



FOTO CEDIADA PELO INSTITUTO PAULO FREIRE

XII CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO COPED

PAULO FREIRE: TRABALHO E PRÁTICAS EMANCIPATÓRIAS

22 a 24 de Set. 2021



CATEGORIZAÇÃO DO JOGO NA PRÉ-ESCOLA À LUZ DA CULTURA CORPORAL

Rafael Oliveira de Antonio

Universidade Estadual Paulista – UNESP/FCLAr

ro.antonio@unesp.br

RESUMO

O jogo é um fenômeno que se faz intensamente presente no contexto das escolas de educação infantil, nem sempre abordado com base em um entendimento conceitual de sua natureza e suas potenciais contribuições para a formação da criança pequena. A partir da perspectiva histórico-cultural e à luz da cultura corporal, realizou-se um estudo de natureza teórico-conceitual que buscou desenvolver uma categorização inicial do jogo, organizando os jogos em categorias, subcategorias, aspectos essenciais e atividades da cultura corporal que se vincula. Esta proposta de categorização do jogo na pré-escola foi vista como uma contribuição prática-teórica para professores especialistas e generalistas. Distante de ser um modelo rígido, a intenção da proposta foi avessa a um manual de jogos, como várias publicações do mercado editorial, se diferenciando ao gestar os elementos da cultura corporal em sua prática.

Palavras-chave: jogo; cultura corporal; psicologia histórico-cultural; educação infantil.

COPED
XII CONGRESSO NACIONAL
DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

Introdução

Um olhar atento para a história nos revela a presença do jogo em diversas civilizações, refletindo o contexto histórico de cada época. Na Grécia antiga, o seu uso com crianças objetivava o aprender brincando ou reproduzia ocupações adultas – preparar para a vida futura; já para os romanos, o jogo era atrelado ao preparo físico, formando soldados ou cidadãos obedientes e devotos (KISHIMOTO, 2003). Assim, além dessas várias interpretações dadas ao jogo, hoje ele se mostra como um fenômeno da cultura corporal, expressando uma relação não-utilitária do homem com as ações corporais.

O jogo expressa em sua natureza histórica, portanto, um legado cultural e uma construção humana, que quando ausente na infância torna a formação do indivíduo limitada. Para tanto, a escola infantil surge como a instituição responsável pelo contato inicial da criança com esse conhecimento ao sistematizar e lhe dar um tratamento metodológico, visando uma melhor assimilação didática pelo aluno.

Justificativa e Problema de Pesquisa

O ensino do jogo na pré-escola se justifica por ser um dos primeiros contatos da criança com a cultura, sendo parte de uma formação humana plena. No entanto, ele é tratado como atividade “não séria”, mera recreação e desvinculado do trabalho pedagógico, carecendo de uma categorização para orientar sua prática pedagógica.

Objetivos da Pesquisa

O propósito deste estudo foi propor uma categorização inicial do jogo para a pré-escola, a partir de uma perspectiva histórico-cultural e à luz da cultura corporal.

Referencial Teórico

Cada geração adentra um mundo de cultura edificado pela atividade humana, depositada em objetos – *objetivações* – e produzidas por gerações passadas, logo, há a necessidade de realizar a *apropriação* desse legado cultural humano-genérico por meio de um processo ativo, desenvolvendo uma atividade adequada e mediado por seu par mais experiente da cultura (LEONTIEV, 1978). Pela mediação, em um tempo relativamente curto, a criança se apropria das objetivações históricas humanas, tornando-se um ser revestido das características culturais incorporadas à sociedade na qual ele nasceu.

Esse aprender a ser humano explica porque a criança não nasce sabendo brincar e muito menos jogar, não se trata de uma capacidade inata, mas aprendida, sendo o jogo uma das formas de atividade em que se realiza a dinâmica de apropriação-objetivação da

cultura corporal, desenvolvendo sua comunicação com o mundo sociocultural e expandindo suas experiências futuras na dança, na literatura, no teatro, nos esportes, etc. Podemos inferir, portanto, que o processo de apropriação do jogo, mediante sua reconstituição na atividade da criança, se configura como uma experiência cultural particular, iniciada na infância e se estendendo por toda a vida adulta, mesmo ocultado ou incorporado por outras abordagens, como o esporte.

Na escola, a educação física é a disciplina responsável pela socialização do conhecimento da cultura corporal – práticas corporais humanas construídas na historicidade (COLETIVO DE AUTORES, 2009), no qual o jogo é parte e também pode ser considerado como a forma primeva dos seus demais objetos. Por conseguinte, a cultura corporal possibilita à criança aprender sobre uma das mais importantes manifestações corporais – o jogo, considerando além do seu conhecimento empírico exteriorizado, uma teoria profunda e envolta por fundamentos históricos, sociais e estéticos.

Procedimentos Metodológicos

A metodologia do estudo caracterizou-se como uma pesquisa teórico-conceitual, de natureza exploratória. O material bibliográfico utilizado foi obtido, principalmente, por pesquisa eletrônica em bases de dados da área.

Resultados

Quadro 1 – Categorização dos Jogos: Quadro-Síntese

Categorias	Subcategorias	Aspectos Essenciais	Atividades da cultura corporal que se vincula
Gímnicos	Gerais	elementos corporais	Ginástica
	Uso de Aparelhos		
Pré-desportivos	Individuais	ações agonístico-competitivas	Esporte
	Coletivos		
Rítmicos	Cantigas de roda	ritmicidade	Dança
	Parlendas		
	Ritmos musicais		
Opositivos	Aproximação	confrontação do adversário	Luta
	A distância		
	Instrumento mediador		

Fonte: Elaborado pelos autores.

Jogos gímnicos são aqueles que exploram os *elementos corporais* sem perder a ludicidade na educação infantil, divididos em:

- a) *Gerais*: abarcam os mais variados elementos corporais através do jogo, seja por meio de passos, corridas, saltos, giros, pivôs, apoios. Exemplos: vivo-morto, siga o mestre, relógio, entre outros.
- b) *Uso de aparelhos*: realizar exercícios com o auxílio de aparelhos inseridos em jogos, seja corda, bola, arco. Exemplos: pular corda, salva-vidas, alerta, etc.

Jogos pré-desportivos apresentam elementos embrionários do que vai a vir se tornar o esporte, representados por *ações agonístico-competitivas* e caracterizados como:

- a) *Individuais*: está ligado à autopercepção do movimento, automotivação, autoconfiança e desempenho particular no jogo proposto. Exemplos: raquetebol, tacobol, etc.
- b) *Coletivos*: estimula a integração entre os componentes, mobilizando toda a equipe em prol de um objetivo comum. Exemplos: derrube a torre, volençol, e jogos derivados de esportes paralímpicos como o *goalball*.

Jogos rítmicos exploraram a *ritmicidade* infantil por um viés lúdico. O propósito é ir além do desenvolvimento de capacidades coordenativas e construção de esquemas motores, apresentando a *Dança* em sua forma primeva através de:

- a) *Cantigas de roda*: músicas folclóricas da tradição oral do universo infantil e cantadas em roda. Exemplos: ciranda cirandinha, Adoletá.
- b) *Parlendas*: versos infantis, repetitivos, de fácil memorização e com rimas, que atuam como sistema educativo do folclore brasileiro e da literatura oral popular. Exemplos: corre cutia, uni duni tê.
- c) *Ritmos musicais*: vivenciar diferentes ritmos nacionais – samba, frevo, forró, baião, xaxado, maracatu – e internacionais – tango, fado, rock, hip hop, pop, jazz, reggae – inseridos nos jogos.

Jogos opositivos na pré-escola tem a função de socializar a representação da forma primeva da *Luta*. Ou seja, ações lúdicas que reproduzam relações de sublimação e sobrepujança corporal na relação de oposição ao outro – *confrontação do adversário*, que baseado em Souza Junior e Santos (2010) podem ser classificados em jogos de:

- a) *Aproximação*: manter contato corpo a corpo com o adversário, sendo caracterizado por domínio físico ou territorial, desenvolvendo as habilidades de empurrar, desequilibrar, projetar e imobilizar. Exemplos: pé com pé, cabo de guerra humano, luta de braço, quero ficar/sair.

- b) *À distância*: o contato só ocorre no momento da aplicação de uma técnica, contemplando a estratégia de disputa, destacando-se a esquiva, a defesa e o ataque. Exemplos: briga de galo, pega-rabo.
- c) *Instrumento mediador*: a ideia é experienciar o manejo de um instrumento como extensão corporal e potencializador na disputa. Exemplos: cabo de guerra, a bola é minha.

Considerações

A proposta de categorização do jogo na pré-escola foi vista como uma contribuição prática-teórica deste estudo para professores especialistas e generalistas. Isso não significa se tratar de um modelo rígido, mas apenas fornecer subsídio prático-teórico para o educador desenvolver uma sequência didática articulada com o conteúdo-forma-sujeito destinatário do ensino. Desde o início, a intenção da proposta foi avessa a um manual de jogos, como várias publicações do mercado editorial.

A partir disso, a categorização do jogo teria que se diferenciar das práticas cotidianas da criança e se concentrar em um objetivo pedagógico. Como resposta, inspirado em Freire e Scaglia (2009), considerei o jogo como uma categoria à parte, pensado a partir da apropriação embrionária das demais manifestações da cultura corporal. Por isso, os jogos foram selecionados e alocados em grupos que melhor representassem o elemento da cultura corporal a ser gestado.

Apesar dos achados e contribuições, reconheço os limites deste estudo, considerando a escassez na literatura de categorizações do jogo, ainda maior na educação infantil, o que impossibilitou traçar comparações com esta investigação. Outro ponto a ser destacado foi a necessidade da realização de futuras pesquisas, inclusive de campo, que permitam testar as proposições aqui formuladas e a própria proposta de categorização do jogo elaborada.

Referências

ELKONIN, Daniil Borissowitsch. *Psicologia do jogo*. 2. ed. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2009.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O Jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 2003.

COPED

XII CONGRESSO NACIONAL
DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO

LEONTIEV, Alexei. *O desenvolvimento do psiquismo*. Lisboa: Horizonte Universitário, 1978.

SOUZA JUNIOR, Tácito Pessoa de; SANTOS, Sérgio Luiz Carlos. Jogos de oposição: nova metodologia de ensino dos esportes de combate. *Lecturas Educación Física y Deportes*, Buenos Aires, v. 14, p. 1, fev. 2010.

COPED

XII CONGRESSO NACIONAL
DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO