

AS VÁRIAS DIMENSÕES DO JOGO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Rafael Oliveira de Antonio ¹

INTRODUÇÃO

Um olhar atento para a história nos revela o jogo presente 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, os jogos eram atrelados ao preparo físico, formando soldados e cidadãos obedientes e devotos (KISHIMOTO, 2003).

É bem verdade que a relação com o jogo se modifica com o tempo, acompanhando o modo de vida e significado da infância em diferentes épocas. Agora, ele pode até assumir outras roupagens, como o formato digital em *tablets* e *smatphones*, que cada vez mais ganham espaço frente às brincadeiras infantis tradicionais.

O certo é que cada geração adentra um mundo de cultura edificado pela atividade humana, depositada em objetos – objetivações – produzidos por gerações passadas, e necessita 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 o porquê a criança não nasce sabendo brincar e muito menos jogar – não é inato, ela necessita aprender, sendo o jogo uma das formas de relação com a cultura, desenvolvendo sua comunicação com o mundo sociocultural e expandindo suas experiências literárias, artísticas, corporais, etc. Podemos inferir, portanto, que o processo de apropriação do jogo mediante sua reconstituição na atividade da criança configura uma experiência cultural particular, iniciada na infância e presente por toda a vida.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) – documento normativo e referência para elaboração dos currículos dos sistemas de ensino – considera o jogo como eixo temático

¹ Mestrando do Curso de Educação Escolar da Universidade Estadual Paulista - UNESP / FCLAr, ro.antonio@unesp.br.

da educação física ou instrumento pedagógico facilitador da aprendizagem – jogo utilitário (BRASIL, 2018). Esse documento, assim, limita às possibilidades de tematização e trabalho pedagógico com o jogo na escola, pois ele é uma atividade – *jogo pelo jogo* – ou um instrumento pedagógico de ensino – *fim utilitário* – deixando de ser estruturado pedagogicamente como um conhecimento histórico-cultural.

Não obstante, as diretrizes da BNCC relativas à educação infantil mostram-se ainda mais limitadas, apresentando o jogo meramente relacionado à utilização, controle e adequação do corpo ao interagir com o outro e o meio – campo de experiências “Corpo, Gestos e Movimentos” – além de criar movimentos (BRASIL, 2018).

Na esteira dessas constatações surge a pergunta: Qual seria o lugar ocupado pelo jogo na escola de educação infantil? Essa questão aparece em decorrência da sua generalização no contexto escolar, deixando de ser caracterizado dentro das suas várias dimensões, seja como componente da cultura corporal, recreação, recurso didático de aprendizagem ou na sua forma protagonizada. Logo, conceituar o jogo em cada uma dessas dimensões é trazer mais exatidão para o seu uso educacional, possibilitando ao docente minimizar a chance de descaracterizá-lo.

Em cada uma dessas dimensões, o jogo assume uma função específica no trato com o conhecimento. O cuidado aqui recai sobre evitar sua descaracterização, buscando contextualizá-lo dentro de cada abordagem proposta. Na cultura corporal, objeto de estudo a educação física (COLETIVO DE AUTORES, 2012), o jogo expressa uma construção cultural humana através da motricidade, tendo o lúdico aplicado à atividade desenvolvida.

Já o jogo como objeto da psicologia histórico-cultural do desenvolvimento assume a forma de uma brincadeira protagonizada. Tomando a periodização do psiquismo infantil como referência, podemos destacar alguns conceitos, como: época, período, atividade dominante/atividade-guia e crise (ELKONIN, 2009). Em cada um desses momentos do processo de desenvolvimento, considerando o contexto social, surgem possíveis interesses e necessidades que impulsionam a criança a realizar determinadas atividades. Dessa forma, no período pré-escolar o jogo se manifesta como atividade-guia do período – governa as mudanças psíquicas mais importantes na criança – na forma de brincadeira de papéis sociais.

