

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA- UniFOA**  
**CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO**  
**FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR, ESPORTE E**  
**LAZER**

**O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ATRIBUIÇÕES DADA**  
**PELO PROFESSOR**

**RODRIGO LANDIM ALVES**

**Volta Redonda**

**Janeiro, 2007**

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA**

**CURSO DE PÓS GRADUAÇÃO LATO-SENSU EM  
FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR,  
ESPORTE E LAZER**

**O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:  
ATRIBUIÇÕES DADA PELO PROFESSOR**

Artigo apresentado como exigência para a  
obtenção do título de Pós-Graduando em  
fundamentos da Educação Física Escolar,  
Esporte e Lazer do Centro Universitário de  
Volta Redonda.

Por: Rodrigo Landim Alves

Orientadores:

Prof<sup>a</sup>. Ms. Ivanete da Rosa Silva de Oliveira

Prof<sup>o</sup>. Ms. Coriolano Pereira da Rocha Júnior

Volta Redonda

Janeiro, 2007

## Termo de Aprovação

DATA \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

**BANCA**

(1º Examinador) \_\_\_\_\_

Ivanete da Rosa silva de Oliveira

(2º Examinador) \_\_\_\_\_

Coriolano Pereira da Rocha Júnior

# O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ATRIBUIÇÕES DADA PELO PROFESSOR.

Rodrigo Landim Alves

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE VOLTA REDONDA

**RESUMO:** O tema a ser tratado neste artigo é o jogo. Realizamos algumas reflexões sobre o assunto entendendo-o como um fenômeno universal que possui uma pluralidade de olhares, que está presente em todas as culturas e possuidor de um caráter natural e espontâneo, mas que também pode ser usado nas aulas de Educação Física Escolar como um recurso pedagógico eficiente, explorando uma diversidade de conteúdos, e dando ao mesmo sentido sócio-cultural, e não apenas para desenvolvimento de determinadas habilidades técnicas. Daí veio à necessidade de se compreender como os professores de Educação Física entendem e utilizam o jogo em suas aulas. Realizamos uma revisão da literatura para entender as diferentes análises sobre o jogo e aplicamos um questionário junto aos professores da rede pública de Rio Claro (RJ). Ao confrontarmos os dados do questionário com os da revisão bibliográfica, verificamos que ao jogo são atribuídas várias funções, pois o mesmo é compreendido de vários aspectos. O jogo constitui-se como uma importante atividade para o desenvolvimento humano e para a construção da autonomia, podendo ser utilizado pelo professor de formas variadas, visando sempre ao prazer de quem o executa.

**Palavras-chaves:** jogo; educação física escolar; desenvolvimento humano; prazer .

# 1. INTRODUÇÃO

O presente estudo surge dos questionamentos acerca do fenômeno “jogo” e da necessidade de se compreender como os professores de Educação Física vêm e utilizam o jogo como conteúdo da Educação Física Escolar, sua organização e quais valores são atribuídos a ele.

Nossa intenção é melhor compreender as maneiras com que o jogo é concebido e tratado no espaço da escola e isto se justifica tão somente por ser o jogo um dos meios mais tradicionais de trabalho da Educação Física e mesmo por ser um fator comum ao cenário de nossa sociedade. Para o desenvolvimento do estudo lançaremos mão da revisão de literatura como mecanismo de entender as análises sobre o jogo e efetuaremos nossa pesquisa junto a um público de professores que atuam na rede pública básica de ensino de Rio Claro (RJ), usando do questionário como modo de levantar dados. Nossa interpretação tentará ser qualitativa, tratando os dados do questionário em associação aos da revisão, chegando assim as nossas conclusões.

O jogo pode ser visto como um fenômeno universal que possui uma pluralidade de olhares e que está presente em todas as culturas, possuindo um caráter natural e espontâneo. Também existe a possibilidade de ser usado como um recurso pedagógico nas aulas de Educação Física, justo por explorar uma diversidade de conteúdos e por poder atribuir aos mesmos um sentido sócio-cultural, não o vendo apenas como um elemento para o desenvolvimento de determinadas habilidades técnicas.

Sobre isto, Ferreira (1995) diz que o jogo no espaço escolar está resumido a aprendizagem das regras de cada modalidade e no aprimoramento dos alunos; já Correia (2006) diz que o cotidiano escolar reproduz à competição através da esportivização da Educação Física Escolar, idéia que é compartilhada por Melo (1998) ao dizer que o jogo vem sendo concebido pela Educação Física dentro de uma ótica competitiva.

A partir destas reflexões surge a possibilidade de se renovar e ampliar o modo como a Educação Física vê e utiliza o jogo, indo ao encontro de suas funções educativas que são de irrefutável valor.

Dentro do cotidiano infantil o jogo merece destaque, pois parece ser um elemento de grande importância e conseguir conciliar sua característica de espontaneidade e sua função educativa é papel fundamental do educador. Esse educador muitas vezes sente-se limitado e impossibilitado de dar sentido ao que é ensinado por conta de estar arraigado a uma prática deficitária e pobre de meros aperfeiçoamentos de habilidades técnicas e motoras, vendo o jogo de forma utilitária (SANTIN, 1987) associado ao quadro tradicional do ensino formal.

Não podemos negar a existência do esporte dentro dos conteúdos da Educação Física Escolar, entretanto não podemos deixar acontecer à exacerbação de seu viés competitivo e técnico, fazendo com que a função do esporte na escola se limite apenas a treinar em detrimento do educar. Segundo Galvão (1996) este fato reforça uma imagem dualista do homem, dividindo-o em corpo e mente onde a Educação Física se compromete apenas com a primeira parte.

O homem deve ser visto como um todo (SANTIN, 1990), pois uma visão fragmentada contribui com sua alienação e dentre outras coisas para que isso não ocorra a Educação Física deve estar incluída no currículo escolar, passando de mera instrução física para uma colaboradora efetiva do processo de desenvolvimento do indivíduo, utilizando para isto seu principal meio para construção do conhecimento: o movimento humano.

É nesse contexto que o jogo se faz presente, propiciando vivências significativas e não apenas imitações de gestos ou mera distração. Por si só a criança joga, brinca, imagina e abstrai-se numa intensa e constante prática de atividades motoras. Devemos considerar a possibilidade de fazer do jogo estratégias metodológicas intencionais objetivando ensinar alguma coisa para alguém, considerando-o como um momento de criação e construção, mas mantendo sua característica lúdica e valorizando sua espontaneidade, sendo capaz de proporcionar prazer, alegria e facilitar o entendimento do jogo como ato social.

Siedentop (1972) (*apud* Knijnik 2001) diz que a fonte de significado pelo qual a Educação Física é mais compreendida é o jogo, surge daí a importância de valorizá-lo e identificá-lo como um elemento indispensável à educação formal.

