção e ressignificação cultural. Sem considera-se do contexto ao qual a escola atende, ela está anexada em diferentes contextos e ambientes culturais, está, portanto, exposta a diversos valores, necessidades e realidades. Levando em consideração que o indivíduo se constitui em meio as influências culturais advindas do ambiente está inserido socialmente.

De acordo Geertz (1989) destaca que o tornar-se indivíduo é o tornar-se individual, e que esta individualidade é totalmente dirigida pelos padrões sociais e culturais, pelos quais estamos inseridos, organizamos e direcionamos nossas vivências. Assim é necessário passar um

conhecimento esclarecido para que não se torne uma pessoa egoísta e individualista no seu meio, onde todos tem sua virtude.

Relacionado à abordagem do direito de brincar, o mesmo está contido na Declaração das Nações Unidas dos Direitos da Criança, de 1959, assim como está subentendido no Artigo nº 227 da Constituição Federal de 1988, ao tratar do direito da criança ao lazer e à cultura, e enfatizado no Estatuto da Criança e do Adolescente, lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 em seu artigo 16, onde trata do direito à liberdade, onde se destaca o brincar, o praticar esportes e o divertir-se. Quanto às legislações e documentos específicos da área da educação, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9394/1996, que, em seu Artigo nº 29 do Capítulo II, assegura o desenvolvimento integral da criança na Educação Infantil; e o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil –RCNEI (BRASIL, 1998, vol. 1), que descreve a forma de utilização do brincar como meio de atender as especificidades emocionais, sociais, afetivas, e cognitivas das crianças de zero a seis anos, as quais são compreendidas no capítulo 1, intitulado Educar, o qual evidencia que:

O brincar, apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar.

Estas categorias de experiências podem ser conhecimentos anteriores à vivência escolar, que fazem parte do ambiente cultural ao qual pertence, e que não podem ser negligenciados pela escola. Mediante a necessidade de compreensão do modo pelo qual a criança aprende, podemos nos amparar em Gonçalves (1994), que ressalta como a aprendizagem de conteúdo é uma prática sem corpo, não apenas pela exigência de um aluno imóvel, mas principalmente porque a característica do ensino é colocar o educando em um mundo distinto daquele onde ele age, interage, pensa e aprende com seu corpo.

Assim podemos propor uma experiência para vivenciar seu corpo com autonomia sem propor nem um tipo de diagnóstico, para que possam se sentir se à-vontade para sentir o reagir do corpo com certo movimento, como por exemplo fechar os olhos e tentar se movimentar em um

certo espaço que não conhecemos, qual a sensação que nos trouxe? Com certeza de medo e insegurança! Daí tiramos vários pontos de ensinamento, dentre eles o de abrir os olhos pra a limitação do próximo e o de sentir sentimentos de limitação de se mover com o que não vemos e também a sensibilidade de ver e sentir com o coração os vários sentimentos que o corpo possui, que e através desses sentimentos e movimentos no sentido pedagógico podem ser acompanhado tanto pelos professores e pais para ser uma criança interagida com o seu mundo de forma a conviver nele sendo protagonista de sua historia sem medo de se expressar.

Para Moyles (2006, p. 18) “a sensibilidade dos educadores em relação ao brincar jamais poderá ser suficientemente enfatizada”, a autora destaca ainda a importância da capacidade de centrar as atividades naquele que brinca, ou seja, na criança. Nessa direção, destacamos que o processo de formação do professor é fundamental para refletirmos, discutirmos e apontarmos o trabalho pedagógico na perspectiva do brincar corporal e do corpo em movimento. Ao observarmos as crianças com um olhar crítico seremos capazes de identificar sua satisfação ou insatisfação e daí construir uma estratégia para alcançar essa criança trazendo a para o interagir com o próximo sendo bem acolhida para que se sinta segura no convívio com todos a sua volta. Se esses professores não obterem desse conhecimento a probabilidade de tudo passar despercebido e inevitável, sem contar que o dia a dia de um professor é sobrecarregado por estar na maioria das vezes com uma quantidade de crianças a mais do que deveria estar.

