

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESPÍRITO SANTO

AMANDA COELHO DE OLIVEIRA

O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: SUA INFLUÊNCIA NO PROCESSO
DO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO E APRENDIZAGEM DO ALUNO NO
ENSINO FUNDAMENTAL II

Vitória - ES
2022

AMANDA COELHO DE OLIVEIRA

O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: SUA INFLUÊNCIA NO PROCESSO
DO DESENVOLVIMENTO DO ENSINO E APRENDIZAGEM DO ALUNO NO
ENSINO FUNDAMENTAL II

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Educação Física, da Universidade Federal do Espírito Santo, como requisito parcial para a Obtenção do grau de Licenciatura em Educação Física.

Orientador: Ubirajara Oliveira

Vitória - ES
2022

RESUMO

O presente estudo tem como principal foco abordar a influência dos jogos nas aulas de Educação Física no processo do desenvolvimento dos alunos no Ensino Fundamental II. O objetivo geral do artigo é analisar a influência dos jogos nas aulas de Educação Física no processo do desenvolvimento humano do aluno no ensino fundamental II, a partir da abordagem utilizada pelos professores. Para tanto, conceitua-se o jogo, apresenta o jogo como possibilidade no desenvolvimento humano, além de identificar como o aluno interpreta o jogo proposto nas aulas de educação física do ensino fundamental II. Abordar o jogo, sobretudo o jogo na educação física e sua influência no processo de desenvolvimento do aluno no ensino fundamental II, justifica-se pela importância dos jogos na área social e sua influência que gera nos alunos, ressaltando que o jogo não é o único responsável pelo desenvolvimento, mas faz parte do processo. O presente estudo consiste em uma pesquisa de caráter descritivo-bibliográfico, com resultados tratados de maneira qualitativa, a partir da coleta de informações em fontes secundárias. Com o levantamento de informações ao longo da pesquisa, foi possível concluir que o jogo é um instrumento a mais para aprendizagem dos alunos quanto para os professores que apropriam-se de mais um recurso para atingirem seus objetivos pré determinados nas aulas.

Palavras-chave:: jogo; aluno; pedagogia; desenvolvimento

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	4
2	OBJETIVO GERAL	6
2.1	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
3	METODOLOGIA	7
4	O JOGO	9
5	O ALUNO EM DESENVOLVIMENTO	13
6	PEDAGOGIZAÇÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA	17
7	DISCUSSÃO	22
8	CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
	REFERÊNCIAS	25

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa tem como foco principal apresentar a influência dos jogos nas aulas de educação física no processo de desenvolvimento do ensino e aprendizagem dos alunos no ensino fundamental II.

Segundo Huinzinga (2007, p.33), o jogo:

é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Sabe-se que o desenvolvimento humano se baseia na liberdade dos mesmos para que, desta forma, possam ter oportunidades e capacidades de viverem com melhor qualidade de vida e de acordo com seus objetivos.

Neste contexto, será abordada a contribuição e influência dos jogos na Educação Física para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem dos alunos, bem como seus impactos nos mesmos. Tal contribuição só é possível devido à Educação Física ser uma disciplina em que a liberdade, a individualidade tanto quanto a afetividade e a ludicidade se expressam, tornando o ambiente de aula propício e ideal para a aprendizagem não só das crianças, mas também das que possuem necessidades especiais.

Sendo assim, o uso dos jogos nas aulas de educação física torna-se instrumento tanto para os professores da área, de modo a solucionar muitas situações e conflitos entre os alunos, quanto para os professores das demais áreas do conhecimento que também podem fazer seu uso para o ensino dos conteúdos, o que conseqüentemente deixa a aula mais dinâmica e com a participação de todos.

Discutir sobre a influência dos jogos nas aulas de educação física no processo do desenvolvimento dos alunos nos anos finais do ensino fundamental II justifica-se pela necessidade de enfatizar os impactos na área social causados pelo jogo nos alunos e pela transformação que estes impactos geram nos mesmos. Vale ressaltar que o processo de desenvolvimento do aluno é único. O jogo não é o único responsável, mas faz parte do processo.

Para tanto é necessário compreender a relação do jogo com o desenvolvimento humano dos alunos dentro e fora das aulas de Educação Física, abordando a importância deste e apresentando os impactos do mesmo. A partir dos jogos ministrados nas aulas de educação física, entende-se que os alunos do ensino fundamental II podem alcançar os objetivos propostos pelo professor.

Assim é possível notar que a influência dos jogos no desenvolvimento social

do aluno no ensino fundamental II, pode impactar direta ou indiretamente principalmente este, conseqüentemente, a sociedade como um todo, através da importância que se tem trabalhar os jogos nas aulas de educação física, como componente pedagógico onde possibilitam um desenvolvimento integral do aluno. Nesta perspectiva, os diversos tipos de jogos (populares, esportivos, olímpicos e não olímpicos) não podem estar desconectados da prática pedagógica.

Desta forma, através da pesquisa descritiva, é possível identificar a influência dos jogos nas aulas de educação física, tornando-se instrumentos tanto para os professores da área, de modo a solucionar muitas situações e conflitos entre os alunos através dos jogos, quanto para os demais professores das outras áreas do conhecimento, que serão beneficiados com os impactos destes jogos sobre os alunos.

2 OBJETIVO GERAL

Analisar a influência reflexiva dos jogos nas aulas de Educação Física no processo do desenvolvimento do ensino e aprendizagem do aluno no ensino fundamental II.

2.1 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceituar o jogo;
- Apresentar o jogo como possibilidade no desenvolvimento humano;
- Identificar como o aluno interpreta os jogos propostos nas aulas de educação física no ensino fundamental II e os impactos que estes causam no mesmo.

3 METODOLOGIA

O presente estudo consiste em pesquisa aplicada de caráter descritivo-bibliográfico, que visa analisar a influência dos jogos nas aulas de Educação Física no processo do desenvolvimento do ensino e aprendizagem do aluno no ensino fundamental II.

De acordo com Fonseca (2002), a pesquisa bibliográfica é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos e páginas de web sites. Qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto. Existem porém pesquisas científicas que se baseiam unicamente na pesquisa bibliográfica, procurando referências teóricas publicadas com o objetivo de recolher informações ou conhecimentos prévios sobre o problema a respeito do qual se procura a resposta.

A pesquisa bibliográfica, ou de fontes secundárias, abrange toda bibliografia e a tomada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas, monografias, teses, material cartográfico etc., até meios de comunicação orais: rádio, gravações em fita magnética e audiovisuais: filmes e televisão. Sua finalidade é colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito, dito ou filmado sobre determinado assunto, inclusive conferências seguidas de debates que tenham sido transcritos por alguma forma, quer públicas, quer gravadas (MARCONI e LAKATOS, 1992, p.20).

Segundo Cervo (1983), pesquisa descritiva é aquela que analisa, observa, registra e correlaciona aspectos (variáveis) que envolvem fatos ou fenômenos, sem manipulá-los. Os fenômenos humanos ou naturais são investigados sem a interferência do pesquisador que apenas “procura descobrir, com a precisão possível, a frequência com que um fenômeno ocorre, sua relação e conexão com outros, sua natureza e características.” (p.55)

Já para Triviños (1987), a pesquisa descritiva necessariamente precisa, da parte do pesquisador, de um conjunto de informações sobre o tema pesquisado. Esse tipo de estudo tem por objetivo descrever os fatos e fenômenos de determinada realidade.

Nesse sentido, os resultados serão apresentados de forma qualitativa, a partir da coleta de informações de fontes secundárias que estão relacionados ao tema. Desta forma, de acordo com Minayo (2012) em uma abordagem qualitativa, é importante a compreensão da singularidade do aluno, onde, toda compreensão traz consigo uma possibilidade de interpretação e por fim, dialogar sobre o referido assunto.

Desta forma, a análise qualitativa de um objeto de investigação concretiza a possibilidade de construção de conhecimento e possui todos os requisitos e

instrumentos para ser considerada e valorizada como um construto científico. (MINAYO, 2012, p. 626)

O processo de escolha dos textos se deu por meio de palavras-chave como: Jogo - Desenvolvimento - Aluno - Pedagogia. Ao ler as obras, foram selecionadas as que tiveram maior relação com a proposta deste trabalho.

4 O JOGO

Para uma melhor compreensão do jogo, julga-se importante fazer um mapeamento de teorias que alguns autores defendem. Vale reforçar que vários estudiosos parecem ter chegado a um consenso quanto à amplitude que o vocábulo jogo pode apresentar, e debatem sobre os diferentes caminhos para se chegar a uma definição para o termo.

Foi Huizinga (2007) quem primeiro se dedicou para compreender os aspectos filosóficos e lúdicos do jogo na sociedade. O historiador afirma que todas as atividades humanas, incluindo a guerra, arte, filosofia, podem ser vistas como resultado de um jogo. O autor pontua que o jogo não é um fenômeno fisiológico nem um reflexo psicológico, ele traz consigo elementos que transfere significado para ação. Ele vê o jogo como parte da cultura humana. Na verdade, levando essa visão ao seu extremo, ele propõe que o jogo é ainda anterior à cultura, visto que a mesma pressupõe a existência de uma sociedade humana, enquanto os jogos são praticados até pelos animais.

Schiller (1975) defendia que o jogo tanto a animal quanto a humano, era o resultado de uma descarga de "energia excedente", essa teoria apenas pontua sobre o desenvolvimento de alguns tipos de jogos, tanto o animal quanto a criança é um ser ativo e parte para a busca do prazer, ou seja, parte para o jogo.

Segundo (SPENCER 1873, apud COURTNEY 2006):

Se o organismo não encontra nenhuma atividade séria na qual possa se engajar, uma atividade imitativa a substitui. A forma de imitação, certamente, nos animais superiores e seres humanos, é a dramatização de atividades adultas: meninas brincando com bonecas e meninos brincando de soldados estão, na verdade, brincando do que estarão fazendo seriamente, no futuro.(p.23)

Já Karl Gross (1901) discorda desta afirmativa de Spencer, pois para ele o jogo é uma atividade espontânea. De acordo com ele, “[...] os mais importantes e elementares tipos de jogos não podem ser atribuídos nem à repetição imitativa de ações anteriores do indivíduo nem à imitação do desempenho de outros.” (GROSS 1901 apud COURTNEY, 2006, p. 25)

Roger Caillois (2001) classifica os tipos de jogos da seguinte forma, Agôn: é um conjunto de jogos que aparecem para competirmos. Alea: O que importa para o jogador é a sorte e o acaso, onde nada depende do jogador nem de suas habilidades. O Mimicry: Consiste em uma ilusão criada pelo jogo, sendo compreendido como um jogo de interpretação. Já a Ilinix: é uma categoria onde o próprio jogador busca vivenciar no jogo vários tipos de experiências sem que corra riscos reais, onde é possível que ele brinque e desenvolva suas atividades

cognitivas em um universo lúdico. Essas classificações se combinam entre si para aumentar as possibilidades de jogos.

Huizinga (2007) evidencia que “quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma grande separação entre a forma a que chamamos ‘jogo’ e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo” (p. 7).

Analisando Freire e Goda (2008), entende-se que em diferentes circunstâncias o jogo se manifesta como brincadeira, algo menos regrado socialmente, já no jogo manifestado como esporte, as regras deste são para integrar um grupo, chegando a ser universal, há casos em que o jogo se manifesta como lutas, danças, festas, até conversas desinteressadas e imaginação individual.

O próprio Huizinga (2007) destaca certas características essenciais do jogo, tais como:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não – séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2007, p. 16).

Diante das diversas contribuições sobre o jogo, trazidas por Huizinga (2007), muitas características despertaram o interesse de estudiosos e foram cuidadosamente explicitadas por Tavares e Sousa Júnior (2006): Em primeiro, “o jogo livre é próprio de liberdade” – não deve ser imposto por necessidade física ou pela obrigação moral. Jamais constituído por tarefa. Em segundo, “o jogo nega a vida corrente e a vida real” – trata de sair da vida real para uma esfera temporária de atividade, escolhendo a própria orientação. Todo jogo é capaz, em qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Em terceiro, “isolamento e limitação” – o jogo se afasta da vida comum, quando se trata de lugar e duração. Ele é jogado até o fim, considerando os limites de espaço e tempo. Em quarto, “o jogo como fenômeno cultural” – mesmo após o término do jogo, ele é conservado na memória, transmitindo, pode-se tornar tradição. Sua repetição pode acontecer a qualquer momento, seja ele um jogo infantil ou de xadrez. Em quinto e último, “jogo cria ordem” – a afinidade que existe entre a ordem e o jogo está associada ao domínio da estética. Neste domínio existe uma tendência para ser belo, lançando-nos um feitiço: é fascinante e cativante.

De acordo com Alexander (1891), nas escolas da época, os jogos ao ar livre eram usados para ocupar as horas ociosas, já em 1925 a Revista de Ensino, periódico de circulação estadual, sugeria jogos e o papel do professor, onde dirigiria a classe à prática de forma prazerosa, mas com o auxílio do apito, sentido de supremacia. Nesse mesmo periódico, em 1926 foram publicados artigos que

destacavam a importância dos jogos nas escolas, sendo o jogo um meio de colocarmos a criança em atividade, tendo o professor em mente os exercícios adequados a cada idade.