Aproveitando-se da sua natureza lúdica, o jogo acaba também se tornando um elemento atrativo à pedagogia. Nesse contexto, as inúmeras vertentes na pedagogia interpretam o jogo das mais diferentes formas e, conseqüentemente, distintas utilizações para atender determinadas metodologias e finalidades. Dentre essas, podemos destacar sua utilização como *recurso pedagógico de aprendizagem* – auxiliar o ensino de conteúdos

específicos das disciplinas escolares – ou *atividade recreativa* – brincadeira espontânea da criança (LIMA, 2008).

O objetivo deste estudo foi diferenciar conceitualmente as representações próprias do jogo em cada uma de suas várias dimensões na educação escolar em geral e infantil em particular, seja vinculado à cultura corporal, à psicologia do desenvolvimento ou à pedagogia. Assim, buscamos estruturar nosso estudo a fim de superar a generalização do jogo na educação infantil.

METODOLOGIA

O método de investigação adotado foi o materialista histórico-dialético, sendo a metodologia desenvolvida uma pesquisa teórica, de natureza exploratória e abordagem qualitativa. A pesquisa do material literário a ser utilizado foi realizada através de bancos de dados da área, livros e textos acadêmicos em geral.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados nos mostraram equívocos e confusões na literatura da área envolvendo o jogo, pois deixam de fundamentar o seu uso específico no âmbito escolar. Isso ocorre devido ele ser tratado como atividade “não séria”, quando comparada às atividades intelectuais de sala de aula, trazendo consigo uma visão espontaneísta de desenvolvimento, ausência de planejamento e objetivo educacional, se tornando algo supérfluo.

O jogo, assim, deixa de expressar uma relação não utilitária do homem com as ações corporais, sintetizando necessidades, objetivos e motivos produzidos na coletividade. À vista disso, os conhecimentos históricos da humanidade, embarcados nos jogos, deixam de ser socializados através da cultura corporal ou acabam sendo secundarizados em outras utilizações educacionais.

A brincadeira de papéis sociais, por exemplo, apesar de se assemelhar em alguns aspectos com o jogar na cultura corporal – atividade não produtiva e não visar resultado – não se trata da mesma atividade. O jogo aqui se refere à protagonização do papel do adulto pela criança, contrastando a necessidade de agir e a impossibilidade de realizar a ação. Portanto, o professor deve ter clara a dimensão que o jogo está sendo abordado, evitando assim uma descaracterização do seu uso.

Na atividade recreativa, o jogo em geral tem a clara intenção de divertir, ocupar o tempo ocioso, além de recuperar física e psicologicamente o aluno das atividades de classe – ditas como “sérias”. Outra concepção utilizada na pedagogia é a de recurso didático de aprendizagem, na qual visa facilitar a aprendizagem de conteúdos das várias disciplinas curriculares. Nada mais é do que uma didatização do jogo, sendo modelado e ressignificado para atender objetivos educacionais pré-definidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após apresentarmos a problemática da generalização do termo jogo na literatura da área, esperamos ter ensejado um contributo em relação à conceituação e diferenciação do jogo dentro de suas várias dimensões, seja na cultura corporal, psicologia histórico-cultural do desenvolvimento ou pedagogia. Distante de ousar esgotar esse assunto, nossos achados buscam reconhecer o uso do jogo no processo educativo, porém sem descaracterizá-lo. Por fim, a intenção foi preservá-lo como atividade lúdica, não utilitária e reconhecer sua legitimidade como conhecimento escolar na pré-escola.

Palavras-chave: Jogo, Educação Infantil, Cultura Corporal, Psicologia Histórico-Cultural, Pedagogia.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base nacional comum curricular:** educação é a base. Brasília, DF: Secretaria de Educação Fundamental, Ministério da Educação, 2018.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

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

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 2003.

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



LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional.** São Paulo: Cultura Acadêmica, Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.