



# IX Colóquio Internacional São Cristóvão/SE/Brasil

## “Educação e Contemporaneidade” 17 a 19 de setembro de 2015

ISSN 1982-3657

### O JOGO ENQUANTO ATIVIDADE PRINCIPAL DAS CRIANÇAS: POSSIBILIDADE METODOLÓGICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA

PETRA SCHNNEIDER LIMA DOS SANTOS

EIXO: 5. EDUCAÇÃO E INFÂNCIA

**RESUMO:** Neste artigo pretendemos apresentar o jogo enquanto atividade principal das crianças a partir da perspectiva histórico-cultural, a qual é pautada num entendimento histórico característico do desenvolvimento do psiquismo a partir das relações socioculturais. Para isso, vamos considerar o estudo sobre a periodização da ontogênese humana baseada em estudo realizado por Facci (2004). Entendemos que as atividades principais em cada fase são importantes para o desenvolvimento humano sendo o Jogo importante, pois permite à apropriação da cultura, isto é dos produtos materiais, e simbólicos da atividade histórica e social dos homens, acumulados de forma objetiva ao longo da história. Assim apresentaremos o jogo a partir da metodologia crítico-superadora, considerando uma possibilidade de ensino deste conteúdo de forma sistematizada garantindo o desenvolvimento das crianças na fase pré-escolar.

**Palavras – Chave:** Atividade Principal. Jogo. Metodologia Crítico – superadora.

### SET AS HOME ACTIVITY OF CHILDREN: METHODOLOGY POSSIBILITY IN PHYSICAL EDUCATION

**ABSTRACT:** This article aims to present the game as the main activity of children from the historical-cultural perspective, which is guided in a characteristic historical understanding of the development of the psyche from the socio-cultural relations. For this, we consider the study of the stages of human ontogenesis based study by Facci (2004). We understand that the main activities in each phase are important for human development and the important game because it allows the appropriation of culture, that is of material products, and symbolic of the historical and social activity of men, accumulated objectively throughout history. So we present the game from the critically-surpassing methodology, considering a possibility of teaching this content in a systematic manner ensuring the development of children in preschool.

**Key - Words:** Principal Activity. Game. Methodology Critical–superadora.

### INTRODUÇÃO

Considerando o Jogo como representação simbólica de realidades vividas pelo ser humano, faz-se necessário destacar que nos estágios de desenvolvimento da criança, no período pré-escolar especificamente, encontramos este elemento da cultura corporal como atividade principal das crianças, e é justamente neste período que a elas utilizam o Jogo para se apropriar do mundo concreto dos objetos que foram produzidos pelos adultos. Aqui damos destaque ao jogo protagonizado ou jogo de papéis (FACCI, 2004). Além disto, representa papel importante no desenvolvimento psíquico, da personalidade, do caráter como também do desenvolvimento da própria sociedade (ROSSLER, 2006).

Conforme Piccolo (2010) o Jogo enquanto fenômeno histórico possui relevantes interpretações de como se deu sua gênese. Uma interpretação sobre este assunto é que os jogos praticados pelos homens não possuem uma existência determinada a respeito da sua origem no decorrer da história. Esta afirmativa se formula através da construção histórica acumulada onde não há provas que comprove que determinada atividade lúdica sempre foi nomeada como Jogo.

Passamos a entender que a materialização dos fenômenos sociais, como o Jogo, apresenta uma história e são a partir desta que existe a possibilidade de entender suas principais características tais como sua origem, o seu desenvolvimento e a importância social desempenhada nos contextos históricos diferentes (USOVA *apud* PICCOLO, 2010).