Em 1928 no jornal católico 'O Horizonte' surgem críticas sobre o uso de jogos na escola sobre os perigos que surgem quando os alunos são postos com outros indivíduos de péssimos costumes, os levando a indisciplina social. Nos anos 20 com a psicologização do ensino, o jogo ganhou espaço na escola como eficiente meio de induzir disciplina, respeitando regras e o adversário, domínio de si, sacrifício em benefício do grupo.

A critério de comparação, Franco (2018) afirma que:

A educação do século XXI, aparece como quebra de paradigmas: se antes os jogos e brincadeiras eram vistos apenas como recreação, para intervalos de momentos livres dos alunos para diversão, os jogos eram totalmente ignorados pelas escolas e seus profissionais, agora a escola tende a mudar suas estratégias de trabalho optando pelos jogos, para que os professores valorizem a importância de se trabalhar com o lúdico para o desenvolvimento do aluno tanto na área emocional, quanto cognitiva, transformando o aprendizado em algo envolvente e prazeroso. (p.3)

O jogo não pode ser observado isoladamente, mas no seio da vida social. Pinto (1996) nos traz que a palavra jogo é constituída de diferentes sentidos, podendo significar trapaça, fingimento, ilusão, atividade gratuita que tem seu fim centrado em si mesma, onde permite-nos também conhecer um pouco mais sobre nós mesmos e sobre nossos limites e possibilidades, no mundo.

Mas também traz consigo emoções por meio da vitória de um jogador ou de um grupo, aparece ligado ao êxito de um grupo de espectadores, essas são algumas características que o jogo pode proporcionar.

A expressão humana se constitui na inter-relação de sujeitos que ao mesmo tempo que é sócio cultural-histórica é também, psicológica, biomecânicas, artística, biológica... é através das ações pedagógicas que se reconhecem os sujeitos enquanto corpo coletivo e corpo pessoal, que sente, pensa, age, produz e ... brinca.

Pinto (1996) discorda do conhecido Huizinga, onde este desvincula o jogo da vida social, onde podemos encontrar seus sentidos. Segundo ela, Huizinga estuda o hábito de jogar e não considera o jogo jogante que joga com tudo e com todos, podendo entender o jogo jogante como o jogo em ação, o jogo que os indivíduos se relacionam. Afinal, quem joga não se articula sozinho, joga com alguma coisa, ao contrário de jogar alguma coisa, como nos quer fazer crer Huizinga.

Piccolo (2010) também tem uma visão de discordância de Huizinga, afirmando que

os jogos se convertem em um mecanismo facilitador e amplificador das relações sociais estabelecidas entre as crianças, configurando não apenas formas de pensar, mas também maneiras de sentir, observar, cheirar, tatear,

andar, saltar, rir, chorar, chutar, enfim, os jogos funcionam como verdadeiras pontes dialéticas na apropriação do conhecimento acumulado pela humanidade e também na objetivação de relações gnosiológicas, sociais, culturais, éticas, estéticas e também lúdicas (p.191).

Segundo Pinto (1996), o lúdico se funda no exercício da liberdade, liberdade de agir, aventurar, sentir, reinventar e se superar, o exercício lúdico do jogo desafia para além da experiência vivida, buscando sempre o novo, mesmo nas repetições “mais uma vez”. Essa repetição no jogo desafia o jogador a aprender mais sobre si, sobre o outro, as regras e todos os componentes da experiência.

Segundo Oliveira (1985, p.74) o lúdico é:

[...] um recurso metodológico capaz de proporcionar uma aprendizagem espontânea e natural, estimula a crítica e a criatividade, a socialização, sendo, portanto reconhecida como uma das atividades mais significativas – se não a mais significativa por seu conteúdo pedagógico social. Por meio da ludicidade do jogo, o aluno muito absorve.

Pinto (1996) tem uma visão sobre o jogo, que este em si não tem o controle total da formação integral do aluno, mas o jogo surge como um meio para tal, onde pode se dizer que o comportamento do aluno no jogo organizado, é idêntico ao seu comportamento social.

A história nos mostra que no jogo tudo tem sentido, que nada é neutro. No jogo, os valores dominantes são internalizados sem que isto seja discutido e fundamentado antes. O jogo vive as pressões sociais, distanciando por vezes do conteúdo lúdico, sendo nossa perspectiva o entendimento do jogo na vida social dos alunos do ensino fundamental II e como este pode impactar na vida dos estudantes, sendo tratado no próximo capítulo.

5 O ALUNO EM DESENVOLVIMENTO

Através do conhecimento de sua própria corporeidade, o aluno inicia seu desenvolvimento. Tal desenvolvimento pode ser considerado pela interação da formação dos conhecimentos entre o sujeito e o meio. No entanto, é de suma importância que as propostas pedagógicas viabilizem um desenvolvimento humano em sua plenitude.

Piaget (1971) tem um entendimento sobre desenvolvimento e aprendizagem, onde aprendizagem se refere a uma resposta aprendida de forma particular que se deu em função de sua experiência, enquanto desenvolvimento, é o responsável pela formação dos conhecimentos.

Uma crítica feita por Pinto (1996) nos diz que o prazer vivido no jogo foi matizado pelas propostas pedagógicas, onde professores ensinam jogadores a jogar, regras a seguir, valorizando comportamentos “certos” e penalizando “errados”, visando técnicas voltadas para o processo/produto previamente determinados, valorizando a hierarquia de jogadores e jogadas, acomodando-se ao jogo jogado.

Uma Educação Física bem implantada na escola pode mudar o conceito que muitos têm sobre as aulas de educação física, não sendo apenas uma aula em que os alunos irão brincar e praticar esportes, mas também, será voltada para as necessidades do aluno com atividades que trabalham o lado cognitivo, motor e sócio afetivo, melhorando o desenvolvimento do aluno, sendo, trabalho em equipe, socialização e autoconfiança.

O jogo pode ser uma proposta voltada para o desenvolvimento, pois cria situações para que os alunos aprendam a construir soluções coletivas, favorecendo o melhor desempenho tanto no âmbito escolar quanto fora dele. Através do jogo na Educação Física é estimulado o crescimento e aprendizagem do aluno de forma lúdica, criando oportunidades dos mesmos se manifestarem diante das atividades que gostariam de fazer junto aos colegas.

Para Miranda (1980):

O jogo, não é somente um aperfeiçoamento físico, intelectual e moral. É também um valioso elemento para observação e conhecimento metódico da psicologia da criança, suas tendências, qualidades, aptidões, lacunas e defeitos. (p.98)

É muito comum os alunos chegarem à escola com algum conhecimento em atividades corporais, mas sendo esses conhecimentos muito particulares, servindo pouco socialmente, onde não conseguem interagir com um grupo social, sendo tarefa da educação física juntamente com a escola, interagir este aluno ao grupo social, transpor e formar um conhecimento que se ajuste a relações sociais, sem a

intenção de moldar o indivíduo à sociedade, mas integrá-lo por meio de jogos e atividades corporais.