A brincadeira é uma atividade infantil com características imaginativa a partir do contato com outras pessoas, possibilitando à criança pensar e experimentar experiências vividas por elas mesmas, a partir da imitação das pessoas que a cercam, ou a criação de situações novas, desenvolvendo assim, a imaginação e a facilidade em compreender regras e aceitá-las.

Trabalhando com o lúdico dentro do ambiente escolar, conseguimos alcançar melhores resultados, pois o alunato se sente mais motivados e se desenvolvem um ser criativo em todas as suas atividades. O professor deve ter em mão sempre instrumentos necessários para os desenvolvimentos do processo de aprendizagens dos alunos e da sua metodologia pedagógica, um desses instrumentos é o lúdico. De acordo com Leal (2011, p. 08):

É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade.

A ludicidade é uma grande necessidade para o educando, pois ela auxilia de diversas formas em sua educação, e é uma forma de ampliação dos seus conhecimentos e algumas habilidades. Para Silva (2014, p. 24):

É por meio da brincadeira que a criança constrói sua identidade, pois ao brincar ela atua sobre a própria realidade, traduzindo seu dia a dia através deste ato, comunicando-se com o mundo ao seu redor, dando lugar ao imaginário e à criatividade.

No entanto, Silva (2014, p. 25) sinaliza que “com o trabalho lúdico, o professor deve ser como um interventor, possibilitando ao processo ensino aprendizagem a reflexão da prática relacionando à teoria, através de métodos, técnicas e objetivos que se desejam alcançar [...]”. O educador necessita sempre estar atento aos interesses de aprender apresentados pelas crianças, trazendo sempre formas inovadoras e prazerosas que enriqueçam o conhecimento dos alunos, resultando neles a inspiração de aprender mais.

Brincar é uma das metodologias que favorece o desenvolvimento amplo, pois ela afeta o psicológico, cognitivo, físico, estimula o desenvolvimento intelectual, afeta na busca pela aprendizagem, e possibilita ou favorece as aprendizagens de forma coletiva ou individualizada. A ludicidade pode ser classificada como uma tática de desenvolvimento da atenção, um precursor extremamente necessário para a apropriação da aprendizagem, além de advir outros estímulos como a confiança, relacionamento em grupo e o respeito mútuo.

Constatamos que a criança ressignifica por diversas vezes suas definições e sua compreensão de mundo com a ação de brincar, elas criam uma maturação em relação a sua socialização, por meio de várias interações, de suas experiências e utilização de regras básicas e papéis sociais presente de forma lúdica em jogos e brincadeiras. Jogando e se divertindo a criança, elabora e reelabora suas vivências cotidianas imaginárias. É com as atividades de ludicidades em que as crianças conseguem repetir muitas ações vivenciadas em seus cotidianos, pelo qual a reelaboração da imaginação pelo faz de conta são feitos. Essas repetições cotidianas ocorrem por meio de combinações de dois fatores: algumas experiências vividas e a possibilidade de novas interpretações do real.

Ao brincar as crianças desenvolvem uma determinada capacidade para um tipo de conhecimento, sendo assim, depois de apropriada tal capacidade, dificilmente ela será perdida. Podemos afirmar que o conhecimento/aprendizagem se dá após a formação de definições conceituais, e tais definições são formadas com mais rapidez e prazer no ato de brincar ou jogar.

Ao considerar que os exercícios lúdicos excedem o fazer mecânico, tradicional, cabe destacar o quão importante é o professor nesta etapa. O mesmo não se deve utilizar os jogos e brincadeiras lúdicas apenas como um passatempo em suas práticas pedagógicas, mas sim como um momento totalmente de interação, estabelecimento de laços e trocas pelo alunato. A atividade lúdica, quando bem planejada e aplicada, propicia momentos de integração e ressignificação de pensamentos, dos sentimentos e dos seus movimentos.