Dos autores que teceram contribuições acerca da origem do fenômeno Jogo, apontamos (PLEKHANOV *apud* PICCOLO, 2010), o qual afirma que no decorrer da formação das primeiras sociedades, quando estas davam seus primeiros passos, não existia nenhuma atividade lúdica na rotina diária no meio dos habitantes. As atividades que as primeiras sociedades desenvolviam durante o dia eram apenas a busca de alimentos para seu sustento e a procura de um lugar para se protegerem das intempéries do tempo e dos animais selvagens. Neste sentido, entendemos que poderia haver algum tipo de manifestação lúdica, porém, esta era acidental (não-sistemática) e subordinada à satisfação das necessidades urgentes para manutenção do homem vivo, como alimentar-se e proteger-se dos animais. A base teórica deste autor ao fazer a afirmação, está baseada na ideia posta por Engels quando ele analisou a obra de Lewis Morgan, que o:

Ponto cardeal está em destacar a protoforma da cultura humana como advinda do trabalho e, como o lúdico é visto como produto da cultura nesse referencial teórico, este, na maioria das vezes, é interpretado como inexistente ou subliminar nas sociedades que ainda davam os primeiros passos em seu processo de existência. (IBID, 2010, p.189).

Assim, com aparição e desenvolvimento do trabalho, as atividades lúdicas aparecem porque estavam relacionadas com as atividades laboriosas. (ELKONIN *apud* PICCOLO, 2010) acrescenta que o Jogo surgiu historicamente quando a sociedade humana:

Atingiu determinado nível de desenvolvimento nas relações de produção, sendo que, na forma protagonizada, representa a forma cardeal de apropriação das conquistas da humanidade no período pré-escolar, cuja origem gênica está relacionada ao processo de divisão social do trabalho que afasta as crianças das esferas produtivas e a superação da fase do egocentrismo infantil mediante vínculos colaborativos que configuram o coletivo como elemento crucial para o transcorrer de tal atividade. (IBDEM, 2010, p. 193 - 194).

Ou seja, enquanto a humanidade tivesse que andar por horas e horas em busca de alimento, não haveria espaço para o desenvolvimento e acúmulo histórico de atividades lúdicas como o jogo. A partir do advento do trabalho, enquanto conformação de uma atividade sistemática que permitiu ao homem produzir os bens necessários à sua existência e fixar-se em territórios, a humanidade passou a criar condições básicas para o desenvolvimento e acúmulo histórico da cultura humana em geral. Neste sentido, nos apoiando nas elaborações de Elkonin (2010) acerca da importância do trabalho neste processo, iremos aprofundar no próximo tópico conceitos que nos possibilitam compreender o Jogo enquanto Atividade Principal das Crianças apresentando o conceito de atividade e atividade principal, como também o Jogo enquanto atividade principal no estágio pré-escolar de desenvolvimento.

O Jogo é um fator de desenvolvimento porque possibilita a criança exercitar o pensamento de maneira que a leva a agir de maneira imaginária, desvinculando-se do real para situações independentemente do que ela vê. “Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.66).

## **ATIVIDADE E ATIVIDADE PRINCIPAL NO DESENVOLVIMENTO HUMANO**

A categoria Atividade encontra suas fontes no materialismo histórico e na lógica dialética, esta categoria pode ser compreendida como uma “forma de apropriação da realidade e de modificação dessa, que mediatiza a ação humana e na natureza” (GOELLNER, 1992, p.288). O homem satisfaz suas principais necessidades (físicas, materiais, espirituais e culturais) a partir do momento que se relaciona com o mundo. Esta apropriação da realidade é essencial à vida, e que a partir do momento que se torna consciente torna-se humana. (LEONTIEV *apud* PICCOLO, 2010).

Segundo Goellner (1992) o surgimento da consciência ocorre após milhões de anos quando a matéria evolui da forma inorgânica para orgânica e desta para social, foi então que aconteceu a hominização dos nossos antepassados animais a partir do aparecimento do trabalho[1] sendo esta a principal atividade humana.

Destacamos (ENGELS *apud* GOELLNER, 1992, p.288) quando afirma que “o trabalho criou o homem e criou também sua consciência”. Podemos considerar através desta afirmativa que o homem sofreu diversas transformações nos órgãos de sentidos, no cérebro, na estrutura corporal. Com a necessidade de produzir a sua existência atrelada ao

trabalho, o homem viu a importância de relacionar-se com grupos, foi então a partir da necessidade de se comunicar que surgiu a linguagem. Um aspecto que deve ser levado em consideração é que através do trabalho o homem se diferencia dos animais porque o animal se adequa à natureza, o homem a transforma em função das suas necessidades.

A expressão Atividade Principal segundo Leontiev (*apud* PICOLLO, 2010, p.190) refere-se a uma “atividade frequentemente encontrada em dado nível no desenvolvimento do ser humano que promove as maiores transformações em seus mecanismos psicológicos”. Esta por sua vez, tem relações com o desenvolvimento do psiquismo humano sendo definida como aquela que norteiam de maneira terminante (LEONTIEV *apud* ARCE ET AL, 2006).

Vemos que este tipo de atividade apontado por Leontiev (ano), não é aquela que é praticada durante todo o tempo, esta se refere a um tipo de a atividade onde acontecem importantes transformações no desenvolvimento psíquico do ser humano em vários estágios da vida.

Elkonin e Leontiev (*apud* FACCI, 2004, p.66) apresentam em seus estudos que “cada estágio de desenvolvimento da criança é caracterizado por uma relação determinada, por uma atividade principal que desempenha a função de principal forma de relacionamento da criança com a realidade”.

Pedroza e Lima (sa, p.1-2), entendem por atividade principal:

Aquela que exerce maior influência no desenvolvimento infantil frente às demais atividades existentes no seu cotidiano e representam a principal forma de relacionamento da criança com a realidade. Através dessas atividades principais, formam-se os conhecimentos, hábitos e qualidades psíquicas necessários para a realização das diversas atividades humanas: domínio da linguagem, uso dos objetos, orientação no espaço e no tempo, desenvolvimento das formas humanas de percepção, pensamento e imaginação.

Através da atividade principal que a criança desempenha tem a possibilidade de relacionar-se com o mundo, podendo adaptar-se e modificar a natureza, criar e recria objetos com a finalidade de suprir as suas necessidades. “A criança nesse caso, por meio dessas atividades principais relaciona-se com o mundo, e, em cada estágio, forma-se nela necessidades específicas em termos psíquicos” (FACCI, 2004, p.67). Por fim “a atividade cujo desenvolvimento possibilita a inserção na realidade externa e a apropriação dos principais componentes dessa realidade denomina-se *atividade principal*” (DAVIDOV *apud* PICCOLO, 2010, p.190).

Após compreender o que se entende por atividade e atividade principal, apresentaremos os estágios e suas atividades principais no desenvolvimento humano. Para isso, vamos considerar o estudo sobre a periodização da ontogênese humana baseado nas contribuições da psicologia de Elkonin, Leontiev e Vygotsky[2] em estudo realizado por Facci (2004).

O estudo desenvolvido por Facci (2004) se propôs a apresentar alguns aspectos relacionados à periodização do desenvolvimento humano na abordagem histórico-cultural. Estágio de desenvolvimento é considerado como um período que apresenta uma determinada atividade humana considerada como atividade principal, este estágio pode se modificar através do papel que os sujeitos ocupam na sociedade e das relações entre sujeito e objeto.

Segundo Elkonin (*apud* IBID, 2004) os estágios de desenvolvimento são:

**Comunicação emocional do bebê** acontece nas primeiras semanas de vida até cerca de um ano. Neste estágio a atividade principal é a ‘comunicação emocional direta dos bebês com os adultos’. Para poder se relacionar com a sociedade o bebê utiliza recursos como choro, o sorriso, para se comunicar socialmente, sem contar que nesta fase o bebê necessita do adulto para satisfazer suas necessidades básicas e precisa de meios de comunicação, onde surge a linguagem.

**Objetal manipulatória**, ainda aparece na primeira infância, à atividade principal passa a ser a ‘objetal-instrumental’, esta se dá a partir da assimilação dos procedimentos com objetos por meio das ações dos adultos, é através da linguagem que a criança tem contato com os objetos criados pelos adultos e aprende a manipulá-los. Nesta fase para Elkonin (*apud* Ibid, 2004) essa atividade principal tem como função ajudar a criança a compreender a ação e os procedimentos com os objetos.