É através de situações positivas e negativas durante as aulas de educação física que os alunos interagem uns com os outros, onde o professor intervém não de forma a corrigir e determinar as ações, mas, sendo orientador, propondo atividades que permitam aos alunos criar e transformar situações.

Através da mediação do professor por meio do planejamento e de sua intervenção na aula, o jogo tem potencial para estimular o desenvolvimento dos alunos, sendo este jogado, respeitando regras e ao próximo e a constante resolução de problemas que os oportuniza ampliar sua capacidade de consciência tática, como reforça Mitchell (1994), que define consciência tática como habilidade para identificar os problemas que o jogo apresenta, e a capacidade de resolver essas situações por meio de habilidades técnicas selecionadas pelo indivíduo. A forma como os alunos lidam com as regras do jogo reflete na forma como lidam com as regras em geral.

Se um aluno for muito competitivo, e optamos por educar somente uma parte deste aluno, certamente, esse indivíduo competitivo não terá esse aspecto educado. O professor de Educação Física é preparado para educar o aluno bonzinho, comportado, cooperativo, um aluno ideal, mas se depara com o indivíduo agressivo, egoísta, competitivo, um ser real, com isto, não sabe como educá-los porque não os enxerga em sua plenitude. Entendendo que somos seres que têm em comum, a diferença.

Segundo Palma (2009), não há como separar do educar a formação do ser moral, uma vez que faz parte da dimensão humana. O homem é um ser histórico, se constrói, com desejos e interesses que variam ao longo do tempo, e boa parte desta construção se dá na escola por meio dos métodos de ensino e aprendizagem.

Para Souza (1996), a união das áreas psicológica e metodológica, é o que resultará no desempenho escolar de uma criança, sendo o sucesso ou fracasso da aprendizagem.

A teoria de Piaget (1971) sobre o desenvolvimento e aprendizagem destaca a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento cognitivo, social e motor do indivíduo, ressaltando que cada aluno tem seu próprio tempo para se desenvolver, mas existem fases pré-determinadas para o desenvolvimento onde o jogo age na formação do indivíduo.

Negrine (1994) afirma que Os jogos de Exercício Sensório Motor, se caracterizam na fase do nascimento até o aparecimento da linguagem, estes jogos consistem na repetição de movimentos. Já o Jogo Simbólico predomina no período entre 2 a 6 anos, onde a tendência lúdica se manifesta na ficção, imaginação e imitação, e, ao mesmo tempo que cria novas cenas, imita situações reais. Na última

fase, sobressai os Jogos de Regras, que se desenvolve dos 7 aos 12 anos, perdurando durante toda a vida do indivíduo, nesta categoria de jogo há competição entre os indivíduos, há presença de acordos, regras. Essa forma de jogo prevê a existência de parceiros que seguem obrigações em comum, gerando um caráter eminentemente social.

Com a inserção dos jogos de regras nas aulas de Educação Física, espera-se dos alunos a capacidade cognitiva de entender, aceitar as regras e lidar com a competitividade ou cooperatividade.

Segundo Piaget e Inhelder (1980), os jogos de regras com cooperação, colaboração ou competição entre os jogadores são introduzidos pelas crianças a partir dos sete anos. Mas é por volta dos dez anos, fase esta presente no ensino fundamental II, onde entende-se que qualquer regra pode ser mudada se houver acordo dos participantes envolvidos no jogo, gerando o respeito mútuo e conduzindo a certa autonomia.

Na visão de Manoel (1994) o desenvolvimento está pautado no movimento humano (motor) pela qual interagimos no ambiente numa dimensão biológica, psicológica ou sociológica. Ao longo da vida ocorrem mudanças no comportamento motor, isto pode ser visto como expressão de sua adaptabilidade, onde permite ajustes motores à variações ambientais e à realização de novos objetivos, além de sua progressividade, do simples para o complexo, do geral para o específico. Para Manoel, o esporte tem que ser transmitido como é, mas fazendo adaptações ao nível de desenvolvimento do aluno.

Tani (2012) tem uma linha de perspectiva desenvolvimentista parecida com a de Manoel, onde o processo de ensino e aprendizagem deve ter a interação, professor-aluno-matéria, onde o professor deve propor um conteúdo adequado aos interesses e características do aluno, mas para isto, é necessário o professor saber em que se basear para estabelecer essa relação entre o aluno e a matéria, surge então, que se o ensino for sobre o esporte, se não fizer a relação com o desenvolvimento motor, fica difícil saber o que e como ensinar, onde ele reforça que se não fizer a relação da estrutura técnica da modalidade esportiva (matéria) com o desenvolvimento motor que o aluno se aplica (aluno) ocorrerá a iniciação esportiva precoce. Com isto, Tani nos afirma que conhecer o processo de desenvolvimento motor, possibilita interpretar as diferentes fases do ciclo da vida do ser humano fazendo assim, um diagnóstico dos interesses e necessidades dos alunos nas aulas de Educação Física, (TANI, 2012).

Tanto para Manoel (1994) quanto para Tani (2012) até mesmo Piaget (1971) ao se basear na educação motora limita o aluno e a aula de Educação Física ao desenvolvimento motor, não enxergando o indivíduo como um todo e o contexto que

se está inserido, pois, levando em consideração estes fatores, não se limitariam a movimentos a serem realizados em determinada idade, e o quão hábeis estão para realização dos movimentos, onde a aula de Educação Física pode ser uma ferramenta a intervir na formação dos alunos de diversas formas, como exemplo por meio de jogos com objetivos traçados.

Os estudos de Kishimoto (1999, p.37), apontam a “necessidade da criação de espaços como salas de jogos e cantos que permitam às crianças ter mais liberdade e possibilidades diferentes nos seus movimentos, bem como investir na atividade de exploração”. Por meio desta citação venho adentrar simbolicamente na realidade das escolas em que os alunos estão inseridos, para que haja adesão do jogo nas aulas de Educação Física é necessário que o professor tenha material necessário, formação continuada, ambiente favorável, pois, esse tipo de atividade com jogos requer trabalho de planejar e para obter bom êxito em seu planejamento e os objetivos sejam alcançados é de suma importância ter apoio necessário, para que este se sinta motivado a trabalhar com esta perspectiva, impactando de certa forma no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de educação física.

Segundo Neto (2020), para uma realização adequada do processo de ensino-aprendizagem sendo este complexo, é necessário desde um corpo docente qualificado até condições de infraestrutura escolar favorável (materiais didáticos, estrutura física e equipamentos apropriados).