Percebemos de forma prática pedagógica, nos remetemos ao processo de aprendizagem na sua formação pessoal e profissional, considerando a realidade cultural e social, bem assim como algumas das experiências corporais cotidianas, e levando em considerações os vários mecanismos disciplinares que se entrelaçam nas práticas sociais e atingem diretamente os corpos (DORNELLES, 2005). Estas experiências corporais cotidianas e demais práticas sociais ligadas aos conhecimentos científicos construídos integram os imaginários e as realidades de cada tempo, que são descritas por Arroyo (2008). Assim através das pratica pedagógica e os saberes científicos seremos capazes de nos apossar de conhecimentos que nos dará a capacidade de transformar vidas que fara de uma sociedade mais humanizada e conscientizada do direito de cada um, mesmo vindo de culturas diferentes o direito de ir e vim e independente de qualquer sociedade ou de cultura.

É através do brincar e de movimentar se que os indivíduos têm contato com o seu mundo. O brincar propicia que a criança se se entregue por completo, tornando-se o seu mundo individual próprio. Ela nota de forma inocente, sem nenhuma influencia. Esse contato, por meio das diversas experiência, que é unicamente original, resulta um sentir o mundo à sua maneira própria. Dessa forma, ela nota as sensações mais íntimas e individuais que podemos sentir entrelaçado em nossas relações, que é recíproca com o mundo que estamos inseridos.

Existe uma grande necessidade da criança de imaginar e fantasiar sobre as diversas coisas do mundo. A fantasia está totalmente ligada com a expressão de sentimentos, e o brincar fortifica essa relação saudável no sentido de apresentar um resultante de sensação de alegria e de satisfação, citado por Surdi, Melo e Kunz (2016). A aprendizagem e o desenvolvimento podem ser

favoráveis ou ocasionado pelo lúdico, pois a partir de brincadeiras e jogos as crianças conseguem melhor se concentrar por ser algo prazeroso, e com isso podem aprender o que foi objetivado.

Assim o objetivo desta pesquisa é apresentar as relações entre jogos e brincadeiras com o conceito de Cultura Corporal. Os jogos e as brincadeiras são atividades humanas que podem ser utilizadas como recursos metodológicos capazes de proporcionar uma aprendizagem natural e espontânea, ajuda a estimular a crítica, a criatividade e a sociabilização, sendo assim, considerados como uma das atividades mais significativas pelo conteúdo pedagógico social. Trabalhando com o lúdico no processo educativo o equilíbrio e percepção corporal e a sensibilidade do corpo, a adoção de atitudes e responsabilidade, trabalhando a ludicidade desperta também a curiosidade, a cooperação, movimentos espontâneos, interação social oportunizando assim o contato pessoal, podendo assim gerar ações educativas geradora de reflexão. Importante frisar que esse trabalho deve ser gradativo e começa na infância.

Pela perspectiva em relevância social precisa estar atenta às necessidades reais do indivíduo, notamos que a vida em sociedade, a afetividade, a estética, e a ética se interaciona-se rigorosamente ao corpo, à expressão e aos cuidados, a ludicidade e ao uso deste corpo como uma das formas de linguagem e manifestação política e cultural, assim explica Aguiar 2006.

A formação proposta para o profissional da educação do curso de pedagogia é abrangente e exigirá uma nova concepção da educação, da escola, da pedagogia, da docência, da licenciatura. Uma nova compreensão que situe a educação, escola, a pedagogia, a docência, a licenciatura no contexto mais amplo das práticas sociais construídas no processo de vida real dos homens, com o fim de demarcar o caráter sócio-histórico desses elementos (AGUIAR et al., 2006, p. 832).