**Pré- Escolar**, é neste estágio que a atividade principal das crianças passa a ser ‘o jogo ou brincadeira’. Uma função importante do Jogo descrito por Elkonin (*apud* FACCI, 2004, p.69) “é permitir que a criança modele as relações entre as pessoas [...] neste período as necessidades básicas das crianças, são supridas pelos adultos, e as crianças sentem a dependência com relação a eles”. Neste estágio, o Jogo age sobre o desenvolvimento psíquico da criança e sobre a formação de sua personalidade (IBID, 2004).

Aqui a criança utiliza estas atividades para iniciar o processo de posse do mundo dos humanos através das ações que estes desempenham. Ela utiliza os objetos que são usados pelos adultos, nesse momento ela toma consciência das

ações que são realizadas por eles (FACCI, 2004). Neste estágio há um esforço pessoal da criança para agir como os adultos agem, ela não tem o poder de dominar, por exemplo, o manuseio de um automóvel ou avião, pois ela não desempenha as ações exigidas com estes objetos de fato no real.

O Jogo ao ser considerado como Atividade Principal das Crianças, parte do argumento descrito por Piccolo (2010, p. 191) como um:

Mecanismo facilitador e amplificador das relações sociais estabelecidas entre as crianças, configurando não a forma de pensar, mas também maneiras de sentir, observar, cheirar, tatear, andar, saltar, rir, chorar, chutar, enfim os jogos funcionam como pontes dialéticas na apropriação do conhecimento acumulado pela humanidade e também na objetivação de relações gnosiológicas, sociais, culturais, éticas, estéticas e também lúdicas.

No período pré-escolar as influências lançadas às crianças são fundamentais para a complexificação e ampliação dos movimentos exploratórios realizados pelas crianças, segundo Zaporózhets (*apud* PICCOLO, 2010, p. 191) “essa complexificação se dirige tanto a aspectos motores (maximizando o crescimento corporal, as habilidades sensoriais, o equilíbrio, a tonicidade etc.) quanto aspectos psicológicos relacionados com a formação de personalidade.

Os jogos protagonizados<sup>[3]</sup> aparecem no estágio pré-escolar, é neste estágio que as crianças se apropriam das principais ações que os adultos realizam na sociedade. (PICCOLO, 2010, p.191). Com esta afirmativa, observamos que o jogo protagonizado está presente na vida da criança durante este estágio de desenvolvimento porque possibilita a execução de ações dos adultos como um mediador facilitador em aspectos situacionais nas várias formas de pensamento, de sentimentos e acumulação de conhecimentos.

Elkonin (2010, p.407) afirma que “O Jogo protagonizado dá lugar a que a criança abandone as suas posturas devidas a visão que lhe foi proporcionada por seu quarto infantil, individual e específico e adote a do adulto”. A criança teatraliza as relações sociais se apropriando de determinadas regras incorporadas pelos papéis sociais que pretende protagonizar, eles se apropriam, guardam pra si o conjunto de significados históricos que são expressos pela sociedade, porque isto permite a estes a compreensão do próprio ambiente que eles fazem parte. O momento em que a criança vê o adulto desenvolvendo suas quaisquer que sejam as ações, ela imediatamente quer atuar tal qual. O Jogo protagonizado caracteriza-se pela “riqueza e domínio das situações fictícias sobre regras rigidamente estabelecidas” (PICCOLO, 2010, p.194).

Quanto à protagonização das crianças em relação ao trabalho que o adulto exerce, é importante frisar que o Jogo não se constitui como uma atividade preparatória para o trabalho ou tenha relação íntima com isto (ex: A criança segura um leme de um navio de navegação, isto não quer dizer que só por esta ação ela será um marinheiro, ou um garoto realiza um drible com uma bola de futebol e diz estar imitando um jogador famoso onde futuramente será um atleta). Aqui temos que destacar que existem diferenças entre o Jogo protagonizado e a preparação para o trabalho (PICCOLO, 2010).