Alves e Xavier (2018, p.731) sinalizam que “a infraestrutura é um fator que compõe a oferta educativa (insumo) e, ao mesmo tempo, um fator mediador para o ensino e aprendizagem (processo), sendo um atributo para a garantia do direito à educação”.

Existem escolas com boa infraestrutura para o ensino, mas, falta o estímulo por parte dos professores e alunos, ou por vezes, possuem professores bem preparados mas têm uma má infraestrutura, não permitindo assim um melhor aproveitamento das aulas. Os alunos expostos a este contexto escolar, são desfavorecidos em sua participação nas aulas de Educação Física, perdendo assim o ensino que esta pode oferecer para sua formação pessoal.

6 PEDAGOGIZAÇÃO DO JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA

É comprovado que não existe um conceito específico que encerra o significado da palavra jogo. Muitos autores divergem entre si com pensamentos e visões distintas acerca desta palavra. E talvez seja esse o ponto-chave do jogo: ninguém está errado em seu pensamento e conclusão sobre o mesmo, pelo contrário, as divergências entre os conceitos comprovam o quão amplo e rico é o jogo, seja como método de ensino ou como conteúdo de aprendizagem.

A pedagogização do jogo diz respeito à transformação do jogo em uma atividade do processo de ensino-aprendizagem nas escolas quer seja como método quer seja como conteúdo, onde o aluno se perceba parte ativa do grupo em que, para fazer parte do momento, haja reflexão sobre suas atitudes estando isto ligado ao desenvolvimento do ser numa perspectiva afetiva, criativa, social e cultural.

Os jogos podem ser tidos como recursos pedagógicos, se não visarem só o prazer, pois auxiliam na interação entre os alunos, na escrita, leitura, na matemática, entre outras possibilidades contribuindo para o desenvolvimento social.

Segundo Campos (2003), o jogo propõe estímulos ao interesse do aluno, com isto, ganha espaço como uma ferramenta da aprendizagem, simbolizando um instrumento pedagógico para o professor, que terá o papel de estimulador e avaliador desta aprendizagem. De forma a tornar as aulas mais atrativas, aliando imaginação e prazer na execução das atividades. Por isso, o jogo também tornou-se um importante espaço de aprendizagem social, de criatividade e trabalho em grupo.

Segundo Mendes, Silva e Graeff (Huizinga 2000 apud 2012, p. 112), "dentro do campo percebido como jogo, encontram-se significações acerca da prática que levam os indivíduos a jogarem, algo que transcende a materialidade, a racionalidade, ancorada no lúdico e divertimento inexplicáveis pelas ciências experimentais."

Segundo João Batista e Ciro (2008, p.128):

Uma das exigências da escola é que a criança aprenda os conteúdos escolares, ou seja, o saber formal, cientificizado. Sabemos também que a criança vem de um ambiente lúdico e informal (quando ela tem oportunidade de criar seu ambiente de criança). porém, na maioria das vezes, a escola não oferece a possibilidade de intermediação entre o conhecimento informal adquirido no universo cultural da criança e o conhecimento formal da escola.

O jogo traz consigo essa ludicidade onde, ministrado de forma adequada, trabalha no indivíduo esse saber lúdico e saberes ditos formais. Ao assumir o jogo como conteúdo e método de ensino a ser trabalhado nas aulas de Educação Física, encontra-se o desafio na possibilidade de tratá-lo numa concepção em que a cultura seja uma estratégia. O ato de jogar se relaciona com a criação de imagens e significados para vida em sociedade, colabora com a formação de noções de sujeito

e identidade e estabelece relações sociais em que se cruzam todos os tipos de pessoas.

Com base na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) a Educação Física tematiza as práticas corporais em diversas formas e significados oferecendo possibilidades enriquecedoras para experiência do aluno a este vasto universo cultural, onde a ludicidade por meio dos jogos fazem parte sem se restringir aos saberes comuns que orienta as práticas pedagógicas na escola. Essa prática corporal que é pensada na escola por meio dos jogos, propicia o acesso a uma dimensão do conhecimento ao qual não teriam fora do âmbito escolar.

Os jogos são vistos como parte da cultura popular, mesmo conhecidos por diferentes épocas e partes do mundo, podem ser recriados constantemente no contexto em que se está inserido, como na escola, onde é tido como conteúdo específico e/ou como ferramenta auxiliar de ensino, como por exemplo quando o jogo esportivo é utilizado para trabalhar a lógica interna das modalidades esportivas (Esportes de Campo e Taco; Esportes com divisória ou Parede de Rebote; Esportes de Invasão; Esportes de Precisão; Esportes de Marca; Esporte Técnico-combinatória; Combate) se valendo dos critérios de cooperação, interação com o adversário, desempenho motor e objetivos táticos, no qual a tarefa de pedagogizar o esporte transcende a simples repetição de movimentos (PAES, 2001; BALBINO, 2001;2005), onde o professor(a) podem se valer dos jogos para abordar essas lógicas pré determinadas, antes do esporte propriamente dito.

Segundo Bracht (2003), os jogos populares, para que pudessem ser inseridos nas camadas mais nobres, foram modificados, sendo adaptados de forma mais competitiva, racional e direcionada para o treinamento, surgindo assim o esporte de rendimento.

Huizinga (2001) tem um olhar crítico, a saber:

Esta sistematização e regulamentação cada vez maior do esporte implica na perda de uma parte das características lúdicas mais puras [...] implica uma separação entre aqueles para quem o jogo já não é jogo e os outros, os quais por sua vez são considerados superiores apesar de sua competência inferior. O espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta espontaneidade, a despreocupação (p.22).

Notando que Huizinga (2001) discorda do sentido e significado que é levado o jogo ao esporte e reforçando este argumento do jogo esportivizado, Ribas e Marco (2008) descrevem que

uma das principais diferenças que Parlebas considera entre o jogo e o esporte é a institucionalização, ou seja, os esportes são organizados a partir de instituições que regulamentam de forma universal as práticas esportivas em todas as partes do mundo, enquanto os jogos, considerados pelo autor como jogos tradicionais, não possuem este âmbito de organização (quando possui é local ou regional) [...] (p.155).

Deste modo, Pires (2007) ressalta a utilização de jogos como preparação para o esporte. Como exemplo, o jogo da "queimada" sendo uma etapa para o aprendizado do handebol. O jogo passa a ser um instrumento para a iniciação do esporte nas aulas de Educação física, mas através da intervenção do professor pela pedagogização, o jogo, se analisado sob uma ótica direcionada aos objetivos pelos quais os indivíduos se submetem a praticá-lo pelo prazer de jogar por jogar, não se limitaria apenas às modalidades.

Mas também, como foco deste estudo, tem-se a utilização de jogos para abordar fatores que aparecem nas aulas de Educação Física, fatores morais, motores, comportamentais, que por meio da criação e alteração de regras, assuntos pertinentes serão abordados.

Partindo deste ponto de vista, Silveira (1998) afirma que:

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizagem. [...] Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências." (p.2)

De acordo com Corsino (2009) a escola é o lugar encarregado pela organização, seleção e entre outros elementos da cultura a ser repassado às novas gerações, e além de selecionar o que deverá ser ensinado, deve ser pensado como os conhecimentos serão organizados para serem aprendidos da melhor forma possível. E ainda de acordo com esta mesma autora, os conhecimentos repassados são responsáveis pelas atividades intelectuais influenciando a produção cultural fora dos muros escolares.

Também Almeida (2004), reforça a utilização do lúdico e como ele deve ser utilizado:

Na escola é possível o professor se soltar e trabalhar as brincadeiras como forma de difundir os conteúdos. Para isso, o educador precisa selecionar situações importantes dentro da vivência em sala de aula; perceber o que sentiu como sentiu, e de que forma isso influencia o processo de aprendizagem; além de compreender que no vivenciar, no brincar, a criança é mais espontânea. A criança pode trabalhar ou fixar um conteúdo com a atividade lúdica, mas, para isso, o professor deve se preparar de maneira eficaz. (p.27)

Entende-se que é preciso refletir sobre o papel do educador ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico, possibilitando-os conhecer sobre a ludicidade, interesses e necessidades de seus alunos. Não basta o professor ter a convicção de que se faz necessário o jogo na educação física presente na vida de seus alunos, deixando-os jogar. É necessário a criação de situações, os fazendo identificar e

refletir sobre o processo de ensino e aprendizagem que o jogo pode proporcionar.

Na ação pedagógica do professor deve haver a seleção dos jogos que abordam os objetivos previamente selecionados. Kishimoto (1994, p.19) afirma que “[...] no campo da educação procura-se conciliar a liberdade, típica dos jogos, com a orientação própria dos processos educativos.” Ao orientar os alunos, o professor deve saber aonde quer chegar e o que desenvolver.

Os jogos já descritos no decorrer do trabalho, agem como recurso didático, onde favorecem no ensino, aprendizagem e no processo de desenvolvimento. É pertinente dizer que os professores em ação devem ter um olhar sobre os alunos jogando, em um processo norteador para seu desenvolvimento, e não vê-los apenas brincando.

Não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explicativas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea destituída de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência de que as crianças não estão brincando livremente nestas situações pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL, 1998, p.29).

Para Freire (2006), a Educação Física na escola não pode justificar sua importância baseada na possibilidade de favorecer o aprendizado de conteúdos de outras matérias, mas deve se justificar por si só através do conteúdo desenvolvido na escola e da influência gerada por meio da ministração das aulas.

O jogo não pode ser visto como divertimento ou brincadeira para gastar energia, mas, como uma maneira de influenciar no desenvolvimento do raciocínio, agilidade, abordando a área intelectual. Por isto, nas aulas de Educação Física, ações como, criar, pensar, experimentar, arriscar, abrirão para o aluno, oportunidades para que seu lado cognitivo, motor, social sejam desenvolvidos.

Os jogos em si, já são extremamente atrativos nas aulas de educação física, mas quando trabalhados em conjunto com dinâmicas, permitindo que os próprios alunos estabeleçam as regras das atividades, torna maior a interação entre todos, estabelece princípios como o respeito, aceitação, ajudar ao próximo e, conseqüentemente, auxilia no maior desenvolvimento social e cognitivo dos alunos.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou jogos de regras e construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais. (RCNEI, 1998, p.29).

O professor precisa ter em mente os objetivos a serem abordados para realizar a escolha do jogo, de modo a garantir que as diversas possibilidades que os jogos proporcionam sejam experimentadas pelos alunos.

De acordo com Christie, Petty e Passos (2005), não é somente jogar que mais importa, não é somente apropriar-se de regras, é visar as implicações e as temáticas que traremos nas aulas, é promover a reflexão sobre a ação de jogar, fazendo do jogo um recurso pedagógico, que trabalhe conceitos e valores essenciais à aprendizagem.

7 DISCUSSÃO

A partir das reflexões teóricas que discorrem sobre as intenções pedagógicas do jogo na busca do desenvolvimento humano de seus participantes no espaço escolar, o referencial teórico exposto, traz as contribuições do jogo na ótica de Miranda (1980), onde o jogo direcionado se torna um método para estimular princípios e normas, não dependendo especificamente do jogo, mas por meio dele. Sendo através deste jogo que o aluno tende a revelar sua conduta, de modo que tal comportamento no jogo se transfere para outras atividades em sua vida social.

Pinto (1996) vem afirmando a fala de Miranda (1980), que o jogo não é o determinante do processo, mas faz parte do desenvolvimento do indivíduo que está na escola, indivíduo este, que em sua vida no âmbito social tende a lidar com o jogo na perspectiva competitiva, com o fim centrado em si mesmo, na perspectiva da imitação da realidade, mas também um jogo que permite se relacionar com outras pessoas, jogo que quando jogado os permitem a lidar com regras, entender seus limites e do outro, e a liberdade de criar e recriar, algo que o jogo em ambiente escolar possibilita.

Diante desta visão acerca do comportamento do aluno por meio do jogo, Souza (1996) consolida que a união das áreas psicológicas e metodológicas é o que resultará de forma positiva ou negativa no desempenho do aluno. As metodologias utilizadas nas aulas de Educação Física, se voltadas para as necessidades dos alunos, possibilitam trabalhar o lado cognitivo, motor, social e afetivo, melhorando seu desenvolvimento. Em relação ao desempenho do aluno por meio do jogo, Pinto (1996) ainda afirma que alguns jogos foram modificados por uma visão de "certo" e "errado", valorizando técnicas e hierarquias advindo de uma perspectiva de jogo institucionalizado, que, se não mediado por um professor de Educação Física na escola, não terá objetivos que o jogo contempla, abordados. Contrapondo Souza (1996), Piaget (1971) em sua ótica, reduz o aluno sua capacidade tática de acordo com sua faixa etária, não levando em consideração o contexto que este aluno está inserido para que haja um desenvolvimento em sua plenitude.

Tendo como base as metodologias utilizadas nas aulas de Educação Física como instrumento pedagógico, Campos (2003) afirma que o jogo ganha um espaço como instrumento pedagógico que leva o professor a condição de mediador, estimulador e avaliador da aprendizagem. Tal condição, principalmente de estimulador, é fundamental pois, para que os alunos aprendam é importante algo que os motive, ensinar brincando através de jogos gera essa motivação propiciando benefícios ao aprendizado do aluno.

O processo de pedagogizar é uma tarefa de reformulação de conhecimento

prévios dos alunos, articulando a novos conhecimentos, se valendo de jogos nas aulas de Educação Física. Estes jogos podem trabalhar lógicas internas dos esportes apresentadas pela BNCC, não só para o ensino do esporte propriamente dito, mas como um recurso para o professor trabalhar de forma direcionada às necessidades da turma.

Ao utilizar o jogo em uma atividade do processo de ensino e aprendizagem, tem-se um ato de pedagogizar, e isto é possível por meio de um profissional da área de Educação Física, onde terá um olhar sobre o aluno e às necessidades encontradas, como por exemplo, competição, gênero, exclusão, egoísmo, entre outros fatores presentes nas escolas gerando repercussão nas aulas de Educação Física, podendo ser solucionadas questões problematizadoras como citado anteriormente por meio do objeto de estudo da educação, o jogo.

Esses jogos tem um amplo espaço de atuação para abordagem de propósitos dentro do contexto de aprendizagem Silveira (1998). Freire (2006) ainda reforça a importância da Educação Física na escola, como uma disciplina que produz conhecimento, conhecimento este que se vale de conteúdos, principalmente do lúdico, que através dele, o aluno consegue associar seus conhecimentos de forma elevada e prazerosa, sendo dever do professor perceber a influência que o jogo tem no processo de aprendizagem e se apropriar de tal conhecimento. Almeida (2004).

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme apresentado ao longo do trabalho, é possível reforçar a importância do assunto abordado, visto que o mesmo pode influenciar de forma positiva ou negativa ao desenvolvimento dos alunos no ensino fundamental II, dependendo de como é abordado o jogo no contexto das aulas de educação física.

As informações e debates trazidos neste trabalho contribuíram de forma significativa o reconhecimento da necessidade de introduzir o jogo e a ludicidade nas aulas de educação física, como uma estratégia a mais para a aprendizagem dos alunos, para que houvesse um desenvolvimento na área cognitiva, na área motora do aluno e também na área das relações interpessoais dentro e fora das aulas.

Os argumentos aqui apresentados demonstram que outras pesquisas ainda podem ser realizadas sobre a influência que os jogos tem sobre os indivíduos que usufruem do mesmo, devido à importância do tema e inúmeras contribuições para o meio acadêmico, com finalidade dos professores utilizarem mais um recurso para atingirem seus objetivos escolares.

REFERÊNCIAS

ALEXANDER, Alfredo. Jogos ao ar livre para a mocidade brasileira. **Revista Pedagógica**, v. a.l, n. 4, p. 282 - 311, jan. 1891.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro de. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

ALVES, Evilin Mayane Aparecida de Freitas; RODRIGUES, Luana Alves Ribeiro; VIEIRA, Martha Bezerra. A influência no desenvolvimento sócio-afetivo na aprendizagem de escolares na Educação Física Infantil. **EFDeportes.com**, Buenos Aires-ARG, n. 182, jul 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd182/desenvolvimento-socio-afetivo-na-educacao-fisica.htm>. Acesso em: 15 dez. 2021.

ALVES, Maria Teresa Gonzaga; XAVIER, Flavia Pereira. Indicadores multidimensionais para avaliação da infraestrutura escolar: o ensino fundamental. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, v. 48, n. 169, p. 708 - 746, jul./set. 2018.

BALBINO, H. F.. **Jogos desportivos coletivos e os estímulos das inteligências múltiplas: bases para uma proposta em pedagogia do esporte**. Campinas, f. 164, 2001 Dissertação (Mestrado Educação física) - Universidade Estadual de Campinas.

BALBINO, H. F.. **Pedagogia do treinamento: método, procedimentos pedagógicos e as múltiplas competências do técnico nos jogos desportivos coletivos**. Campinas, f. 262, 2005 Tese (Doutorado Educação Física) - Universidade Estadual de Campinas.

BATISTA, Drielly Adrean; DIAS, Carmen Lúcia. O Processo de Ensino e de Aprendizagem Através dos Jogos Educativos no Ensino Fundamental.. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 9, p. 975 - 982, 22 out. 2012. Disponível em: <https://www.unoeste.br/site/enepe/2012/suplementos/area/Humanarum/Ci%C3%AAncias%20Humanas/Educa%C3%A7%C3%A3o/O%20PROCESSO%20DE%20ENSINO%20E%20DE%20APRENDIZAGEM%20%20ATRAV%C3%89S%20DOS%20JOGOS%20EDUCATIVOS%20NO%20ENSINO%20FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 27 mai. 2022.

BRACHT, Valter. **Sociologia critica do esporte**: uma introdução. 2ª ed. Ijuí: Unijuí, 2003.

BRASIL. **Ministério da Educação**: Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

BRASIL. **Secretaria de Educação Fundamental**: Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF, v. 1, 1998.

CAILLOIS, Roger; PALHA, José Garcês. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**, f. 114. 1989. 228 p.

CAMPOS, Luciana Maria Lunardi ; BORTOLOTO, T. M.; FELÍCIO, A. K. C.. **A**

produção de jogos didáticos para o ensino de Ciências e Biologia: Uma proposta para favorecer a Aprendizagem. Botucatu, 2003. 14 p - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino. **Metodología científica.** 1983.

COELHO, Patrícia M. F.. Um Mapeamento do Conceito de Jogo. **Geminis**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 293-311, 2011. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/54/51>. Acesso em: 15 jan. 2022.

CORSINO, Patrícia. **Educação infantil: Cotidiano e políticas.** 2009.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro & pensamento.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2006.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro & pensamento: as bases intelectuais do teatro na educação,** f. 151. 2002. 302 p.

FERREIRA NETO, Ruben Barboza . Infraestrutura Escolar e Educação Física: Tensões e Conflitos. **Estudos em avaliação educacional**, São Paulo, v. 31, n. 76, p. 231-256, jan/abr 2020. Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br/index.php/eae/article/view/6547/3970>. Acesso em: 25 abr. 2022.

FONSECA, João José Saraiva da. **Apostila de metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza, v. 1, 2002.

FRANCO, Magda Aparecida de Oliveira. Jogos Como Ferramentas Para Aprendizagem. *In: V CONEDU- CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO*, n. 5. 2018. Anais [...] Recife-PE: Realize, 2018. Disponível em: https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf. Acesso em: 28 mai. 2022.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física ; [educação física, educação pré-escolar, pedagogia, psicologia],** f. 112. 1989. 224 p.

FREIRE, João Batista; GODA, Ciro. Fabricando: as oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, p. 111-134, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** 34 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

GROOS, Karl. Chapéu Tratado de Kant Hume gelesen?. **Kant-Stuien**, v. 5, n. 1-3, p. 177-181, 1901.

GUIMARÃES, A. A. et al. Educação Física Escolar: Atitudes e Valores. **Motriz**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 17-22, jan. 1997. Disponível em: <http://rc.unesp.br/ib/efisica/motriz/07n1/Guimaraes.pdf>. Acesso em: 12 fev. 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JÓFILI, Zélia. **Piaget, Vygotsky e Freire e a Construção do Conhecimento nas Escolas**. 2002, p. 191-208 Dissertação. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/7560/7560.PDF>. Acesso em: 15 jul. 2022.

KISHIMOTO, T. M.. O jogo e a educação infantil. **Pro-Posições**, Campinas, v. 6, n. 2, p. 46-63, 2016. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/proposic/article/view/8644269>. Acesso em: 25 nov. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko M. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais infantis**: o jogo, a criança e a educação, f. 64. 1994. 127 p.

MANOEL, Edison Jesus. Desenvolvimento Motor : Implicações para a Educação Física Escolar. **Revista Paulista de Educação Física**, São Paulo, v. 8, n. 1, p. 82-97, jan./jun. 1994. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuário/Downloads/138423-Texto%20do%20artigo-268525-1-10-20170925.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2022.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia do trabalho científico**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 1992.

MENDES, Felipe corrêa; DA SILVA, Bianka Piva; GRAEFF, Billy. Jogos como estratégia de conteúdo viável para aulas de Educação Física no Ensino Médio. **Didática Sistemica**, p. 111-123, 2012.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **O desafio do conhecimento**. 13ª ed. São Paulo, 2012.

MIRANDA, Nicanor. **200 jogos infantis**. Belo Horizonte: Itatiaia, 1980.

MITCHELL, S.; GRIFFIN, L.; OSLIN, J. Tactical awareness as a developmentally appropriate focus for the teaching of games in elementary and secondary physical education. **The Physical Educator**, v. 51, n. 1, p. 21-28, 1994.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre: Propil, 1994. 197 p.

NETO, Allan Monteiro; LEITE, Márcio Monteiro. Capacidade do jogo e consciência tática: Como Desenvolver?. **efdeportes.com**, Buenos Aires-ARG, n. 106, mar. 2007. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd106/capacidade-do-jogo-e-consciencia-tatica.htm>. Acesso em: 26 ago. 2022.

OELKE, Simone Adriana; RAITER, Gerson. Os jogos de regras no desenvolvimento

social de crianças. **efdeportes.com**, Buenos Aires-ARG, n. 155, abr. 2011. Disponível em: <https://efdeportes.com/efd155/os-jogos-de-regras-no-desenvolvimento-de-criancas.htm>. Acesso em: 26 ago. 2022.

OLIVEIRA, V.M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985. Disponível em: . Acesso em: 26 ago. 2022.

OLIVEIRA, Vera Lúcia Menezes de; PAIVA. A pesquisa narrativa: uma introdução. **Revista Brasileira de Lingüística Aplicada**, Minas Gerais, n. 2, p. 1-6, 16 abr. 2013.

PAES, Roberto Rodrigues. **Educação Física Escolar: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental**. Canoas: Editora da ULBRA, 2001.

PALMA, A. P. T. V; SILVA, L. C. F. Os conflitos interpessoais e as aulas de Educação Física: perspectivas para a construção da autonomia. *In: I COPPEM*. 2009, Campinas, 2009. 54 p.

PASSOS, Lino de Macedo; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; CHRISTE, Norimar. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2005.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. **A psicologia da criança**. 6 ed. São Paulo, Rio de Janeiro: Difel, 1980.

PICOLLO, G. M. O jogo por uma perspectiva histórico-cultural. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, v. 31, n. 2, p. 187-202, jan. 2010. Disponível em: <http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE/article/view/297>. Acesso em: 26 ago. 2022.

PINTO, Leila Mirtes Santos de Magalhães. Sentidos do jogo na Educação Física escolar. **Motrivivência**, v. 9, p. 95-108, 1996.

PIRES, Giovani De Lorenzi. O esporte e os meios de comunicação de massa: relações de parceria e tensão. Possibilidades de superação?: Educação física, esporte e sociedade: temas emergentes. *In: GRUNENVALDT*, São Cristóvão, 2007.

RIBAS, J. F. M; MARCO, A. Análise Praxiológica dos conteúdos da educação física proposta nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN'S): RIBAS, J. F. M. Jogos e Esportes: fundamentos e reflexões da praxiologia motriz.. **Santa Maria: Ed. Da UFSM**, 2008.

SCAGLIA, Alcides José . Pedagogia do Jogo: O processo organizacional dos Jogos Esportivos Coletivos enquanto modelo metodológico para o ensino. **Revista Portuguesa de Ciências do Desporto**, Portugal, p. 27-38, 2017. ed. S1A.

SCHILLER, Friedrich. **A Educação Estética do Homem**. São Paulo: Iluminuras, 1975.

SENA, Dianne Cristina Souza de. Implicações do Jogo na Educação Corporal dos Estudantes do Ensino Fundamental. *In: V CONGRESSO NACIONAL DE*

EDUCAÇÃO, n. 5. 2018. Anais [...] Rio Grande do Norte: Realize, 2018. 12 p.
Disponível em:
http://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID11266_18092018143653.pdf. Acesso em: 26 ago. 2022.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1998. Disponível em: . Acesso em: 26 ago. 2022.

SILVEIRA, R. S; BARRONE, D. A. C.. **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. 1998 Dissertação (Ciências da Computação) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

SOUZA, Sandra M. Zákia L. Avaliação da aprendizagem: análise de pesquisas produzidas no Brasil, no período 1980 a 1990. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 22, n. 1, p. 111-144, 1996.

SPENCER, Herbert. **"Os princípios da psicologia [Vol.II]"**. 1873.

TANI, Go; BASSO, Luciano; CORRÊA, Umberto Cesar. O ensino do esporte para crianças e jovens: considerações sobre uma fase do processo de desenvolvimento motor esquecida. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 26, n. 2, p. 339-350, abr./jun. 2012. Disponível em:
<https://www.scielo.br/j/rbefe/a/PNFGV9kn98tC46sBMJfQj6B/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 28 jun. 2022.

TAVARES, Marcelo; SOUZA JÚNIOR, Marcílio. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. **Edupe**, Recife, 2006.

TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento:: aspectos cognitivos e afetivos. **Educação em Revista**, Marília-SP, v. 7, n. 1/2, p. 1-16, 2006. Disponível em:
[file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/claudiadaros,+603-2104-1-CE%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Usu%C3%A1rio/Downloads/claudiadaros,+603-2104-1-CE%20(1).pdf). Acesso em: 15 jul. 2022.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VELOSO, Rosângela Ramos; SÁ, Antônio Villar Marques. Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades. **efdeportes.com**, Buenos Aires-ARG, n. 132, mai. 2009. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm>. Acesso em: 15 dez. 2021.