

## PROPOSTA DE CATEGORIZAÇÃO DO JOGO PARA A EDUCAÇÃO INFANTIL A PARTIR DA CULTURA CORPORAL

Rafael Oliveira de Antonio <sup>1</sup>

### INTRODUÇÃO

Em princípio, o ensino do jogo, como conhecimento escolar, só se justifica ao se diferenciar da sua prática no cotidiano da criança, caracterizada pela autonomia do brincar e liberdade de escolha do espaço social utilizado, sejam ruas, clubes, parques ou praças. Nesse contexto, o jogo se apresenta como um conhecimento sistematizado na formação desenvolvendo da criança e parte da concepção de cultura corporal – objeto da educação física escolar – compreendida como:

[...] uma particularidade do complexo cultural produzido pela atividade criadora humana (o trabalho) para atender a determinadas necessidades humanas de conteúdo sócio-histórico – tais como os agonísticos, os lúdicos, os sagrados, os produtivos, éticos, estéticos, performativos, artísticos, educativos e de saúde (Taffarel, 2016, p. 14).

O Coletivo de Autores (2012) propõe para o trato pedagógico desse conhecimento uma *abordagem crítico-superadora* de ensino, apoiada na lógica materialista dialética ao compreender o conhecimento como produto da atividade objetiva consciente humana sobre a realidade objetiva. Assim, a capacidade física ou habilidades motoras se constituem apenas como elementos de ensino, e não seu objetivo último. Já os conhecimentos humano-genéricos produzidos na atividade da cultura corporal se configuram como um corpo de conhecimentos próprios da educação física.

A partir dessas reflexões, na educação infantil, o jogo não pode ser concebido nem como uma atividade motora/mecânica e nem como simples recreação. Essa visão simplista de atividade motora oculta o seu real valor pedagógico e a atividade recreativa endossa o seu uso anárquico na educação escolar. Logo, em ambos os casos, o jogo se afasta da condição de conhecimento escolar.

Pensando no jogo como um conhecimento para fins educacionais, é importante abordá-lo plenamente: a) origem e trajetória histórica; b) nomenclaturas usadas em

---

<sup>1</sup> Mestre do Curso de Educação Escolar da Universidade Estadual Paulista - SP, [ro.antonio@unesp.br](mailto:ro.antonio@unesp.br).

diversas regiões/países; c) forma tradicional de se jogar; d) variações do jogo, compreendendo materiais utilizados, número de jogadores e regras. Esses elementos podem ser incorporados em uma organização didática, apontando na direção de uma categorização do jogo para a educação infantil. Desse modo, fica mais racional pensar na sua distribuição pedagógica em um tempo necessário de assimilação e nos procedimentos didático-pedagógicos.

Nesse cenário, há a necessidade de incorporar as formas de ações corporais – de *oposição*, de *destreza* e *artística* (Nascimento, 2018) – mesmo que de maneira implícita na sua prática. Essa categorização torna-se, assim, desafiadora, pois a ideia não é listar um rol de jogos sem um referencial teórico e um propósito a ser seguido. Caso a intenção fosse essa, não representaria algo relevante para a área, seria apenas mais uma entre muitas outras propostas de jogos na escola, considerando a gama de livros e manuais sobre essa temática, amplamente comercializados pelo mercado editorial.

Vale frisar que a intenção não é criticar essas obras, pelo contrário, elas têm o seu valor ao auxiliar o professor na diversificação das atividades propostas. A justificativa da categorização proposta representa um esforço teórico-prático direcionada para o *chão de escola*, com o intuito de tentar sintetizar a atividade lúdica, na figura do jogo, como forma de conhecimento escolar.

O nosso objeto de estudo, portanto, foi a atividade lúdica no contexto da educação infantil, se materializando na forma do jogo. Já o objetivo da pesquisa foi propor uma categorização inicial do jogo voltado para a pré-escola. O tratamento dado ao jogo fundamentou-se no método materialista histórico-dialético. Por último, a metodologia do estudo caracterizou-se como pesquisa teórico-conceitual, de natureza exploratória, na qual o material bibliográfico foi obtido, principalmente, por meio de pesquisa eletrônica em base de dados da área.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Os achados deste estudo, a partir de pesquisa em bancos de dados da área, demonstraram uma lacuna em relação à categorização do jogo na educação infantil. Frente a esse fato, surgiu a necessidade de uma categorização inicial do jogo para o ensino infantil, voltada a socializar com a criança práticas corporais da história humana por meio da atividade lúdica, em geral, e o jogo em particular.

Segundo esse referencial teórico, o jogo se apresenta como início da relação do aluno pré-escolar com a cultura corporal, tendo como horizonte o aprofundamento, a evolução e a complexificação desse conhecimento nos próximos segmentos de ensino. Para tanto, os jogos foram agrupados em *categorias*, regidos por *aspectos essenciais e atividades da cultura corporal que se vincula*, sendo: luta, esporte, ginástica, dança, arte dramática, arte circense e o próprio jogo. Assim, a categorização do jogo se constituiu em:

- a) *Jogos tradicionais*: marcaram gerações e ainda hoje são conhecidos e praticados pelas crianças. Aqui, o aspecto essencial destacado é a *cultura popular*, representada em jogos que vão passando, de forma empírica, de geração em geração e mantêm-se contemporâneos no universo lúdico infantil, como: amarelinha, queimada, pega-pega, esconde-esconde, cabra-cega, passa anel.
- b) *Jogos teatrais*: experimentações artístico-motoras de uma forma inicial de *arte dramática*, seja por meio de jogos de *imitações* – animais, profissões, elementos da natureza – ou *mímica* – adivinhação de personagens das fábulas e contos infantis, situações cotidianas e emoções.
- c) *Jogos gímnicos*: baseados em movimentos elementares de corrida, saltos, rolamentos, apoios, rotações e equilíbrios, dando origem à *ginástica*. Inspirado em Souza (1997), esses jogos podem ser divididos em *gerais* – vivo-morto, siga o mestre e relógio – ou com *uso de aparelhos* – pular corda, salva-vidas, alerta, corrida do saco.
- d) *Jogos pré-desportivos*: apresentam elementos constitutivos do esporte, tendo como alvo o ensino de *ações agonístico-competitivas*, sejam *individuais* – raquetebol, tacobol, pula sela – ou *coletivas* – derrube a torre, volençol e inclusive jogos derivados do esporte paralímpico, como o *goalball*.
- e) *Jogos rítmicos*: exploram a *ritmicidade* por um viés lúdico, apresentando a *dança* em sua forma primeva. Eles têm como repertório rítmico o folclore das *cantigas de roda* – ciranda cirandinha, lenço atrás, Adoletá – e *parlendas* – versos de fácil memorização e com rimas, abarcando a literatura oral popular, como: corre cutia, uni duni tê.
- f) *Jogos opositivos*: caracterizados pela *confrontação do adversário*, porém com respeito às regras e assegurar a integridade física do oponente (Souza Junior; Santos, 2010), forma primeva da *luta*, que para os referidos autores podem ser representados por jogos de *aproximação* – domínio físico do adversário ou

território, sendo os jogos de pé com pé, cabo de guerra, quero ficar/sair; à *distância*, o contato só ocorre no momento da aplicação de uma técnica de defesa ou ataque, são os jogos de briga de galo, pega-rabo; e *instrumento mediador*, experimentar o manejo de um instrumento como extensão corporal e potencializador na disputa, jogos da bola é minha e gangorra.

- g) *Jogos circenses*: situações ludomotrizes adaptadas das atividades circenses e baseadas na proposta de Bortoleto, Pinheiro e Prodocimo (2011) na forma de jogos, sendo: *malabarismo*, manipulação e controle de aros, bolas, *swings*, clavas e diabolôs; *clownescos*, encenação aproximando a criança da comicidade do palhaço de picadeiro em jogos de cunho dramático e privilegiando o não uso de palavras; *funambulescos*: jogos baseados no equilíbrio corporal sobre objetos específicos do circo – rola-rola, perna de pau, pé de lata, arame, etc.; *acrobáticos*: jogos que envolvem ações motrizes acrobáticas, controle e consciência corporal, como rolamentos, saltos com giros/inversões, rotações de eixo corporal; e *modalidades circenses* que só poderiam ser praticadas mediante o jogo, por envolverem complexidade de execução, materiais específicos e risco à integridade física, sendo o ponto alto do espetáculo circense, ilustrado pelo: mágico, homem bala, globo da morte e atirador de facas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo, como os demais componentes da cultura corporal, expressa a relação não utilitária do homem com as ações corporais, sintetizando necessidades, objetivos e motivos produzidos na coletividade. Ademais, por ser um conhecimento histórico da humanidade, é algo muito rico para ser limitado ao desenvolvimento motor ou à recreação. Logo, ele deve superar o conhecimento tácito do alunado e convergir para um conhecimento sistematizado.

Na esteira dessas proposições, o jogo precisa ser tratado como um conhecimento construído historicamente no seio da *cultura corporal* – uma das dimensões da cultura humana – destacando o seu elemento lúdico constitutivo. Por isso, a proposta de categorização do jogo em tela representou uma tentativa de contribuir com a prática pedagógica de professores especialistas e generalistas na escola de educação infantil. Não se trata de um modelo rígido, mas de fornecer subsídios práticos-teóricos para o educador

desenvolver uma sequência didática articulada com o conteúdo-forma-sujeito destinatário do ensino.

Apesar das contribuições, este estudo apresentou limitações considerando a escassez na literatura de categorização do jogo na educação infantil. Os achados das pesquisas, em sua maioria, tinham como mote a diversificação de jogos, porém sem considerar uma fundamentação teórica para tal, contemplando mais o aspecto empírico do que um conhecimento escolar. Outros estudos eram focados em um segmento de jogos específicos, contudo, sem o considerar como uma forma primeva de um dos elementos da cultura corporal. Isso impossibilitou comparações com investigações semelhantes, o que indica uma lacuna na área, e essas leituras serviram como inspirações e adaptações para esta proposta.

Enfim, é esperado que as proposições deste estudo despertem o interesse e inspirem novas investigações sobre o tema, inclusive desenvolvendo e aperfeiçoando esta proposta de categorização do jogo para a pré-escola. Contudo, isso só será possível em futuras pesquisas, inclusive de campo, que permitam submeter ao critério da prática as ideias aqui formuladas.

**Palavras-chave:** Abordagem crítico-superadora, Pré-escola, Lúdico.

## REFERÊNCIAS

BORTOLETO, Marco Antonio Coelho; PINHEIRO, Pedro Henrique Godoy Gandia; PRODOCIMO, Elaine. **Jogando com o circo**. Várzea Paulista: Fontoura, 2011.

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

NASCIMENTO, Carolina Picchetti. Uma Educação Física Histórico-Cultural (?). **Obutchénie**, Uberlândia, v. 2, n. 2, p. 339-363, dez. 2018.

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

SOUZA, Elizabeth Paoliello Machado de. **Ginástica geral**: uma área do conhecimento da Educação Física. 1997. Tese (Doutorado em Educação Física) – Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1997.



TAFFAREL, Celi Zulke. Pedagogia histórico-crítica e metodologia de ensino crítico-superadora da educação física: nexos e determinações. **Nuances**, Presidente Prudente, v. 27, n. 1, p. 5-23, jan./abr. 2016.