No decorrer de nosso estudo não nos preocuparemos em diferenciar o jogar do brincar, sabendo que ambos podem ter o mesmo entendimento, fato visto em seu aspecto lingüístico onde jogar e brincar podem ter o mesmo significado, como acontece em várias línguas européias a exemplo do alemão (*spielen*), do inglês (*to play*), do francês (*jouer*) e do espanhol (*jugar*). Por alguns momentos jogar e brincar caminham lado a lado e por outros se confundem a tal ponto que não se possa delimitar onde começa um e termina o outro, mas sempre temos em mente que ambos são de fundamental importância justamente por suas funções de construção lúdica na organização psíquica e para o desenvolvimento infantil.

Prenderemos-nos apenas nas definições e teorias do jogo, sendo que não o interpretaremos como sinônimo de esporte independente de ser escolar ou institucionalizado, mesmo considerando que o esporte em determinados momentos também pode ser um jogo.

## **2. DEFINIÇÕES E CARACTERÍSTICAS DO JOGO**

Antes de começarmos a apresentar algumas definições e comentários acerca do jogo, apresentaremos a idéia de Paula (1996: p.86) que diz ser o jogo “uma entidade sem definições, pois representa uma busca de satisfação de uma necessidade não material do ser”. Segundo a mesma autora, fazendo analogia com as necessidades vitais, se ficarmos sem alimentação morreremos e se não respirarmos isso também ocorrerá, mas com o jogo é diferente, se não jogarmos a morte não virá e continuaremos vivos. Talvez venha daí a idéia de que o jogo é descartável e supérfluo, porém o prazer que o mesmo provoca o transforma numa necessidade.

A questão do prazer e da alegria também é citada por Macías (2006) que ainda o relaciona com ações humanas destituídas e diferentes de trabalho árduo, já

que é visto como uma atividade não-séria por se contrapor ao trabalho, que é visto como sério.

Encontramos no “Miniaurélio séc. XXI: o minidicionário da língua portuguesa”, uma definição para jogo. Neste o jogo é entendido como uma “atividade física ou mental fundada em sistemas de regras que definem a perda ou ganho. Passatempo” (FERREIRA, 2001, p. 408). Isso dá uma idéia de que para o jogo existir é necessário ter um vencedor e conseqüentemente um perdedor. Tal compreensão se mostra limitada e estreita, podendo se adotada no ambiente escolar exacerbar a competição. Com relação a outras perspectivas, está é uma definição reducionista, pois como veremos mais adiante outras definições vão analisar o jogo sob outros prismas, entendendo-o como possuidor de outras propriedades que não a de mera reprodução e possuidor de outras possibilidades que não somente a competição. Esses conceitos serão posteriormente mais aprofundados.

Huizinga (1996) em sua célebre obra “Homo Ludens” apresenta uma definição para o jogo, onde o autor dá a este uma idéia de cultura, distanciando-o do paradigma biológico (que predominava na época) e que ele é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. O referido autor procura entender o jogo numa dimensão histórica, tentando determinar seu caráter lúdico e ressaltando que ele vai além da esfera da vida humana. Vamos então à definição, onde Huizinga diz que

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana. (Huizinga, 1996, pg. 33)

O autor entende o jogo com elemento da cultura humana, sendo de fato mais antigo que a própria cultura e que os homens, já que é fácil observar que os animais também brincam. Lara e Pimentel (2006) realizaram um estudo sobre a obra de Roger Callois e identificaram alguns pontos de discordância deste autor com Huizinga, como o fato da cultura ser posterior ao jogo. Ainda Lara e Pimentel (*op.cit*) não entendem o jogo como alheio ao meio social e acreditam que este modifica e é modificado pelas ações do homem, caracterizando-o como “uma atividade livre, separada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia” (p. 180).



Huizinga (1996) entende o jogo como uma atividade livre, porém afirma que ele possui regras (mesmo que internas e subentendidas, forjadas por seus próprios participantes) que devem ser aceitas e seguidas para a sua realização, que possui uma determinada duração e local específico para ocorrer, mas não atribui ao homem a sua criação. Essa característica livre também é observada por Macías (2006) que cita alguns autores que a identificam no jogo como é o caso do próprio Huizinga, Cagigal, Blanchard e Cheska.

Ao contrário de Huizinga, o Coletivo de Autores<sup>1</sup> (1992) o entende como uma invenção do homem, um ato intencional que desperta curiosidade resultando num processo criativo capaz de mudar, mesmo que imaginariamente a realidade e o presente. Ainda o definem como uma forma de expressão corporal que deve buscar desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas e representações do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, podendo ser identificado simbolizando vivências historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas.

Assim como no Coletivo de Autores, encontramos no PCN (1996) a indicação do jogo como conteúdo da Educação Física, estando presente em um bloco juntamente com os esportes, lutas e ginástica. Há uma visão ampla e muito flexível sobre o tema, entendendo-o como cooperativo ou recreativo, com caráter competitivo, simples passatempo ou diversão. Por ter um caráter de orientação e subsídio para o professor, questiona o ensino por condicionantes e entende o jogo como uma atividade cultural.

Carvalho (1993) vê no jogo condicionantes sociais e econômicos, definindo-o como “um processo pedagógico histórico e social (pg. 47)” e parafraseando Marx, diz que “as crianças não produzem seus jogos a partir da sua vontade exclusiva, mas a partir de um legado cultural lúdico, produzido historicamente pelas gerações passadas. (pg. 49)”, afirmando que muitas vezes o jogo serve aos interesses hegemônicos das classes dominantes através do desenvolvimento de valores. Este autor com essas idéias descaracteriza teses espontaneístas e dá ao jogo um caráter

---

<sup>1</sup> Pelo fato desta obra ser comumente citada deste modo, decidi também assim fazê-lo.

de dependência dos fenômenos exteriores da existência e não do desenvolvimento do cérebro infantil e reforça sua crítica ao jogo desideologizado e despolitizado, entendendo-o como um sistema de representações e esquemas que reforçam uma infância de imitações do real, que é uma fantasia criada pela telerrealidade.

Bracht (1986) também dá peso a essa crítica, ressaltando que “não podemos prescindir de uma análise crítica do papel social da Educação Física em nossa sociedade (p. 62)” e Gadotti (1984) afirma que é melhor um educador manipulador a um incapaz de posicionar-se criticamente.

Dentro desta discussão surge uma nova perspectiva, o fato de o jogo poder conduzir para a autonomia. Galvão (1996) o identifica como um meio apropriado para isso, pois “através dele é possível formar sujeitos capazes de cooperar, de questionar, criticar e transformar”. (p. 118).

Autores como Taffarel (1985) e Kinjnik (2001) corroboram essa idéia de capacitar o aluno a ter autonomia sobre a criação e gestão de seus jogos através da estimulação de atos criativos, considerando suas condições sociais, ambientais e a questão dos materiais disponíveis.

Apesar de contrárias, essas teorias acerca do jogo se encontram no mesmo caminho quando valorizam sua importância na vida e principalmente no desenvolvimento infantil, reforçando-o como fenômeno cultural. Rechia (2006) cita alguns estudiosos, entre eles: Chateau, Vygotsky, Piaget, Huizinga, Wallon e Winnicott que apontaram o jogo como elemento essencial no desenvolvimento e no universo infantil e o próprio Huizinga (1996) diz que apesar de autêntico e espontâneo, o jogo é profundamente sério.

Oliveira (1994) analisa o jogo como uma atividade onde “as pessoas têm oportunidade de se constituírem como tais, reintegrando o cognitivo, psicomotor e afetivo-social num todo. (p. 32)”, sendo por meio do jogo que a criança inicia sua integração social aprendendo a conviver e a se situar no mundo ao qual vive. Já Melo (1989) o define como “uma atividade ou ocupação voluntária, onde o real e a fantasia se encontram” (pg. 61).

Após algumas caracterizações e definições acerca do tema 'jogo', recorreremos a Kishimoto (1998) que citando Christie (1991) elabora alguns critérios para a identificação de características que sirvam para se distinguir o jogo. A autora inicia com a não-literalidade, onde o sentido habitual é substituído por um novo; depois cita o efeito positivo que o jogo provoca, caracterizado pelo prazer e pela alegria que estimula, tendo o sorriso como sinal de sua exteriorização; há ainda a questão da flexibilidade, pois jogar deixa a criança mais flexível a buscar novas alternativas de ação, já que o jogo reduz a pressão do ambiente e ajuda a criar um clima propício para a investigação de novas soluções para eventuais situações problemas; outra característica importante, é que na criança existe a prioridade do processo de brincar, por esta não visar o produto da ação, mas apenas pensa em brincar, onde brincar e jogar possuem finalidades em si e como disse Freire (1992) a criança é uma especialista em brincar. Outras características apresentadas são a livre escolha e o controle interno, pois "o jogo só pode ser jogo quando selecionado livre e espontaneamente pelas crianças." (KISHIMOTO, *op.cit.*, p. 06) e quando os próprios jogadores determinam o desenvolvimento dos acontecimentos.

Após essa fase de caracterização e definição do jogo, vimos que alguns pontos e elementos comuns foram apontados. Mesmo possuindo uma liberdade de ação o jogo deve respeitar regras (explícitas ou implícitas) para existir e o caráter voluntário que ele apresenta. Há o fato de ser não-literal e de estimular a imaginação, mas de ser também uma representação do real; têm relevância no processo de brincar com caráter improdutivo, mas dentro do ambiente escolar o jogo pode surgir de forma contextualizada e objetivando a formação de valores e princípios. Seja a partir de visões espontaneístas ou politizadas, o jogo é sempre entendido como importante na contribuição do processo de desenvolvimento do ser humano, de um ser humano completo.

### **3. PERSPECTIVAS DE ANÁLISES DO JOGO**

Muitas são as correntes que tentam analisar, definir e identificar as características do jogo. Por ser entendido de forma muito distinta e possuir significados variados o jogo é colocado em uma ampla categoria, onde segundo

Kishimoto (1998) foi analisado por historiadores (Huizinga, Callois), filósofos (Platão, Dewey), psicólogos (Piaget, Freud), educadores (Alain, Chateau), antropólogos (Henriot) e Lingüistas (Vygotski) entre outros. Nessa fase do nosso trabalho apresentaremos algumas dessas visões, demonstrando mais uma vez sua pluralidade de olhares.

Citamos mais uma vez Kishimoto (1998) que diz existir algumas teorias externalistas, concebendo o jogo como “dispêndio de energia física, como meio de preparação para a vida adulta, como imitação da vida e das atividades do adulto, ou, ainda, como distração” (p. 10). Porém existem outras teorias que discutem os processos internos relacionados com as atividades lúdicas, focalizando o jogo como representação de um objeto.

Iniciaremos com a visão da psicanálise sobre esse assunto. O jogo por fazer parte da vida psíquica do homem, não é arbitrário ou indeterminado e visa um objetivo e obediência a determinadas leis exteriores que são determinantes e profundas por detrás de sua voluntariedade, liberdade e gratuidade.

O jogo assume uma conduta que é capaz de proporcionar um equilíbrio entre o mundo interior e exterior e propicia uma simbólica realização de desejos, contribuindo para o desenvolvimento emocional da criança, exteriorizando sentimentos negativos e uma suspensão do real.

Na teoria cognitiva, como no caso da piagetiana, o jogo é visto como um processo de construção que insere o sujeito no meio social através da adaptação e da interação com o meio. O jogo serve para a consolidação das habilidades aprendidas e serve como reflexo do nível de desenvolvimento cognitivo da criança e é no jogo que ela aplica tudo que aprende. Kishimoto (1998) identifica na obra de Piaget que “cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação” (p. 39), mas o próprio Piaget (1975) identifica o jogo como sendo simples assimilação funcional ou reprodutora.

Piaget (1975) define “três grandes tipos de estruturas que caracterizam os jogos infantis: o exercício, o símbolo e a regra” (p. 144) que são verificados durante

o desenvolvimento da inteligência e da gênese do conhecimento da criança. Estes elementos são encontrados também na obra de Freire (1992) e de Kishimoto (1998), que citam os três tipos de jogos. Aqui não vemos necessidade de defini-los e caracterizá-los aqui, pois entendemos que esses autores acima citados já o fizeram com muita propriedade. Além dessas três fases que se sucedem existem ainda os jogos de construção que para Piaget (1975) “não caracterizam uma fase entre as outras, mas assinalam uma transformação interna na noção de símbolo, no sentido da reprodução adaptada” (p. 148), representando uma transição entre os jogos simbólicos e de regras.

Outro importante autor que relacionou o jogo com o desenvolvimento infantil foi Wallon, que assim como Piaget entende que a origem do comportamento lúdico provém da imitação que está ligada à acomodação. Wallon citado por Kishimoto (1998) classifica o jogo em quatro tipos: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção.

Na perspectiva sócio-histórica temos Vygotski como seu grande representante. Nela a criança constrói seu processo de desenvolvimento num contexto social e momento histórico que dão condições determinadas para a aprendizagem. Nessa situação os jogos são condutas que imitam ações reais, já que para ele o jogo é a memória em ação, pois mesmo sendo uma situação imaginária, “é compreensível somente à luz de uma situação real” (VYGOTSKI, 1998, p. 135).

Essas situações são mediadas pelo meio físico e social através do uso de instrumentos e signos, dentre eles o jogo que em um primeiro momento pode levar a criança a atingir uma situação imaginária clara com regras ocultas. Vygotski (1998) cita que posteriormente com o desenvolvimento da criança essa situação imaginária passa a ser oculta apresentando explicitamente as regras. Vygotski (1998) segundo Heinsius (2000) considera o jogo um gerador de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que são as funções que ainda não foram interiorizadas plenamente, mas estão em processo de maturação. Ainda, há diferenças entre o nível atual que a criança possui para solução de problemas de forma independente e seu nível de desenvolvimento potencial, que é marcado pela ajuda dos adultos quando a criança desempenha em suas atividades lúdicas papéis para os quais ainda não está

preparada na vida real, dando ao jogo “um caráter antecipatório ou preparatório” (Heinsius, 2000, pg. 29).

Uma outra visão sobre a importância do jogo no universo infantil surge com Froebel, que para Kishimoto (1998) é o primeiro pensador a incluir o jogo como parte integrante do trabalho educativo, vendo-o como recurso para o desenvolvimento físico, mental e intelectual da criança.

Arce (2004) observa em Froebel uma visão romântica e naturalizante do jogo, já que ele o via como a principal fonte de desenvolvimento na primeira infância. Cortez (1996) aponta outro ponto importante da teoria de Froebel, que é o fato do jogo livre e espontâneo não impedir a ação educativa do professor. Cita que a espontaneidade não deve ser sacrificada em nome da aquisição do conhecimento, preservando assim as necessidades de liberdade da criança e respeitando a capacidade do jogo de fazer com que essas crianças expressem suas próprias decisões.

A psicologia histórico-cultural de Elkonin e Leontiev citada por Arce (2004) vê no jogo “um dos mecanismos dentro e fora da escola capazes de auxiliar a criança a apreender o conjunto das riquezas produzidas pela humanidade, gerando revoluções no desenvolvimento infantil” (p.23), ligando a infância e conseqüentemente o jogo a tudo que compõe nossa organização social, como resultado da história escrita pela humanidade. Elkonin (1984) apud Kishimoto (1998) entende o jogo como uma situação imaginária que está ligada pelo contato da criança com a realidade social.

Tendo por base estas diferentes perspectivas e análises do jogo, identificamos que este muda suas características conforme a realidade e o modo como o observador (no caso, o professor) e o jogador (no caso, o aluno) o vêem. Desta forma, para uma compreensão e um trato pedagógico mais concreto torna-se necessário considerar o contexto em que o jogo está inserido, os atos de quem joga e que significados são atribuídos a esse jogo por seu observador.

## 4. DISCUSSÕES ACERCA DO JOGO

Partiremos agora para uma nova fase da nossa discussão, fazendo algumas colocações e posicionamentos acerca do tema. É grande a quantidade de textos sobre o jogo, mas alguns tendem a demonstrá-lo por um único prisma e o jogo é uma questão multifatorial, pois se vincula a muitos fatores que o organizam e o orientam. Ele possui uma gama enorme de nuances e variações que contribuem muito para a variedade de definições e entendimentos que possuímos acerca desse assunto que é de grande e inegável relevância para o desenvolvimento da criança, seja ele psíquico, social, cultural ou motor. Independente de definições, benefícios ou características, o que mais importa nesse trabalho é compreender como o jogo se dá dentro do ambiente escolar, como é organizado e entendido pelo professor e quais as intenções e objetivos são atribuídos a ele.

Várias das definições colhidas por nós e descritas nessa obra se aproximam e em determinados momentos se confundem umas com as outras. É fato também que algumas o entendem de forma completamente diferente, porém essas variações são facilmente aceitas, pois vários desses autores se manifestaram em fases e situações diferentes. Consideramos todas de fundamental importância sobre o assunto.

O jogo possui valor inegável, Melo (1989) cita a UNESCO (1979), entidade de grande importância no cenário internacional da educação que o considera a “razão de ser da infância, de importância vital e condicionador do desenvolvimento harmonioso do corpo, da inteligência e da afetividade” (pg. 63).

Dias (2001) defende a “visão do homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar, jogar com a realidade” (pg. 46), dando ao ser humano a capacidade de ‘jogar com a realidade’. A autora identifica no jogo a gênese da metáfora, que é o primeiro instrumento para a aquisição de conhecimentos.

Outra discussão importante sobre o tema é sua relação com a competição e com o esporte. Para Freire (1992), “a competição não nasce no jogo, mas é nele

representada” (p. 150), Huizinga (1996) diz que a competição possui muita das características do jogo, porém o importante não é negar a competição, mas dosá-la sem exacerbar sua presença, principalmente no espaço escolar.

Para Knijnik & Knijnik (2004) existem algumas relações entre jogo e esporte, mas estes não são semelhantes. Essas relações traçadas pelos autores fazem com que possamos entender jogo como esporte; em contrapartida para que possamos entender esporte como jogo seria necessário “relaxamento das regras, uma menor organização, a ausência da busca incessante da vitória, entre outras” (Knijnik & Knijnik, 2004, p. 10).

Dentro do ambiente escolar uma boa opção para a realização do jogo seja a já conhecida estratégia dos ‘jogos cooperativos’, que tem no professor Fábio Otuzi Brotto seu principal expoente aqui no Brasil, também Cortez (1996) ressalta a importância do papel desempenhado pelos jogos cooperativos no processo educacional dos alunos. Autores como a própria Cortez (1996), Brotto (1997), Soler (2002) e Correia (2006) entendem os jogos cooperativos como mais uma alternativa pedagógica que vai ajudar na transformação do cotidiano da prática escolar.

Os jogos cooperativos são propostas para tornar a Educação Física menos competitiva e excludente. Correia (2006) diz que os jogos devem ser pensados para que terminem sem perdedores, não importa se criando novos jogos ou reestruturando os já existentes. Para Soler (2002) a Educação Física possui um espaço privilegiado para se trabalhar a cooperação, pois assim como à competição, ambas são ensinadas ou aprendidas pela educação formal e informal.

## **5. O JOGO NO COTIDIANO ESCOLAR**

Ao discutirmos a questão do jogo na escola é pertinente ressaltar também a questão da presença da Educação Física nesse espaço que é local para o aprendizado de conhecimentos sistematizados. A Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB nº. 9.394/96) entende a Educação Física como componente curricular obrigatório da educação básica, se integrada à proposta



pedagógica da escola, o que é previsto em seu artigo 26 § 3º (que recentemente foi alterada pela lei nº. 10793, de 01/12/2003). Com isso, a Educação Física passa a ser mais uma área de conhecimento dentro do universo da educação formal. A questão é como a Educação Física vem ocupando seu espaço nesse universo e que concepções ela tem das contribuições do movimento, da atividade física e em especial do jogo na formação do indivíduo.

Para Piaget (1972), “o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional...” (p. 156), mostrando que muitas vezes o jogo não recebe a devida atenção, sendo legado a ele apenas um papel secundário no cotidiano escolar, já que segundo o mesmo autor muitos o consideram destituídos de significados funcionais.

Pozobon & Asquith (2006) relatam que os jogos esportivos ocupam um papel de destaque na Educação Física Escolar, porém não sofrem avanços e continuam baseados em modelos que privilegiam as habilidades técnicas. Os mesmos autores relatam que em muitos casos o esporte fica restrito apenas a função de treinar, perdendo o caráter educativo. O mesmo ocorre com o jogo, que tem a função de aprimoramento ou entretenimento, Bruhns (1996) citada por Knijnik & Knijnik (2004) diz que o jogo não deve ser confundido com o modelo atual de esporte, pois é parte integrante da cultura lúdica.

Kishimoto (2001) levanta o debate das condições e preparo dos professores e da própria escola, que trabalham o jogo com rigorosidade fazendo com que perca sua ludicidade, transformando-o em obrigação para ter uma função educativa. A autora ressalta que para existir o jogo educativo, este deve manter sua função educativa e sua função lúdica, já que o desequilíbrio entre as duas funções leva a ter apenas ensino (predomina função educativa) ou apenas jogo (predomina função lúdica). O uso coercitivo do jogo educativo tolhe o aluno de sua liberdade e inibe sua autonomia, anulando assim características citadas anteriormente neste trabalho que são: a prioridade no processo de brincar, quando prioriza apenas o produto, a aprendizagem de habilidades ou técnicas; o controle interno e a livre escolha, quando há autoritarismo na escolha, direção, e desenvolvimento do professor.

Freire (1992) vai além e critica sobretudo a falta de criatividade nas aulas de Educação Física Escolar. Ao buscar as raízes desta situação, percebe que a formação profissional é falha, pois ainda hoje são muitos os cursos de graduação que se preocupam com a reprodução sem análise de atividades e a esportivização dos conteúdos, vendo a educação pelo paradigma empresarial: o da eficiência dos gestos. Entendendo que essa crítica de Freire e as próprias propostas de mudança da Educação Física estão em nosso meio desde meados da década de oitenta do século XX, cremos que o cenário atual pode já apresentar mudanças, caminhando para a superação desse viés tecnicista<sup>2</sup>. O saudoso professor Paulo Freire (1996) diz que “formar é muito mais do que puramente treinar o educando no desempenho de destrezas...”, e que “... ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua produção”. (FREIRE, 1996, p.14)

Os professores que vêem o jogo como ferramenta de ensino entendem que este carece de uma intencionalidade, pois é parte da prática pedagógica. Por isso deve-se pensar qual o tipo de desafio que o jogo passa para a criança, considerando-o do ponto de vista teórico, sem deixar de levar em conta a questão do prazer e da ludicidade a fim de torná-lo um conhecimento que deva ser pedagogicamente sistematizado e trabalhado no âmbito escolar, como identificou Santos (2004).

Existe para Santos (2004) a possibilidade de no âmbito escolar haver uma tensão entre duas formas de se tratar a questão do jogo, a referida autora identifica a presença de uma vertente que é tratada por ela como “atividade-meio”. Essa vertente concebe o jogo como uma estratégia pedagógica de ensino que ajuda no desenvolvimento da criança, abrangendo diferentes dimensões do comportamento humano como a biológica, intelectual, social e moral e objetiva com sua prática, atingir finalidades externas a ele. Ou seja, o jogo é visto como um recurso facilitador e motivador para se atingir objetivos específicos da Educação Física favorecendo o desenvolvimento das qualidades físicas, das habilidades motoras e dos esquemas corporais. A outra vertente é tratada como “atividade-fim” e concebe o jogo como uma fonte de conhecimento, possibilitando vivências corporais, além de

---

<sup>2</sup> Compreensões do próprio autor, fundadas em suas experiências no espaço escolar.

fundamentos conceituais, os quais vão sistematizar e justificar o seu aprendizado. Tem como “objetivo de ensino-aprendizagem os seus princípios, os seus fundamentos, as suas características próprias, aliados a possibilidade de uma formação crítica, participativa e autônoma” (SANTOS, 2004, p.263), vendo o jogo também como um elemento motivador para tratar de aspectos éticos e morais.

A partir da visão do jogo como atividade-fim torna-se importante para o professor de Educação Física não só que o jogo seja aprendido e executado, mas que passe a ser entendido e refletido por seus praticantes de forma que os mesmos possam reconstruí-los e transforma-los, adaptando-os (se necessário) as suas necessidades. De acordo com o Coletivo de Autores (1992) deve-se ver o jogo como constituinte do acervo cultural da humanidade, significando-o a partir de sua estruturação da ação pedagógica e como nos diz Kishimoto (1998, p. 19) “... desde que não entre em conflito com a ação voluntária da criança”.

Lopes & Madureira (2006, p. 10) apontam o jogo como sendo “o alicerce do divertimento, da criação, do prazer e da plena expressão do corpo e das vontades.”, entendendo-o como um meio onde se desenvolve a aprendizagem, a ludicidade e que principalmente contribui para a aquisição e ampliação do acervo motor, onde este dentro da escola e integrado ao currículo deixa de ser considerado como atividade secundária, passando a ser aceito pedagogicamente como parte dos conteúdos. Esta ação proporciona uma riqueza de oportunidades ao educando e torna o jogo uma atividade mais significativa, devido a sua descontração e desburocratização de movimentos.

Alain (1957) citado por Kishimoto (1998) defende o emprego do jogo no ambiente escolar por este favorecer o aprendizado pelo erro e pelo fato desse erro não constranger a criança, o que estimula as explorações de tentativa para solução de problemas, devendo ser fundamental respeitar as características de uma atividade lúdica.

Se o jogo dentro da escola for visto para além de um fim restrito com relação à suas ações e desvinculado da necessidade excessiva de treinamento técnico, possivelmente poderá ser observado como uma forma de expressão humana que

supera os movimentos previstos pela execução técnica, já que proporciona ao praticante uma maior possibilidade e variedade de movimentos. Independente de ser visto ou considerado como “atividade-meio” ou “atividade-fim” como nos mostrou Santos (2004) o importante para uma formação ampla do educando é o fato de existir a presença do jogo no ambiente escolar seja de forma mais esportiva, pelos jogos cooperativos ou pelos jogos tradicionais.

## **6. APRESENTAÇÃO E AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS**

Passada a fase de apresentação e conceituação do tema jogo buscamos agora olhar as formas com que esse é concebido e tratado por professores no espaço escolar, para com isto termos a chance de operacionalizar uma análise mais concreta deste tema dentro de um cenário que nos caracteriza uma realidade do cotidiano escolar.

Para tanto foram distribuído um total de dez questionários para professores de Educação Física da rede municipal e estadual de Rio Claro<sup>3</sup> (RJ) e destes seis foram respondidos e quatro não foram. Dos que responderam os questionários todos são formados num tempo que varia de cinco até vinte e cinco anos e atuam a pelo menos três anos no município de Rio Claro (RJ), da educação infantil ao ensino médio. Dos seis contatados três são homens e três são mulheres, três estão trabalhando concomitantemente entre escolas municipais e estaduais, dois trabalham apenas em colégio municipal e um apenas em colégio estadual.

O questionário<sup>4</sup> foi composto por cinco questões abertas e entregue aos investigados, daí estes tiveram trinta dias para respondê-lo e entregá-lo. Ainda, este mesmo questionário foi testado antes de sua aplicação, para se chegar a sua versão final. Iniciaremos a análise das respostas obtidas.

A primeira questão “Caro professor (a) apresente uma definição de jogo,” procurava identificar uma definição para o jogo a fim de compreender como os professores entendem esse tema. Não foi percebida uma única visão sobre o tema,

---

<sup>3</sup> A opção por esta cidade se dá pelo fato de ser a cidade de trabalho e residência do autor.