Para Miranda (2008), há alguns anos atrás as experiências motoras vivenciadas espontaneamente pelas crianças em suas atividades diárias eram suficientes para que adquirissem as habilidades motoras e formassem uma base para o aprendizado das habilidades mais complexas. Com o avanço da idade cronológica, a criança passa a ser integrante de mais um novo grupo social: a escola. Ela se depara com um mundo novo, e precisa se adaptar rapidamente às novas exigências, modificações e adaptações das estruturas afetivas, cognitivas, motoras e sociais.

A Educação Infantil é o primeiro e decisivo passo para se inserir no mundo da cultura, pelo ensino da produção acumulada, tendo como objetivo o desenvolvimento da atividade global que é caracterizado pelo prolongamento de experiências e movimentos básicos, facilitando a

escolaridade da criança e incorporando-se diretamente em outras faces do desenvolvimento ao longo da vida (NANNI, 1998).

Segundo Miranda (2008) aprender a mover-se, envolve atividades como tentar praticar, pensar, tomar decisões, avaliar, ousar e persistir. Para o autor, a aprendizagem através do movimento implica em usar movimentos por meio, para se chegar a um fim. Esse fim, não necessita ser necessariamente o aperfeiçoamento das habilidades da criança, em se mover efetivamente, mas pode ser um meio pelo qual a criança aprende mais sobre si mesma, sobre seu ambiente e sobre o mundo que o cerca. Toda ação na fase infantil, sendo ela a mais básicas, como por exemplo o escovar de dentes, higienizar o corpo se torna uma atividade de conhecimento, e isso se torna um hábito saudável para toda vida, por que sabemos que por falta de instruções de bons hábitos, muitos não adotam para sua rotina e isso acaba os excluindo do seu meio.

O movimento deve transformar-se em uma parte construtiva da aprendizagem e da vivência da escola. Entre os sinais gráficos de uma língua escrita e o mundo concreto, existe um mediador, às vezes esquecido, que é a ação corporal (FREIRE, 1997). Para Kishimoto (2001), a integração entre o corpo, o movimento, o espaço e os brinquedos, ou brincadeiras que movimentam o corpo, é fundamental para a educação da criança pequena. Para Freire (2005), a infância é um período muito intenso de atividades, as fantasias e os movimentos corporais ocupam quase todo o tempo da criança. A criança empresta seu corpo ao mundo e transforma-o em pensamento; brincando, apropria-se da cultura, estabelecendo relações sociais com os outros. Para Marinho (2007) o ato de brincar contribui para um melhor desenvolvimento da criança em todos os aspectos: físico, afetivo, intelectual e social.

A criança tem uma grande necessidade de imaginar e fantasiar sobre as coisas do mundo. A fantasia está diretamente relacionada com a demonstração de sentimentos, e o brincar fortifica essa relação no sentido de propiciar uma sensação de alegria e de satisfação, citado por Surdi, Melo e Kunz (2016). Através da imaginação do brincar podemos apresentar o mundo, ensinar tudo a sua volta levando em consideração que as crianças aprendem brincando.

METODOLOGIA

Esta pesquisa de caráter básico, possui natureza teórico-conceitual, e busca desenvolver um estudo denominado por Demo (2000) como categorial, pois busca elementos no interior de uma

obra clássica. Nesse caso, tomamos um clássico sobre a Cultura Corporal, que é o livro metodologia do ensino da Educação Física.

Seguindo as características desta modalidade de pesquisa, e assumindo as limitações bibliográficas sobre o Cultura Corporal em um currículo de graduação, buscamos realizar um recorte na obra Metodologia do Ensino da Educação Física, de Soares et al. (1992), selecionando o capítulo específico sobre o conceito de Cultura Corporal (Capítulo 3) e o subitem (2.1) intitulado Jogo, para captarmos as relações entre corpo e Jogos & Brincadeiras. Optamos pela exposição descritiva, por ser uma primeira aproximação com o tema, apresentando os elementos identificados sem estabelecer maiores sínteses.