Visualizamos de forma sucinta algumas considerações tecidas por Piccolo (2010) e Elkonin (2010) e Facci (2004) acerca do jogo. Entendemos que o Jogo protagonizado faz parte do desenvolvimento das crianças no estágio pré-escolar e que este por sua vez é teatralizado por atores (crianças) que representam as ações dos adultos nas diversas relações sociais, assim estes se apropriam do “conjunto de significações históricas expressas pela sociedade, o que lhes permite compreender o próprio ambiente no qual estão enraizados” (PICCOLO, 2010, p.196). Passaremos a seguir a tratar desta questão mais detalhadamente.

## **O JOGO ENQUANTO ATIVIDADE PRINCIPAL DAS CRIANÇAS**

O jogo apresenta-se fundamental no desenvolvimento infantil, é importante destacar que o processo de formação do indivíduo acontece por meio da “apropriação da cultura, isto é dos produtos materiais, e simbólicos da atividade histórica e social dos homens, acumulados de forma objetiva ao longo da história” (DUARTE *apud* ROSSLER, 2006).

Entender o Jogo enquanto Atividade Principal das Crianças é entendê-lo como um instrumento que facilita a possibilidade de desempenhar relações sociais e o desenvolvimento dos aspectos motores e aspectos psicológicos das crianças. É importante compreender que atividade principal é aquela que “numa determinada etapa da vida do homem, produz as mais importantes mudanças em seu desenvolvimento psíquico e o prepara para uma transição a um novo e superior nível de desenvolvimento” (ROSSLER, 2006, p. 56).

O Jogo protagonizado é fundamental para evidenciar o momento em que a criança dramatiza esta “exerce o papel de um adulto com relativa precisão, comunica-se em grupo, conhece novos tipos de relações e funções sociais”

(PICCOLO, 2010, p.193).

Com este raciocínio, no estágio de desenvolvimento pré-escolar, a atividade principal aparece como jogos protagonizados, pois estes “possibilitam às crianças se apropriar das principais ações realizadas pelos adultos na sociedade, daí a expressão do jogo como atividade principal” (IDEM, 2010, p.191).

Através destas considerações, observamos que durante o estágio pré-escolar a criança tem o Jogo como um instrumento que facilita a possibilidade de desempenhar relações sociais que podem ser gnosiológicas, sociais, culturais, éticas, estéticas e também lúdicas, além de maximizar aspectos motores e aspectos psicológicos. “A prática do Jogo introduz nas crianças pré-escolares os fundamentos do caráter coletivo das ações realizadas em sociedade” (Idem, 2010, p. 191-192).

Conforme Rossler (2006), nesta etapa de desenvolvimento psíquico o homem tem possibilidades de apropriação do mundo através de brincadeiras, ou seja, atividade lúdica. É através desta que tem condições de adentrar no universo sociocultural humano e desenvolver as suas capacidades psíquicas superiores (sensação, percepção, atenção, memória, linguagem, pensamento, imaginação, emoção e sentimentos).

Ainda considerando Rossler (2006), é importante destacar que os jogos possibilitam uma mudança de comportamento além do normal, a criança protagoniza como se fosse um adulto mesmo de tal modo como no real. O modo como se relaciona com os objetos como também os conceitos dos adultos. Neste sentido é pertinente a ela desenvolver a auto-avaliação, ou seja, a criança se auto-avalia em relação ao seu desempenho, sua destreza, sua habilidade, seu progresso. Como também moralmente, pois nos jogos ela ajuda o parceiro como, por exemplo, no pegou- ajudou.

Assim, podemos considerar que o jogo desempenha um papel fundamental do que diz respeito à personalidade e desenvolvimento psíquico fundamental da criança como também do desenvolvimento da própria sociedade (IBID, 2006). Após a fase pré-escolar identificamos o estágio de desenvolvimento **Estudo**, neste momento a criança faz uma passagem do período pré-escolar para a escola, sua atividade principal é o estudo. Acontece através desta atividade a apropriação de novos conhecimentos, responsabilidades para a criança e reprodução do que foi aprendido. “O ensino escolar deve, portanto, neste estágio, introduzir o aluno na atividade de estudo, de forma que se aproprie dos conhecimentos científicos” (FACCI, 2004).