<sup>4</sup> Anexo I

o que reforça a idéia de multiplicidade de olhares atribuídos ao jogo e que foi encontrado por nós na avaliação da literatura. Dentro das respostas colhidas observamos uma variedade de compreensões sobre o tema, encontrando definições desde as mais externalista de acordo com Kishimoto (1998), como dispêndio de energia física ou mera distração. Ainda, outras que o entendem como atividades para o desenvolvimento bio-psico-social da criança, integrando assim o cognitivo, o afetivo-social e psicomotor como disse Oliveira (1996), além de servir como um meio para relacionar o indivíduo com o mundo, proporciona vivências prazerosas ou não.

Vimos o jogo sendo definido como uma necessidade biológica, o que de certo modo se contrapõe à Paula (1996) e sua análise de que a falta do jogo não contribui para a morte do indivíduo, mas ao mesmo tempo se aproxima da referida autora se considerarmos essa necessidade biológica estando relacionada ao prazer. O mesmo foi definido como um ato voluntário assim como o Coletivo de Autores (1992) o fez e ainda como sendo uma forma de expressão.

Já a segunda questão era “Apresente tipos ou categorias de jogos que conhece e que podem ter uso nas aulas de educação física”, tratando dos tipos de jogos que os professores conheciam e utilizavam. Observamos algumas referências à classificação de Piaget para o jogo, com citações a jogos “simbólicos” e de “regras”. Identificamos a presença do esporte e da competição através de jogos pré-desportivos e estafetas, mas também vimos citações a jogos cooperativos e populares. Mesmo com 50% dos entrevistados relacionando em suas respostas pelo menos um tipo de jogo competitivo, isso não quer dizer que há uma exacerbação da competição. Mesmo esses 50% também relacionaram em suas respostas referências a atividades cooperativas e populares, o que mostra que há uma preocupação com a utilização do jogo como propagador da cultura popular, do prazer em participar e não apenas na valorização do melhor ou do vencedor.

A terceira questão, “Para você, qual a função do jogo nas aulas de educação física?”, tentava identificar quais eram os objetivos que os professores tentavam atingir com a utilização do jogo. Para isso dividiremos as respostas em dois grupos

assim com fez Santos (2004), identificando suas funções como “atividade-meio” ou “atividade-fim”.

Dos seis entrevistados quatro o entenderam como atividade-meio e dois com flutuação entre atividade-meio e atividade-fim. Os que o compreenderam como atividade-meio o relacionaram com a função de desenvolvimento bio-psico-social, respeito às regras e socialização. Já os que identificaram haver uma flutuação entre as duas categorias, atribuíram ao jogo funções críticas e formadoras de valores éticos, identificando uma função pedagógica do jogo, mas também o atribuíram ao desenvolvimento das dimensões do comportamento humano, de diagnóstico de personalidade e de iniciação esportiva.

Ao analisarmos as funções atribuídas pelos professores ao jogo e quais objetivos são por eles almejados, podemos fazer uma reflexão sobre a formação dos profissionais avaliados. O fato de termos encontrado muitas citações ao desenvolvimento do educando nos dá a possibilidade de relacionar isso a uma formação ligada a princípios construtivistas e psicomotores. As referências de função diagnóstica, iniciação esportiva e do respeito às regras nos sugere uma formação com princípios tecnicistas, o que não está diretamente relacionado ao fato de esses profissionais se pautarem apenas por essa vertente, mas que de certo modo tem ligação com o tempo de formado desses profissionais, mas que mesmo assim absorveram princípios de correntes mais críticas.

A quarta questão, “Em quais momentos e/ou fases da aula acredita ser mais importante ou necessária à utilização do jogo?”, procurou identificar a frequência de utilização do jogo e se o mesmo era observado como conteúdo da aula. Apenas dois entrevistados não apresentaram uma resposta que satisfizesse o que se procurava investigar. Os demais apresentaram basicamente à mesma resposta, relatando sua utilização em todos os momentos da aula, o que podemos entender como sendo uma consideração de que o jogo é visto como um conteúdo importante nas aulas de educação física.

Infelizmente a quinta questão, “Quais os critérios didático-pedagógicos usados para seleção, sistematização e execução dos jogos utilizados por você em

suas aulas?”, acabou não sendo efetivamente compreendida. Atribuímos isso ao fato de os questionários terem sido entregues aos avaliados para que o respondesse sem a participação do avaliador, o que provavelmente ocasionou dúvidas e interpretações equivocadas quanto à resposta da última questão, sendo esta uma limitação de nosso estudo. Pretendíamos identificar como os profissionais de Rio Claro (RJ) organizavam suas aulas, como faziam à escolha dos jogos utilizados e de que modo esses jogos eram aplicados, se seguiam alguma progressão, qual a relação entre a aplicação do jogo e os objetivos almejados, se consideravam os conhecimentos prévios dos alunos ou se havia a participação deles na elaboração dos jogos. Este fato nos forçou a não considerar esta questão neste estudo, mesmo reconhecendo sua importância e como não havia mais a possibilidade de um novo contato com os pesquisados, este tópico fica fora de nossas análises.

## **7. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Grande parte da literatura analisada entende como sinônimo o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Não temos com esta obra a pretensão de estabelecer uma diferenciação destes termos, apesar de nos prendermos na análise apenas do jogo, até mesmo porque entendemos que esses termos se relacionam e se completam e por tanto também o entendemos como sinônimos. O que procuramos foi explorar uma variedade de olhares sobre o jogo e com isso possibilitar sua maior utilização.

Após a realização de uma análise da literatura e uma análise dos questionários respondidos por professores de Rio Claro (RJ), identificamos realmente haver uma pluralidade de olhares sobre o jogo. Este é compreendido por vários aspectos e a ele são atribuídas várias funções diferentes. Essa multiplicidade de olhares faz com que o jogo acabe constituindo-se como um instrumento pedagógico de grande valor no ambiente escolar, proporcionando vivências e experimentações variadas.

Vimos que os jogos possuem uma grande relação com aspectos socioculturais, o que o torna um fenômeno histórico e cultural fazendo sua presença

dentro da escola indispensável, pois assim como sua importância são inegáveis os benefícios atribuídos a ele, já que colaboram com o desenvolvimento infantil de forma singular, atingindo todas as dimensões do comportamento humano.

É claro que independentemente de estar em uma escola ou não a criança vai jogar e brincar. O que torna o jogo importante dentro da escola e principalmente para a Educação Física, é o fato de além de ser um poderoso recurso pedagógico, ter grande capacidade de proporcionar prazer e vivências lúdicas aos seus praticantes. O jogo possui a capacidade de contribuir para o desenvolvimento não só de qualidades e capacidades físicas, mas também para a disseminação de valores morais e éticos que venham a contribuir para formação intelectual e da personalidade do indivíduo. Sendo assim, não podemos negar o caráter educacional do jogo, que se constitui como atividade para o desenvolvimento humano.

Dentro do nosso trabalho nos deparamos com algumas definições e formas diferentes de entender e analisar o jogo, mas observamos também que elas em determinados momentos possuem certo grau de aproximação, mostrando que o jogo não existe de uma única forma ou que ele sobreviva em um único ambiente. Na verdade todas essas definições se completam, pois ficaria difícil apenas uma definição dar conta de um fenômeno tão abrangente.

Nossas observações nos levaram a perceber que o jogo é utilizado dentro do ambiente escolar muitas vezes de forma competitiva e até em alguns momentos se confundindo com outro fenômeno, o esporte. Mas observamos que a aprendizagem de gestos técnicos não é a única forma de utilização do jogo, este também é utilizado de forma lúdica, tem caráter cooperativo e visa objetivos pedagógicos, contribuindo para formação da personalidade, transmitindo valores diversos.

Tentamos nos pautar nos pilares da educação para propormos a utilização do jogo de forma fundamentada para que ele possa contribuir com mudanças significativas, não só no ambiente escolar ou nas aulas de Educação Física, mas para a construção de autonomia, no resgate de valores e de forma geral na vida das pessoas.



Assim como foi visto anteriormente, sugerimos ao profissional de Educação Física uma ampla utilização do jogo, não o limitando a simples adestramento técnico, mas transcendendo a barreira da competição e do aperfeiçoamento de habilidades. Para isso é fundamental o planejamento de um amplo programa com atividades lúdicas, cooperativas, culturais e populares que venham a suprir necessidades afetivas, motoras e sócio-culturais das crianças, objetivando em suas metas atingir não apenas de forma secundária, mas de modo primordial o prazer e a satisfação na realização das atividades.

Desse modo acreditamos que estaremos propiciando um quadro de bem-estar, proporcionando uma maior interação do indivíduo com o meio através de uma postura mais autônoma diante da sociedade, criando situações favoráveis ao aprendizado do indivíduo. Isto contribuirá para atingirmos alguns objetivos, como: melhorias na qualidade de vida através da estimulação de um estilo de vida mais ativo e saudável e uma reflexão da realidade através de análises do jogo que vão além de sua representação simbólica, modificando-o e contextualizando-o a fim de redirecioná-lo para uma visão crítica.

Queremos deixar claro que não vemos o jogo como o redentor da Educação Física ou como a única salvação para uma sociedade mais justa e igualitária e não queremos aqui expurgar a competição do meio escolar, negando-a e deixando-a a margem de uma educação de qualidade. Pretendemos mostrar que o jogo não deve necessariamente ser interpretado como algo altamente competitivo ou deve servir apenas para distrair e entreter, mas sim como uma das muitas alternativas para a aquisição de conhecimentos, vivências e trocas de experiências. Para tanto, deve-se construir objetivos que possam aproximar as pessoas e uni-las na busca de objetivos comuns, sendo um elo da grande corrente que é a vida em comunidade.

## **8. REFERÊNCIAS**

- ARCE, Alessandra. **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel**. Cad. Cedes, Campinas. Vol. 24, nº. 62, abril/2004.

- BALBINO, Hermes Ferreira. **Os jogos desportivos coletivos e as inteligências múltiplas na interface da relação homem e ambiente.** In: MOREIRA, Wagner Wey; SIMÕES, Regina. **Esporte como fator de qualidade de vida.** Ed. Unimep – SP 2001.
  
- BENTTI, Irene Conceição Rangel. **Jogos: possibilidades e adequações. Perspectivas em Educação Física Escolar.** Niterói, Vol. 02, nº.01 (suplemento), 2001.
  
- BRACHT, Valter. **A criança que pratica esporte respeita as regras do jogo...capitalista.** Revista Brasileira de Ciência do Esporte. Vol. 07, nº. 02. SP, 1986.
  
- BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Lei Federal nº. 9394/96. 1996. Alteração da Lei nº. 10793, Brasília, 01/12/2003.
  
- \_\_\_\_\_ . **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física.** MEC/SEF. Brasília, 1996.
  
- BROTTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar.** Cepeusp, SP, 1995.
  
- CAMARGO, Janira Siqueira; GOMES, Ana Paula. **A contribuição da Educação Física frente a comportamentos agressivos: os jogos e a educação pré-escolar.** In: **Seminário Internacional de Educação, I,** 2001. Cianorte. Anais...Cianorte: Programa de Pós-Graduação em educação. Universidade Estadual de Maringá, 2001.
  
- CARVALHO, Mauri de. **Pedagogia do Jogo e o jogo da Pedagogia.** In: NETO, Amarício Ferreira. **Ensaio: Educação Física e Esporte.** Centro de Educação Física e Desportos da UFES. Vitória, 1993.

- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. Cortez, SP. 1992.
  
- CORREIA, Marcos Miranda. **Jogos cooperativos: perspectivas, possibilidades e desafios na Educação Física Escolar**. Revista Brasileira de Ciência do Esporte. Vol.27, nº.02. Janeiro/2006.
  
- CORTEZ, Renata do Nascimento Chagua. **Sonhando com a magia dos jogos cooperativos na escola**. Motriz – Vol. 2, nº. 01, Junho/1996.
  
- DIAS, Mariana Célia Moraes. **Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar**. In: KISHIMOTO, Tizuco Morichida. **Jogo, brinquedo e a educação**. Ed. Cortez – SP. 5º edição. 2001.
  
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Miniaurélio séc. XXI: o minidicionário da língua portuguesa**. Ed. Nova Fronteira - RJ. 4º edição, 2001.
  
- FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos. **A contribuição da atividade lúdica na construção do pensamento e da linguagem, numa perspectiva sócio-histórica**. In: FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos. **Psicomotricidade – da educação infantil a gerontologia**. Lovise, 2000.
  
- FERREIRA, Heraldo Simões. **Brincar na educação física com qualidade...de vida!** Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea16.htm>> Acessado em 19/08/2006, às 12:30h.
  
- FERREIRA, Nilda Teves. **Jogos escolares: a responsabilidade social do professor de Educação Física**. In: COSTA, Vera Lúcia de Menezes, VOTRE, Sebastião José. **Cultura, atividade corporal e esporte**. Ed. Central da U.G.F. – RJ. 1995.

- FILHO, Nelson Figueiredo de Andrade; SILVA, Renata Laudaes; FIGUEREDO, Zenólia Christina Campos. **O brincar/jogar como fenômeno transicional na construção da autonomia e da identidade da criança de zero a seis anos.** Revista Brasileira de Ciência do Esporte. Vol. 27, nº. 2, Janeiro/2006.
- FONSECA, Analice Antunes da. **Brinquedo, jogos e brincadeiras: interações e intervenções culturais.** Disponível em: <[http://www.educacaofisica.com.br/mostra\\_biblioteca.asp?id=269&pchave=jogo](http://www.educacaofisica.com.br/mostra_biblioteca.asp?id=269&pchave=jogo)> Acessado em 14/03/2006 às 13:30h.
- FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro.** Ed. Scipione. SP, 1992.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** Ed. Paz & Terra – SP. 1996.
- GADOTTI, Moacir. **Educação e poder – introdução à pedagogia do conflito.** Ed. Cortez. SP, 1984.
- GALVÃO, Zenaide. **A construção do jogo na escola.** Motriz – Vol. 2, nº. 2, Dezembro/1996.
- HEINSIUS, Ana Maria. **As idéias de Vigotsky e os contextos de ensino.** In: FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos. **Psicomotricidade – da educação infantil a gerontologia.** Lovise, 2000.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura.** Ed. Perspectiva. 4º edição, 1996.
- JUNIOR, Marcílio Souza; TAVARES, Marcelo. **O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola.** Disponível em <<http://www.upe.br/corporis1/artigo6.html>> Acessado em: 14/03/2006 às 13:50h.

- KISHIMOTO, Tizuco Morichida. **O jogo e a educação infantil**. Editora Pioneira – SP. 1998.
  
- \_\_\_\_\_ . **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, Tizuco Morichida. **Jogo, brinquedo e a educação**. Ed. Cortez – SP. 5º edição. 2001.
  
- KNIJNIK, Jorge Dorfman. **A questão do jogo: uma contribuição na discussão de conteúdos e objetivos da Educação Física escolar**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento. Vol. 09, nº02. Brasília, abril/2001.
  
- \_\_\_\_\_; PIRES, Rosângela Nobre; FRESSATO, Marina Soares. **O Jogo, a educação física e a escola: é possível falsear as implicações da teoria piagetiana?** Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte – 2002.
  
- \_\_\_\_\_; KNIJNIK, Selma Carneiro Felipe. **Sob o signo de ludens: interfaces entre brincadeira, jogo e os significados do esporte de competição**. Revista Brasileira de Ciência e Movimento, Brasília, vol.12, nº. 02, 2004
  
- LARA, Larissa Michelle; PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis. **Resenha do livro”Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem”, Roger Caillois**. Revista Brasileira de Ciência do Esporte. Vol. 27, nº.02. Janeiro/2006.
  
- LOPES, Joana; MADUREIRA, José Rafael. **A Educação Física em jogo: práticas corporais, expressão e arte**. Revista Brasileira de Ciência do Esporte. Vol. 27, nº. 2, Janeiro/2006.
  
- LOPES, Jéferson Campos. **Educação para convivência e a cooperação**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea9.htm>> Acessado em 19/08/2006 às 12:30h.

- MACÍAS, Gonzalo Ramírez. **Deporte vs. Juego. A la búsqueda de un concepto integrador.** Lecturas: Educación Física y Desport. Revista Digital, año 10, nº. 94, marzo de 2006. Buenos Aires. Disponível em: <<http://www.efportes.com/efd94/deporte.htm>> Acessado em 14/03/2006 às 13:00h.
- MELO, Alexandre Morais de. **Psicomitricidade, educação física e jogos infantis.** IBRASA - SP. 3º edição, 1999.
- NHARY, Tânia Marta Costa. **O lugar da ludicidade no cotidiano escolar: uma prática pedagógica em questão.** Anais do VIII EnFEFE. **Cultura e a Educação Física Escolar.** Niterói – RJ. Novembro/2004.
- OLIVEIRA, Vitor Marinho de. **O que é Educação Física.** Ed. Brasilense, SP. 11ª edição, 1994.
- OSIECK, Ana; SFREI Fernando; ROCHA, Diego; MORA, Vanessa; MOURA, Alexandre de; LIMA, José Roberto. **A importância do brincar no desenvolvimento da criança.** Revista Baiana de Educação Física. Vol. 02, nº.03, 2001.
- PAULA, Júlia. **Refletindo sobre o jogo.** Motriz, vol. 02, nº.02. Dezembro/1996.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Zahar – RJ. 2º edição 1975.
- \_\_\_\_\_. **A psicologia e pedagogia.** Forense/Universitária – RJ. 2º edição, 1972.
- PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. **O sentido do jogo na Educação Física Escolar.** Motrivivência. Ano VIII, nº.09. Dezembro/1996.
- POZZOBON, Maria Elizete; ASQUITH, Alan. **Diferentes modelos de ensino de jogos esportivos na educação física.** Disponível em: <[http://www.educacaofisica.com.br/mostra\\_biblioteca.asp?id=359&pchave=jogos](http://www.educacaofisica.com.br/mostra_biblioteca.asp?id=359&pchave=jogos)> Acessado em 19/03/2006 as 15:30h .

- RECHIA, Simone. **O jogo do espaço e o espaço do jogo em escolas da cidade de Curitiba**. Revista Brasileira de Ciência do Esporte. Vol. 27, nº. 2, Janeiro/2006.
  
- SANTIN, Silvino. **Educação física: uma abordagem filosófica da corporeidade**. Ijuí: UNIJUÍ, 1987.
  
- \_\_\_\_\_ . **Educação física: outros caminhos**. Porto Alegre: EST, 1990.
  
- SANTOS, Fernanda do Nascimento Lopes dos. **O Jogo na escola: o que justifica a sua utilização?** Anais do VIII EnFEFE. **Cultura e a Educação Física Escolar**. Niterói – RJ. Novembro/2004.
  
- SANTOS, Rosangela Pires. **Psicomotricidade**. CoursePackEditora. Disponível em: <[http://gagaufera2005.no.sapo.pt/e\\_books/e\\_book\\_50.zip](http://gagaufera2005.no.sapo.pt/e_books/e_book_50.zip)> Acessado em 18/03/2006 às 18:00h.
  
- SOLER, Reginaldo. **Jogos cooperativos**. Sprint, RJ. 2002.
  
- TAFFAREL, Celi Nelza. Zülke. **Criatividade nas aulas de educação física**. Editora Ao Livro Técnico – RJ, 1985.
  
- VIGOTSKI, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. Editora Martins Fontes – SP. 6º edição, 1998.

## 9. ANEXOS

### QUESTIONÁRIO

#### CARO PROFESSOR

Este questionário é parte de uma pesquisa maior em andamento, intitulada “O jogo na educação física escolar: atribuições dada pelo professor”. Prevendo a continuação desta pesquisa, solicito sua atenção e favor em responder a este questionário. Os dados servirão para análise visando posterior publicação, se preservando os nomes dos informantes. Vale dizer que esta atividade se realiza a partir das exigências do Curso de Pós-Graduação *Lato-Sensu* em Fundamentos da Educação Física Escolar, do Esporte e do Lazer ministrado pelo Centro Universitário de Volta Redonda.

Certo de sua atenção, agradeço desde já.

Dados de identificação.

Gênero: M ( ) F ( ) – Município de atuação: \_\_\_\_\_

Tempo de atuação profissional: \_\_\_\_\_

Tempo de atuação nesta escola: \_\_\_\_\_

Turmas em que atua: \_\_\_\_\_

1. Caro professor (a) apresente uma definição de jogo.

---

---

---

---

---

2. Apresente tipos ou categorias de jogos que conhece e que podem ter uso nas aulas de educação física.

---

---

---

---

---



3. Para você, qual a função do jogo nas aulas de educação física?

---

---

---

---

---

4. Em quais momentos e/ou fases da aula acredita ser mais importante ou necessário à utilização de jogos?

---

---

---

---

5. Quais os critérios didático-pedagógicos usados para seleção, sistematização e execução dos jogos utilizados por você em suas aulas?

---

---

---

---

---

Grato pela atenção e respostas.

---

Assinatura