CULTURA CORPORAL: ONDE JOGOS E BRINCADEIRAS TÊM SUA LEGITIMIDADE DESENVOLVER:

- O que é o livro Coletivo de Autores?

O livro “Metodologia do Ensino de Educação Física” foi publicado pela Cortez Editora no ano de 1992, elaborada por um coletivo de Autores, que se reuniram em três Seminários de Estudos. As publicações produzidas nestes seminários serviram de aporte para construção de documentos norteadores de Políticas Públicas no ensino de Educação Física Escolar pelo Ministério da Educação, demonstrando que o mesmo foi de grande relevância para sua área. É fato que a obra é uma referência forte para os discentes e docentes da área de licenciaturas, sendo até hoje, considerado uma das leituras fundamentais para a formação contínua e inicial. O mesmo tem fortes influências no início da construção de documentos curriculares de conteúdos programáticos.

A obra é organizada em 4 capítulos: A Educação Física no Currículo Escolar: Desenvolvimento da Aptidão Física ou Reflexão sobre a cultura corporal, Educação Física Escolar: Na direção da Construção de uma Nova Síntese, Metodologia do Ensino de Educação Física: a Questão da Organização do conhecimento e Sua Abordagem Metodológica e Avaliação do Processo Ensino – aprendizagem em Educação Física. Os capítulos abordam os elementos da Cultura Corporal: Jogos, ginástica, lutas, esporte e dança, como os conteúdos pertinentes à disciplina, em um novo modo de sistematização dos mesmos (SOARES, et.al, 1992).

O livro trata do conhecimento teórico - metodológico e progressista da área de educação física escolar. Esse coletivo de autores, traz durante a caminhada da leitura do livro uma reflexão das temáticas da Cultura Corporal e sua relação com a educação e o processo de

ensino/aprendizagem propondo um direcionamento curricular organizacional, metodológico e avaliacional. Um dos termos centralizadores do Coletivo de Autores é a **Cultura Corporal**, que é utilizada para nomear uma parte da cultura, que representa as atividades corporais.

Tabela 1 –Incidências e do termo jogo e brincadeira na obra Coletivo de Autores

PÁGINA	PALAVRAS
45	JOGOS: 12 BRINCADEIRAS: 01
46	JOGOS: 15 BRINCADEIRAS: 01
47	JOGOS: 16 BRINCADEIRAS: 00
48	JOGOS: 05 BRINCADEIRAS: 00
49	JOGOS: 06 BRINCADEIRAS: 00
50	JOGOS: 04 BRINCADEIRAS: 00
51	JOGOS: 07 BRINCADEIRAS: 00
52	JOGOS: 09 BRINCADEIRAS: 00
53	JOGOS: 00 BRINCADEIRAS: 00
54	JOGOS: 06 BRINCADEIRAS: 00
61	JOGOS: 05 BRINCADEIRAS: 00
66	JOGOS: 03 BRINCADEIRAS: 01

Fonte: Aatoria Própria

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente (SOARES, et.al., 1992, pag. 45).

Os jogos e brincadeiras podem ser um recurso pedagógico de extrema relevância dentro do percurso de ensino/aprendizagem. Os jogos e brincadeiras permitem que a criança crie o seu próprio mundo, contemplando com sua própria realidade diversos tipos de situações que estão dentro do universo imaginário. Desta forma, sendo um fator contributivo para o desenvolvimento,

apresentando mais que uma metodologia de ensino para facilitar o processo de ensino/aprendizagem, uma vez que este ato irá ter resultantes em diversas áreas do desenvolvimento, variando de acordo com seu objetivo, como: coordenação motora, inteligência, socialização, motricidade, criatividade, afetividade e outros. De acordo com SOARES:

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência (SOARES., 1992, pag. 41).

Notamos o quanto os jogos e brincadeiras tem um valor de grande relevância socialmente dizendo, uma vez que ele contribui para diversas possibilidades educacionais, propiciando inúmeros desenvolvimentos. Os jogos e brincadeiras propiciados de forma objetiva e lúdica, tendem desencadear aprendizagens específicas com a ação intencional de desenvolvimento pois os jogos fortalecem as totalmente as situações de aprendizagem.

Observa-se o desenvolvimento da criança no caráter dos seus jogos, que evoluem desde aqueles onde as regras encontram-se ocultas numa situação (como, por exemplo, quando as crianças jogam de papai e mamãe, elas agem de acordo com as regras de comportamento de um pai e de uma mãe), até os jogos onde as regras são cada vez mais claras e precisas, e a situação imaginária é oculta (SOARES., 1992, pag. 41).

É importante que o professor tenha consciência que os jogos e brincadeiras sempre devem estar inseridos no contexto educativo, com objetivos a serem alcançados de forma clara, sendo assim, tendo consciência do reflexo desta ação em relação a apropriação da aprendizagem. Um dos motivos, além do lúdico, em que os jogos e brincadeiras são utilizados é sua grande forma de potencialização na aprendizagem, e na forma em que os jogos e brincadeiras são convertidos em práticas educativas espontâneas e prazerosa.

O que é cultura corporal e qual sua relação com jogos e brincadeiras?

De acordo com o Coletivo de Autores (SOARES, et.al., 1992, pag. 41), “Podemos dizer que os temas da cultura corporal, tratados na escola, expressam um sentido significativo onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/ objetivos do homem e as intenções objetivos da sociedade”. Percebemos que a referência para a cultura corporal é uma nomeação para fundamentar um dos objetivos da educação física, mas também é utilizado pelo autor para se referir a um campo cultural. A prática corporal, nada mais é que a pratica do “homem” ligada a alguns objetivos específicos, no caso da educação a aprendizagem.

A Educação Física é uma disciplina que trata, pedagogicamente, na escola, do conhecimento de uma área denominada aqui de cultura corporal. Sabe-se que os espaços no ambiente da educação fundamental, são próximos do mundo imaginário das crianças, cercado de muitas cores, transmitindo alegria. A Educação Física é considerada hoje um currículo de suma importância na vida dos educandos da classe fundamental, ou seja, é nessa fase de vida que se constroem e constituem as bases para todas as ações, emoções e raciocínios futuros (SOARES, 1992, p. 41).

A nossa cultura humana é classificada como uma cultura corporal. O corpo é o executor das intenções humanas, pois é sempre ele que a executa. Portanto, de acordo com FREIRE:

Constituímos uma espécie que não estabelece uma relação direta com a natureza; essa relação é intermediada pela cultura, que são as construções humanas que compensam nossa fragilidade corporal, tornando possível essa relação com o mundo. Somos mais que um corpo biológico; nossa natureza, e isto parece um paradoxo, é cultural. Mais particularmente, em relação à Educação Física, foram sendo incorporadas em seu acervo de conteúdo, as construções que dizem respeito especialmente aos exercícios corporais e aos jogos (FREIRE, 1999, p. 79).

Mas ressaltamos que a cultura corporal não pode ser reduzida apenas em movimentos, a cultura corporal vai além de movimentos de execução corporal, ela permeia uma atividade humana que utiliza o movimento, raciocínio e emoções para executar ações de forma consciente. Os objetivos da cultura corporal não é apenas treinar um aluno para que o mesmo seja ágil e veloz, mas também o fazer que entenda e participe ativamente das relações sociais de forma crítica e analítica.

Não se pode cair no reducionismo de um universo meramente técnico de entendimento, sendo necessária à consolidação de outras dimensões desse processo como, por exemplo, as suas significações, implicações e consequências, políticas e sociais (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 105).

A prática de brincadeiras na vida escolar pode resultar em maiores condições para que o aluno consiga um grande crescimento ligado ao desenvolvimento cognitivo, portanto as mesmas devem ser rigorosamente planejadas pelo professor. Todos os jogos e brincadeiras devem ser sempre discutidas e analisados sempre prezando uma objetividade para que depois possa se tornar algo concreto. A criança, através dos jogos e brincadeiras, cria, transforma e ressignificam seus conhecimentos gerais sobre o mundo.

Notamos que o principal objetivo dos jogos e brincadeiras na infância é contribuir para a formação do desenvolvimento emocional, física, motor e intelectual das crianças, sempre resultando em uma aprendizagem coletiva ou individual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo teve por finalidade compreender as relações entre corpo, jogo e brincadeiras ligadas ao processo de ensino/aprendizagem. A utilização do corpo, nos jogos e brincadeiras de forma lúdica na infância, como recurso pedagógico, é essencialmente importante para o processo individual e coletivo do ensino/aprendizagem, pois desta forma conseguimos promover a sociabilidade, a interação e estimular a criatividade das mesmas, sempre prezando práticas pedagógicas, que objetivem a autonomia, emancipação e liberdade dos educandos. A aprendizagem de forma lúdica, promove um processo de ensino/aprendizagem prazeroso e estimulador, onde o alunato constrói ou reconstrói um conhecimento ou conceito a partir de atividades cotidianas totalmente ligadas a realidade.

Deste modo, procuramos compreender a ligação existente entre ludicidade e as práticas pedagógicas ligadas a jogos, brincadeiras e práticas corporais. Além de propor o lúdico como um importante instrumento pedagógico.

Pode-se dizer que esta pesquisa teve como fundamentos uma pesquisa descritiva de teor teórico e diante das informações contidas neste estudo podemos afirmar que as brincadeiras, os jogos e a ludicidade podem ser considerados como atividades indispensáveis em uma rotina de unidade que abrem a educação infantil, sendo assim atividades sociais singulares de interação específica e necessária que garantem a inclusão e a construção ou reconstrução do conhecimento, prezando a autonomia, emancipação e liberdade dos educandos.

Observamos que uma criança que está inserida no meio lúdico ela apresenta maior facilidade durante o processo de ensino/aprendizagem, além de interagir, participar e socializar mais, afinal a criança tende a ser mais ativa em todo o seu processo formativo.

Portanto, podemos evidenciar através deste estudo, que utilizar o lúdico como instrumento pedagógico corporal propicia e enriquece maiores oportunidades de facilitadores da aprendizagem, o que resulta em uma melhora significativa no modo de aprendizagem do aluno, principalmente da Educação Infantil.

Ao concluir este trabalho objetivo que, atividade de ludicidade corporais sejam integradas totalmente a rotinas e práticas diárias advinda das unidades de educação infantil, tendo a consciência da grande importância dessa ferramenta pedagógica no resultante da aprendizagem das

crianças dessa etapa. Que o leitor consiga realizar uma conversão de teoria para práticas de renovação dentro das salas de aulas das unidades e que consiga alcançar outros profissionais e os pais dos alunos, provando com verdadeiros argumentos que o jogar e brincar são agentes transformadores de uma educação de qualidade, fazendo com que ambos consigam enxergar o quanto a magia, o faz de conta e a fantasia são de suma importância em todo o processo de aprendizagem infantil.

BIBLIOGRAFIA

NUNES CAETANO DE SOUSA, Kelly. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INFÂNCIA. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA INFÂNCIA**, [s. l.], p. 1-22, 2014. Disponível em: <file:///C:/Users/Rosana/OneDrive/%C3%81rea%20de%20Trabalho/ARTIGO%20CIENTIFIC>.

ALMEIDA, Izabelle Cristina; E OLIVEIRA MADRID, Silvia Christina. O CORPO EM MOVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE PONTA GROSSA. **O CORPO EM MOVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL: ANÁLISE DA PRÁTICA PEDAGÓGICA NA REDE MUNICIPAL DE ENSINO DE PONTA GROSSA**, [s. l.], p. 1-9, 2017. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/26566_13287.pdf. Acesso em: 28 ago. 2021.

SURDI, Aguinaldo Cesar; MELO, Jose Pereira; KUNZ, Elenor. O BRINCAR E O SE-MOVIMENTAR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL: REALIDADES E POSSIBILIDADES. **O BRINCAR E O SE-MOVIMENTAR NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA INFANTIL: REALIDADES E POSSIBILIDADES**, [s. l.], v. 22, p. 1-13, 2016. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/1153/115345745008.pdf>. Acesso em: 1 set. 2021.

<https://books.google.com.br/books?hl=en&lr=&id=KJGXCwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT4&dq=educa%C3%A7%C3%A3o+infantil+corpo+movimento&ots=39-MWRfvaj&sig=Aay3SnMZOwonuEiPYktmWQBiuX8#v=onepage&q=educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil%20corpo%20movimento&f=false>. Acesso em 16/03/2023 às 17h.

CAMARGO, Daiana; MADRID FINCK, Silvia Christina. O BRINCAR CORPORAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR SOBRE A CRIANÇA, O CORPO E MOVIMENTO E A PRÁTICA PEDAGÓGICA. **O BRINCAR CORPORAL NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR SOBRE A CRIANÇA, O CORPO E MOVIMENTO E A PRÁTICA PEDAGÓGICA**, [S. l.], v. 7, p. 1-9, 22 set. 2013.

DORNELLES, Leni Vieira. **Infância que nos escapam: da criança na rua à criança cyber**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

SURDI, MELO E KUNZ. **O Brincar e o Se-movimentar nas aulas de Educação Física Infantil: Realidade e Possibilidades** Disponível em: < [hhttps://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/58076/37377](https://seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/58076/37377)>. Acesso em: 21/03/2023.

ALEMIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: < <http://.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 17/01/2023.

DEBORTOLI, José Alfredo de Oliveira. **As crianças e a brincadeira**. In: CARVALHO, Alysso; SALLES, Fátima; Guimarães, Marília (Org.). Desenvolvimento e aprendizagem. 2. Ed. Belo Horizonte: Ed. da UFMG, 2006.

LEAL, Florência de Lima. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. 2011 fls. 42. Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia. Universidade Federal do Piauí (PI), 2011.

KISHIMOTO, I. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo, 2002.

GEERTZ, C. **A Interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: LTC, 1989.

VYGOTSKY, LS. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, LS. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MOYLES, Janet R. (Org.). **A Excelência do Brincar**. São Paulo: Artmed, 2006.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro. Zahar. 1975.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (ORG). **Jogo Brindadeiras e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

SILVA, Fabiana Fernandes da. **A Vivência Lúdica na Prática da Educação: Dificuldades e Possibilidades Expressas no Corpo da Professora. Originalmente Apresentada como Dissertação de Mestrado**. UFSJ. São João Del-Rei. 2011.

SILVIA, Natália Zanatta da. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. 2014. Fls. 33. Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, 2014.

REFERENCIAL CURRICULAR NACIONAL PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL/ Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental, Brasília: MEC / SEEF, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**.

FREIRE, J. B. Esboço para organização de um currículo em uma escola. Revista Brasileira de Ciências do Esporte – Anais do XI CONBRACE (caderno 2), v. 21 (1), setembro de 1999, p. 70-84.

DEMO, Pedro. **Metodologia Científica em Ciências Sociais**. Disponível em: <https://ufrb.edu.br/educacaodocampocfp/images/DEMO_Pedro._Metodologia_cient%C3%ADfica_em_Si%C3%A4ncias_Sociais.pdf>. Acesso em: 22/02/2023.