**Comunicação Intima e pessoal**, é a atividade principal da chegada à adolescência. O jovem desenvolve ações, conhecimentos, capacidades, forças físicas que igualando estes aos adultos, os jovens em certos casos podem torna-se até superiores em algumas coisas. O desenvolvimento intelectual acontece pela formação de conceitos através da consciência social do jovem, a atividade de estudo ainda permanece classificada como importante, os grupos de estudo são organizados através de interações sociais (IBID, 2004).

**Atividade profissional de estudo**, a vida pessoal do sujeito começa a se estruturar em relação a sua vida pessoal. A comunicação, as formas de relacionamento e os pontos de vista são pontos de partida para novos posicionamentos quanto ao futuro. Segundo (DAVIDOV; MÁRKOVA *apud*, IBID, 2004, p.71) “a atividade de estudo passa a ser utilizada como meio para a orientação e preparação profissional, ocorrendo o domínio dos meios de atividade de estudo autônomo, com uma atividade cognoscitiva e investigativa criadora”. No momento em que o indivíduo torna-se trabalhador, e ocupa um novo lugar na sociedade acontece à etapa final do desenvolvimento (IBID, 2004).

É importante esclarecer que a atividade principal de cada estágio tem sequência de tempo e não são estáveis para todos os casos, o Jogo, por exemplo, poderá aparecer nos outros estágios de desenvolvimento apresentado pelos autores, porém ele ganha ênfase, pois é característico da criança principalmente no estágio pré-escolar. Além disso, as exigências sociais e históricas fazem mudar a atividade principal de determinado estágio. Um exemplo é o Brasil com grande índice de crianças que na fase pré-escolar tem como atividade principal o trabalho, vejamos que as consequências são determinadas pelas mudanças históricas e sociais. É importante estabelecer que esta proposta de periodização de desenvolvimento elaborado por Elkonin, Leontiev e Vygotsky, tem referência na ontogênese do ser social.

## O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA SEGUNDO A METODOLOGIA CRÍTICO-SUPERADORA

O jogo apresenta-se como fundamental no desenvolvimento infantil, sendo importante destacar que o processo de formação do indivíduo acontece por meio da “apropriação da cultura, isto é dos produtos materiais, e simbólicos da atividade histórica e social dos homens, acumulados de forma objetiva ao longo da história” (DUARTE *apud* ROSSLER, 2006).

Conforme Martins (s/d), um aspecto importante a ser considerado é o “desenvolvimento das funções psíquicas superiores” que é própria do ser humano, e o jogo possibilita o desenvolvimento da criança, em concordância a este aspecto sendo um fator de desenvolvimento, que possibilita a criança exercitar o pensamento de maneira que a leva a

agir de maneira imaginária, desvinculando-se do real para situações independentemente do que ela vê. “Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.66).

Partindo desse pressuposto, o Jogo enquanto conteúdo da Educação Física é um instrumento que possibilita o desempenho de relações sociais e o desenvolvimento dos aspectos motores e aspectos psicológicos das crianças organizado de modo que venha contemplar as múltiplas capacidades superiores do ser.

A metodologia crítico-superadora considera uma proposta de ensino do Jogo que se organiza através de ciclos de escolarização, apontando o conhecimento que trata a disciplina, ou seja, o conteúdo de ensino, o tempo pedagogicamente necessário para o processo de apropriação do conhecimento e os procedimentos didático-metodológicos para ensiná-lo, deve ser selecionado, organizado e sistematizado, e o professor deverá estudá-lo a fundo desde a sua gênese “até o valor educativo para os propósitos e fins do currículo” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.64).

A organização do sistema de seriação está moldada através de ciclos de escolarização. Os conteúdos são tratados de forma simultânea, que vão “constituindo-se referências que vão ampliando no pensamento do aluno de forma espiralada, desde o momento da constatação de um ou vários dados da realidade, até interpretá-los, compreendê-los e explicá-los” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 34). Estes ciclos não se organizam em etapas, os alunos poderão lidar com diferentes ciclos ao mesmo tempo, virá a depender dos dados que sejam tratados.

Considerando os ciclos de escolarização a partir da metodologia crítico superadora, o Jogo aparece como conteúdo de forma sistematizada no primeiro ciclo, o **Ciclo de Educação Infantil (Pré-Escolar)** [4] trata-se de jogos para 1ª a 3ª séries do ensino fundamental (hoje com a nova legislação 2º ao 5º ano), Coletivo de Autores (1992) aponta que este é o ciclo de organização da identificação da realidade. Assim veremos abaixo os tipos de jogos que Coletivo de Autores (1992) propõe para o desenvolvimento escola:

- a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação.
- b) Jogos cujo conteúdo implique reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar sejam eles do ambiente natural ou construídos pelo homem.
- c) Jogos cujo conteúdo implique a identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destes com a natureza.
- d) Jogos cujo conteúdo implique a inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação.
- e) Jogos cujo conteúdo implique inter-relações com as outras matérias de ensino.
- f) Jogos cujo conteúdo implique relações sociais: criança-família. criança-crianças, criança-professor, criança-adultos.
- g) Jogos cujo conteúdo implique a vida de trabalho do homem, da própria comunidade, das diversas regiões do país, de outros países.
- h) Jogos cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem.
- i) Jogos cujo conteúdo implique auto-organização.
- j) Jogos cujo conteúdo implique a auto-avaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades.
- k) Jogos cujo conteúdo implique a elaboração de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.67).

Os Tipos de Jogos apresentados acima por Coletivo de Autores (1992, p.68) “apresentam desde a letra “a” até a letra “k” a tematização de jogos que foram selecionados a partir do critério de sua abrangência na possibilidade de captação da realidade que cerca a criança”. O jogo neste ciclo apresenta-se como meio de “a” até “j”, apenas na letra “k” o jogo é considerado fim.

Interessante destacar que o jogo neste ciclo, tem a “possibilidade do conhecimento de si mesmo, do conhecimento dos objetos e materiais de jogos, das relações espaços-temporais e especialmente das relações com outras pessoas” (IBIDEM, 1992, p.68).

Considerando a postura do professor, destacamos o incentivo da criação de jogos pelos alunos, o Coletivo de Autores (1992) traz um exemplo com tema da aula “Rebater”, neste exemplo o professor proporciona a utilização de diversos materiais neste caso bolas de diversos tamanhos e materiais que permitam bater nas bolas, materiais que servissem como raquetes.

A proposta inicialmente do professor é:

Questionar os alunos sobre as formas que poderiam ser encontradas para bater na bola de maneira a lançá-la para o colega, que por sua vez irá rebatê-la. Depois propõe encontrar formas coletivas de rebater. Finalmente, convida os alunos a expressar seu pensamento sobre: quais os jogos mais fáceis? quais os mais difíceis? quais os mais prazerosos? (tanto pela forma de rebater quanto pelo número de colegas envolvidos) quais os que gostariam de voltar a jogar? quais os que podem ser feitos com os amigos da rua?(IBIDEM, 1992, p.68)

Identificamos que o exemplo acima aparece nos jogos da letra “a” e “b”, esta experiência permitiu as crianças novas possibilidades, onde novos jogos foram criados, e poderão ser mais tarde sistematizados e classificados, aqui a figura do professor tem a oportunidade de orientar os alunos na apropriação dos dados da realidade e pensar com eles a respeito de novas regras e a organização da convivência social.

Este exemplo aqui exposto serve como uma lógica de situação de ensino apontado Coletivo de Autores (1992), esta proposta traduz a possibilidade que o jogo pode acontecer a partir de uma série de tematizações de jogos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo desenvolvido por Facci (2004) se propôs a apresentar alguns aspectos relacionados à periodização do desenvolvimento humano na abordagem histórico-cultural. Compreendemos que estágio de desenvolvimento é considerado como um período que apresenta uma determinada atividade humana considerada como atividade principal, este estágio pode se modificar através do papel que os sujeitos ocupam na sociedade e das relações entre sujeito e objeto. O jogo aparece no estágio pré- escolar para contribuir com a formação e desenvolvimento da criança possibilitando a ela “operar com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.66).

A metodologia Crítico-superado aparece na Educação Física como possibilidade para contribuir no desenvolvimento das crianças, além disso, contribuir para o desenvolvimento do conteúdo de uma forma pedagógica e crítica, possibilitando ao aluno uma futura autonomia para a resolução dos problemas advindos da sociedade na qual se encontra inserido como sujeito histórico.

## REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton. (Orgs); ROSSLER, João Henrique. Brincadeira de papéis sociais na educação infantil: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

DUARTE, Newton. “Vamos brincar de alienação? A brincadeira de papeis sociais na sociedade alienada” (2006) In: ARCE, A. e DUARTE, N. (org.) **Brincadeira de Papéis Sociais na Educação Infantil**: as contribuições de Vugotsky, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Editora Xamã.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

\_\_\_\_\_. Toward the problem of stages in the mental development of children. 2000. Disponível em: . Acesso em: 18 jul. 2010.

FACCI, Marilda G. D. (2004). A periodização do desenvolvimento psicológico individual na perspectiva de Leontiev, Elkonin e Vigotski. In: **Cadernos Cedes**. São Paulo: Cortez, v. 24, n. 62, p.64 – 81.

GOELLNER, Silvana Vilodre. **A categoria da atividade e suas implicações no desenvolvimento humano**. Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 13 (2), jan. 1992.

PEDROZA, Helena C. S.; LIMA, José M. de. **O jogo e a brincadeira na perspectiva da teoria histórico-cultural como recursos pedagógicos da educação física infantil**. FCT/UNESP - Campus de Presidente Prudente, São Paulo, s/a.

PICCOLO, G. M. **O jogo por uma perspectiva histórico-cultural.** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas-SP, v.31, n.2, p. 187-202, janeiro 2010.

ROSSLER, J. H. O papel da brincadeira de papéis sociais no desenvolvimento do psiquismo humano (2006) In: ARCE, A. e DUARTE, N. (org.) **Brincadeira de Papéis Sociais na Educação Infantil:** as contribuições de Vugotsky, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Editora Xamã.

ZAPORÓZHETS, A. **Importancia de los períodos iniciales de la vida en la formación de La personalidad infantil.** In: DAVIDOV, V.; SHUARE, M. (orgs.). La psicología evolutiva y pedagógica en la URSS (antologia). Moscou: Progreso, 1987. p. 228-249.

[1]O termo trabalho aqui utilizado, não se refere à visão estigmatizada que o liberalismo institui, mas ao trabalho enquanto potencial criador, necessidade psíquica e principal forma de atividade humana, que se configura na mediação do indivíduo com a natureza, sendo determinante no desenvolvimento da sociedade (GOELLNER, 1992, p.288).

[2]Os autores russos, como Vigotski, Leontiev e Elkonin, propuseram uma periodização do desenvolvimento fazendo referência a uma sociedade socialista. (FACCI, 2004, p.76)

[3]A importância do Jogo protagonizado no desenvolvimento ainda foi muito pouco estudada. A compreensão que oferecemos do seu papel deve ser acolhida apenas como um esboço prévio e não como uma solução definitiva (ELKONIN, 2009, p.401).

[4] Cabe ressaltar como vimos anteriormente, que o jogo aparece como atividade principal no período pré-escolar, neste caso, educação infantil. Porém este não se mantém estável neste estágio podendo aparecer em outro.

Mestranda em Educação – PPGE/UFAL. Linha de Estudos e Pesquisas em Educação Física Esporte e Lazer, [petra.edf@gmail.com](mailto:petra.edf@gmail.com).

Recebido em: 29/06/2015

Aprovado em: 30/06/2015

Editor Responsável: Veleida Anahi / Bernard Charlort

Metodo de Avaliação: Double Blind Review

E-ISSN:1982-3657

Doi: