

# O JOGO NA ESCOLA: UMA ANÁLISE DA INTENÇÃO PEDAGÓGICA DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

*Glycia Melo de Oliveira Silva, Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Paraíba - Brasil*

*Fábio Cunha de Souza, Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Paraíba - Brasil*

*José Leônidas de Andrade Melo, Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Paraíba - Brasil*

*Pierre Normando Gomes da Silva, Universidade Federal da Paraíba – UFPB, Paraíba – Brasil*

## RESUMO

Este estudo traz reflexões voltadas ao jogo como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar por apostar positivamente no papel que esse conteúdo pode desempenhar ao ser pedagogicamente sistematizado. Acreditamos no jogo em sua função social de despertar sentidos e significados, possibilitando ao aluno conhecimentos que ampliam a consciência de si e do mundo social. No tocante, lançamos um olhar reflexivo-crítico ao espaço escolar, tentando compreender a função pedagógica que o jogo vem desempenhando nesse universo nas aulas de Educação Física. Para tal, utilizamos como procedimento de coleta a entrevista semi-estruturada, com professores do ensino fundamental I da rede pública municipal na cidade de Natal/RN. As perguntas permearam as tipologias e utilização dos jogos nas aulas; os conhecimentos que os jogos possibilitam, em termos de aprendizagem; bem como a intenção pedagógica dos professores ao trabalhar o jogo em suas aulas. Os dados coletados revelaram a intenção pedagógica dos professores ao utilizarem o jogo em suas aulas, demonstraram vislumbrar o jogo como um conteúdo que contribui decisivamente para a formação humana dos alunos, ressaltando a integração, socialização, cooperação e criatividade como elementos intrínsecos no ato de jogar.

**Palavras-Chave:** Jogo; Educação Física escolar; Intenção pedagógica.

## THE GAME IN SCHOOL: AN ANALYSIS ON PEDAGOGICAL INTENT OF PHYSICAL EDUCATION TEACHERS

### ABSTRACT

This study give considerations about Game as content of Physical Education classes, crediting that it plays a positive role if pedagogically systematized. We believe in Game as having a social function that awakes senses and meanings, giving to student knowledge beyond their own awareness and social world. Hence, we look reflexive and critically the school space, trying to understand the educational function that Game plays in the universe of Physical Education classes. With this objective, data were collected using a partially

structured interview applied to teachers of the 1<sup>st</sup> degree of public primary school of the city of Natal, Rio Grande do Norte State (Northeast Brazil). The questions included typologies and games use at class, the knowledge that games enables in terms of learning, and the pedagogical intent of teachers in playing games at classes. Data collected showed that these teachers use the Game, seeing it as a decisive contributor to human formation of students, emphasizing the integration, socialization, cooperation and creativity as inherent elements of gaming in their classes.

**Key-Words:** Game, Physical Education, Pedagogical intent.

## **EL JUEGO EM LA ESCUELA: UN ANÁLISIS DE LA INTENCIÓN PEDAGÓGICA DE LOS PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA**

### **RESUMEN**

Este estudio aporta reflexiones sobre el juego como contenido de las clases de Educación Física escolares, apostando positivamente en el papel que este puede desempeñar si pedagógicamente sistematizado. Creemos que el juego tiene la función social de despertar sentidos y significados, posibilitando al alumno conocimientos que amplían la consciencia de sí mismo y del mundo social. Con ese menester, lanzamos una mirada reflexiva y crítica al espacio escolar, intentando comprender la función pedagógica que el juego desempeña en el universo de las clases de Educación Física. Para eso, utilizamos como procedimiento de colecta una entrevista semi-estructurada, con profesores de la enseñanza básica (1<sup>er</sup> año) de la red pública municipal de escuelas de la ciudad de Natal, en el Estado de Rio Grande del Norte (Nordeste del Brasil). Las preguntas tocaron las tipologías y la utilización de juegos en las clases y los conocimientos que estos posibilitan respecto al aprendizaje, así como también la intención pedagógica de los profesores al trabajar el juego en sus clases. Los datos colectados revelaron que los referidos profesores vislumbran el juego como una contribución decisiva para la formación humana de los alumnos, resaltando la integración, socialización, cooperación y creatividad como elementos intrínsecos al acto de jugar.

**Palabras-Clave:** Juego; Educación Física escolar; Intención pedagógica.

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Diante de um mundo imerso pelo consumismo, individualismo e competitivismo inerentes ao sistema capitalista, gerando a cultura da seriedade e da produtividade desenfreada, abordar a temática do jogo como uma atividade essencial para arte de viver bem e, especificamente para a escola, com um trato pedagógico voltado à formação dos alunos, para educar o coletivo<sup>1</sup> torna-se tão mínimo desejado.

Este estudo entende o jogo e as brincadeiras como um fenômeno que sempre esteve presente na história, desde o início das civilizações.<sup>2</sup> Para o referido autor o jogo é anterior a própria civilização. Para ele é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve. Concebe o jogo como fenômeno da cultura, a qual carrega por si só um caráter lúdico. “Sem espírito lúdico a civilização é impossível”,<sup>2:114</sup> posto que o que caracteriza o homem é seu caráter *ludens*, lúdico.

No entanto, a ludicidade confronta-se com os valores cultivados pela cultura da seriedade, da rigidez. Esta cultura impossibilita os sujeitos compreenderem o quanto o jogo é importante na esfera da vida, torna incompreensível “a noção de jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que acontece no mundo”.<sup>2:1</sup> O jogo atribui elementos como o riso, a piada, o entusiasmo e a descontração que, de acordo com tal cultura, contradizem o espírito de produtividade que se instala progressivamente. Nesse sentido, focamos o tema do jogo no contexto escolar, de modo que possa ser desfrutado, especificamente nas aulas de Educação Física, com objetivos claros e pertinentes a formação dos alunos, ou seja, que haja um trato pedagógico com destino consciente e responsável.

Para Huizinga,<sup>2</sup> uma das características primordiais do jogo compreende a intensidade do jogo e seu poder de fascinação. Para o autor, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência do jogo. Assim, os professores de Educação Física podem contar com o jogo e brincadeiras como apoio em sua prática pedagógica utilizando-os como conteúdo da disciplina curricular Educação Física na escola.<sup>3,4,5,6</sup>

Nesse sentido, a infância estabelece uma rica relação com o jogar, e com elementos que o caracterizam como divertimento, alegria e liberdade. O jogo possibilita ao jogador vivenciar coisas que a realidade não permite. Mas, não é só a criança que se deixa contagiar pela magia do jogo. A criança ao jogar liberta-se de um mundo que não lhe é próprio, o mundo dos adultos e constrói seu próprio mundo pela imaginação, fantasia e prazer do brincar. É envolvido por esse fascínio que o adulto também brinca e envolve-se, libertando-se das suas obrigações cotidianas e reconstruindo desejos e esperanças. “Não se trata de uma regressão irresistível à vida infantil quando o adulto se vê tomado por um tal ímpeto para brincar. Sem dúvida brincar significa libertação”.<sup>1:64</sup>

Para compreendermos a libertação como uma característica essencial do jogo a ser considerada pelos professores no seu cotidiano escolar corroboramos o pensamento de Huizinga<sup>2</sup> ao considerar que a libertação oferecida por essas atividades, a fuga da realidade para um lugar desconhecido, é delimitada e subordinada por espaço e tempo, de modo que as regras criam ordem, sendo ela própria a ordem. Isso significa que o caráter libertador do jogo não anula, mas imbrica-se com delimitações de regras, sejam espaciais, temporais ou comportamentais, agregando, assim, a libertação e a disciplina, concomitantemente. Parafraseando o autor, o jogo é

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior a 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 uma certa ordem e certas regras.<sup>2:16</sup>

Nesse instante, reflexões em torno do jogo brincado pela criança se faz necessário e coerente ao dialogarmos com Benjamim<sup>1</sup> no que diz respeito à compreensão de infância, buscando identificar elementos que contribuam para desvelarmos os reais interesses da criança. Há uma concepção tradicional de que a infância é tomada por um aspecto de pureza e ingenuidade, no entanto reconhecemos, junto ao autor, uma concepção crítica sobre a compreensão da infância.

O ser humano é movido por forças, desejos, dentre os quais se consolidam de modo antagônico, não harmonioso. Há um entrelaçamento de sentimentos, em que a alegria e a seriedade, a felicidade e a culpa se imbricam de modo simultâneo e conflituoso. O jogo permite a criança vivenciar esses conflitos que, também, são tão presentes na infância. Há um entrelaçar de sentimentos, de desejos e manifestações. Huizinga<sup>2</sup> corroborando com Benjamim<sup>1</sup> utilizam a expressão; “eterno conflito das coisas” para revelar a oposição dualística contida na existência humana. Segundo o autor, “desde muito tempo atrás o homem se habituara a pensar todas as coisas como dominadas pelo conflito e por uma oposição dualística”.<sup>1:13</sup> Transpondo para uma reflexão voltada para o jogo, percebemo-lo como possibilidade dos jogadores, e mais especificamente, as crianças, experienciarem forças opostas e que na formação do homem permaneçam essas forças, posto que elas constituem a existência.

Outra característica que se faz pertinente apresentarmos é a estreita ligação de todos os jogos conhecidos com as guerras. Jogos, como a queimada, por exemplo, revelam elementos que contribuem para associarmos semelhanças com características de uma guerra. Tais semelhanças podem ser compreendidas a partir da delimitação das áreas destinadas para *vivos* e *mortos*, bem como o acirramento contido em seu caráter competitivo. Além disso, os tradicionais jogos esportivos como futebol, basquetebol e voleibol, tal qual conhecemos hoje, encaram duelos e batalhas que outrora aconteceram. Nas palavras de Huizinga<sup>2:113</sup> temos que

[...] não há dúvida que em todos esses cerimoniais, verificáveis em todas as regiões do mundo, vemos claramente que a guerra tem origem naquela esfera primitiva de permanente e acirrada competição, onde intimamente se confundem o jogo e o combate, a justiça, o destino e a sorte .

Acreditamos que os frutos semeados pelo jogo transcendem o próprio ato de jogar, possibilitando ao jogador ensinamentos que ultrapassam sua própria consciência e percepção do ensinado. Nesse emaranhado de possibilidades, percebemos a escola como um espaço essencial para oferecer às crianças a oportunidade de vivenciar o jogo e desfrutar seus ensinamentos.

Apostamos positivamente no papel do jogo enquanto função social, repleto de significados e ensinamentos.<sup>7</sup> Na visão do mesmo autor a vivência lúdica do brincar produz hábitos sociais, desde a infância, que imprime o modo de portar-se diante dos outros e do mundo. “É pela brincadeira que o social apresenta-se no mais íntimo do individual, capaz de comandar as atitudes corporais dos indivíduos diante das circunstâncias da vida em comum”.<sup>7:82</sup> Nesse sentido, trazemos como palco de reflexões o cenário da escola e, especificamente, da Educação Física, tendo como ator principal o jogo.

Suspeitamos que a Educação Física adentra no universo da imaginação, criatividade e descobertas particulares permeados por experiências vividas nos jogos, contemplando-os a partir de uma prática pedagógica voltada para os interesses do coletivo. Para Freire<sup>8</sup>, a missão de cada disciplina na escola vai além de ensinar conteúdos específicos, corresponde, acima de tudo, a ensinar a viver. E o jogo, por sua vez, mais do que um conteúdo a ser assimilado mentalmente corresponde uma “experiência de prazer a ser explorada várias vezes na aula”.<sup>7:94</sup>

Diante dessas inquietações lançaremos um olhar reflexivo-crítico ao espaço escolar para tentarmos compreender pedagogicamente a função que o jogo vem desempenhando nesse universo. Tentaremos decifrar os sentidos e significados que os professores atribuem ao jogo no espaço escolar, especificamente nas aulas de Educação Física.

Como forma de nortear o estudo trilharemos nossas reflexões buscando compreender e analisar qual a intenção pedagógica dos professores de Educação Física Escolar ao proporem o jogo como conteúdo disciplinar. Para tal, focaremos na compreensão da utilidade pedagógica dos jogos, identificando os conhecimentos e aprendizagens viabilizados por este conteúdo, na tentativa de percebermos em que medida o jogo transcende o espaço escolar ao ensinar para a vida.

## **A PRÁTICA PEDAGÓGICA, A BRINCADEIRA, O BRINQUEDO E O JOGO**

Ao direcionarmos nossa atenção para o jogo ao ser tratado pedagogicamente no cenário escolar avaliamos ser necessário realizar algumas considerações que possam clarificar a

relação existente entre o brincar e o jogar, sinalizando reflexões ao que concerne a prática pedagógica realizada na escola.

Autores como Huizinga,<sup>2</sup> Caillois,<sup>9</sup> Brougère,<sup>10</sup> dentre outros, dedicaram estudos que buscassem uma configuração mais exata do termo jogo ou brincadeira, esbarrando-se na vastidão de significados assumidos por estes termos ao longo da história.

Diante disso, destacamos que o olhar destinado neste estudo não se volta a realizarmos distinções ou aproximações entre os termos jogo e brincadeira, mas considerá-los como práticas pedagógicas que constituem-se, eminentemente, na escola pelo âmbito educacional.

Destarte, o brinquedo merece considerações e entendimento sobre a sua existência, valorizando o conceito e influência que este traz para as crianças, quando tratado pedagogicamente nas aulas, porque

[...] por um lado, o brinquedo merece ser estudado por si mesmo, transformando-se em objeto importante naquilo que ele revela de uma cultura. De outro lado, antes de ter efeitos sobre o desenvolvimento infantil, é preciso aceitar o fato de que ele está inserido em um sistema social e suporta funções sociais que lhe conferem razão de ser.<sup>11:7</sup>

Assim, os professores de Educação Física na sua prática pedagógica devem considerar a importância das discussões sobre a relevância e influência que os brinquedos exercem nas brincadeiras das crianças e toda significação e carga cultural que este carrega em seu bojo.

Cada sociedade apresenta brinquedos e brincadeiras que são impar, e é a partir dos brinquedos que a criança desenvolve a dinâmica da brincadeira, com todo sentido/significado que esta tem. Para Brougère,<sup>11:8</sup> “a criança que manipula um brinquedo possui entre as mãos uma imagem a decodificar. A brincadeira pode ser considerada como uma forma de interpretação dos significados contidos no brinquedo”

Brougère<sup>11:61</sup> conceitua jogo ao dizer que é uma atividade ou comportamento que

pode ser identificado, na medida em que não se origina de nenhuma obrigação senão daquela que é livremente consentida, não parecendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona. A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização.

O caráter de não-obrigatoriedade, ou seja, de atividade livre é uma das características destacadas por Hunzinger<sup>2</sup> e Caillois<sup>9</sup> referente ao jogo. Para os autores essa não-obrigatoriedade é que caracteriza a diversão e alegria do jogo, isso pode ser compreendido na medida em que o jogo só é jogado quando por vontade do jogador, sendo assim uma atividade demonstrada por um desejo próprio, compartilhado e livre.

Para Brougère<sup>11</sup> podemos conceituar o brinquedo de duas maneiras. A primeira diz respeito ao brinquedo utilizado como sustentáculo para a brincadeira, podendo ser feito de qualquer material e produzido pelo próprio brincante. Neste sentido, todo significado do brinquedo é atribuído pelo brincante até o momento que a brincadeira se encerra. O segundo caso diz respeito ao brinquedo produzido industrialmente, pois esse materializa um projeto adulto destinado às crianças (portanto, vetor cultural e social). Assim,

[...] a manipulação de brinquedos permite, ao mesmo tempo, manipular os códigos culturais e sociais e projetar ou exprimir, por meio do comportamento e dos discursos que o acompanham, uma relação individual com esse código”<sup>11:63,71</sup>.

Estes “códigos culturais” precisam ser trabalhados na escola. É papel do professor de Educação Física resgatar as brincadeiras que fazem parte do cotidiano dos seus alunos. Ao trabalhar o sentido/significado dos brinquedos e brincadeiras, o professor traz a tona aspectos culturais que tornarão o aprendizado mais acessível. É a escolha dos brinquedos carregada de implicações sociais e culturais que os professores precisam ficar atentos.

Esse espaço para o desenvolvimento social e cultural da criança, através da utilização do brinquedo e da brincadeira, não podem ser perdidos. É preciso fazer a sistematização desse conhecimento, levando em consideração todos os aspectos acima citados, pois “efetivamente, a brincadeira aparece como um meio de escapar da vida limitada da criança, de se projetar num universo alternativo excitante, onde a iniciativa é possível, onde a ação escapa as obrigações do cotidiano”<sup>11:78</sup>.



Na brincadeira, a criança sai da realidade, se torna chefe, empresário, policial, guerreiro, aviador, e tudo mais que couber na sua imaginação e nos brinquedos que lhe são expostos. Por isso, o educador precisa estar atento, a que brinquedos vai disponibilizar para as crianças, que intencionalidades, relevâncias, significação, estes brinquedos podem trazer, pois

a criança não brinca numa ilha deserta. Ela brinca com as substâncias materiais e imateriais que lhe são propostas. Ela brinca com o que tem a mão e com o que tem na cabeça. Os brinquedos orientam a brincadeira, trazem lhe a matéria. [...] O educador pode, portanto, construir um ambiente que estimule a brincadeira em função dos resultados desejados. Não se tem certeza se a criança vá agir, com esse material, como desejaríamos, mas aumentamos, assim, as chances de que ela o faça, num universo sem certezas, só podemos trabalhar com probabilidades.<sup>11:105</sup>

Cada criança carrega uma história de vida particular, e é preciso que o educador leve em consideração o cotidiano das crianças, suas vidas, que é o conteúdo “imaterial” que elas trazem. Souza e Lima<sup>12</sup> a partir de uma pesquisa-ação-participante, apresentam uma intervenção com professores da educação infantil, mostrando a importância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento integral das crianças. Para estes autores

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil proporcionam à criança oportunidades de conhecerem a produção histórica de gerações passadas, a se apropriarem do mundo, dominando-o e agindo conscientemente sobre ele. Além de estar em contato com as normas de conduta, os papéis sociais, os objetos e os valores que regem a nossa sociedade.<sup>12:484</sup>

Quando a criança está brincando, ela está apreendendo o mundo no qual vive, está, através de representações, decodificando o seu cotidiano. Para abordar o trato pedagógico do jogo na educação básica de uma forma geral, discorreremos os princípios didático-metodológicos considerados por Soares et al.<sup>3</sup> Este livro, com a primeira versão em 1992, aborda a Educação Física como componente curricular que se apropria da cultura corporal como área de conhecimento. Assim, elenca-se o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e as lutas como conteúdos próprios deste componente curricular.

Para o Soares et al.<sup>3:45</sup> “O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente”. Todos os alunos, independente de nível sócio-econômico, e, etnia, precisam ter a vivência desse conteúdo nas aulas de Educação Física, pois o jogo é uma invenção humana criada historicamente. Se os professores não tratam do jogo e brincadeiras nas aulas desse componente curricular, os mesmos estão impossibilitando os seus alunos de uma gama imensa de aprendizagem e desenvolvimento.

Pois “quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência”.<sup>3:45</sup> O jogo então traz contribuições para o desenvolvimento da autonomia dos alunos, da individualidade e da conscientização social.

Caillois<sup>9</sup> aborda traços que estruturam o jogo e contribuem para a sua compreensão. De acordo com o autor o jogo caracteriza-se como atividade livre obrigatória, delimitada (tempo e espaço pré-estabelecidos); incerta (imprevisível e possibilita invenções e criações); improdutiva (não gera bens ou riqueza); regulamentada (regras próprias); fictícia (espécie de simulação).

Soares et al.<sup>3:46-48</sup> sistematiza o conteúdo jogo em ciclos de escolarização. Para cada nível de desenvolvimento dos alunos, elenca categorias imprescindíveis para a apreensão desse conteúdo.

O jogo na Educação Infantil (até o 3ª série do Ensino Fundamental) no ciclo da Organização da Identificação da Realidade; O jogo no Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento (4ª a 6ª séries do Ensino Fundamental); O jogo no Ciclo de Ampliação da Sistematização do Conhecimento (7ª a 8ª séries do Ensino Fundamental); O Jogo no Ciclo de Sistematização do Conhecimento (1ª a 3ª séries do Ensino Médio).

O jogo para Freire<sup>4</sup> e Le Bouch<sup>5</sup> denota ainda a importância do resgate da memória lúdica da comunidade para qual o programa de Educação Física está sendo direcionado, trazendo ainda, os diferentes jogos conhecidos nas regiões do Brasil e do mundo.

Diante da busca de discorrer elementos que nos auxiliem para compreender as experiências proporcionadas pelo jogo não poderíamos deixar de dialogar com Caillois<sup>9</sup> à medida que o referido autor categoriza tipos de experiências proporcionadas pelo jogo. As categorias por ele elencadas são: Agôn, Alea, Mimicry e Ilinix. Sinteticamente, os jogos de Agôn correspondem aos jogos de disputa, de competição, estão relacionados à competência dos jogadores; a categoria Alea está relacionada a sorte, a aleatoriedade, ou seja, o jogador atua passivamente, não fazendo uso de habilidades anteriormente adquiridas; a Mimicry corresponde ao mimetismo, o jogador apropria-se de outra realidade que não é a sua, ele tem o prazer em tornar-se semelhante a outrem, a passar-se por outro, representar, imitar um outro; e a Ilinix abarca uma sensação voluptuosa, na busca da vertigem, rompendo, dessa forma, com os padrões de estabilidade do corpo humano.

Os elementos teóricos aqui fundamentados nos fazem compreender que as características oriundas do jogo materializadas na ludicidade, criatividade, expressividade, imaginação e coletividade, contribuem para percebermos o jogo como educativo<sup>13</sup>, destacando a Educação Física como um espaço privilegiado para a construção de uma cultura escolar específica<sup>14</sup>, a qual produz significados, extrapolando o espaço físico da escola, e contribuindo para a formação humana dos alunos.

## **METODOLOGIA**

O estudo é de cunho qualitativo, caracterizando-se como descritivo.<sup>15, 16</sup> Este método permitiu-nos apropriarmos de um instrumento que atendesse ao nosso problema de pesquisa. Assim, utilizamos como instrumento para coleta de dados a entrevista semi-estruturada. As entrevistas foram realizadas individualmente e registradas em gravador e transcritas. A escolha feita para coleta de dados ser a entrevista se justifica de acordo com Gil<sup>17</sup> à medida que permite uma certa particularidade na obtenção dos dados, revelando-se adequada para a obtenção de informações acerca do que os professores sabem, esperam, pretendem fazer, fazem ou fizeram sobre o uso do jogo nas aulas de Educação Física.

O roteiro da entrevista foi organizado de forma a contemplar e desvelar a intenção pedagógica dos professores entrevistados no trato do jogo em suas aulas. Foram realizadas três perguntas abertas que geraram outras com o intuito de atingirmos nosso objetivo. As perguntas permearam as tipologias e utilização dos jogos nas aulas; os conhecimentos que os jogos possibilitam, em termos de aprendizagem para a vida, bem como a intenção pedagógica dos professores ao trabalhar o jogo em suas aulas.

O grupo investigado foi constituído por 03 professores que integram o quadro de professores de Educação Física de uma escola pública do município de Natal/RN e que se encontram em pleno exercício profissional. Na referida escola, a Educação Física se constitui como disciplina curricular, elegendo o jogo como conteúdo representativo a ser trabalhado nas aulas. Além disso, a escolha por esta escola se deu pela disponibilidade dos professores a serem investigados, bem como, por tratarem pedagogicamente o jogo.

A análise e interpretação dos dados estão contidas num movimento de busca por um olhar atento para os dados da pesquisa, objetivando compreender os dados coletados, confirmar ou não os pressupostos da pesquisa e ampliar a compreensão de contextos culturais para além do que se pode verificar nas aparências do fenômeno<sup>15, 18</sup>. As análises e interpretações desse estudo foram dadas inicialmente, pela transcrição dos dados coletados na entrevista e constituíram-se a partir da técnica de análise de conteúdo, que para Bardin<sup>18:9</sup> consiste:

Um conjunto de instrumentos metodológicos cada vez mais sutis em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a ‘discursos’ (conteúdos e continentes) extremamente diversificados [...]. Enquanto esforço de interpretação, a análise de conteúdo oscila entre dois pólos: do rigor da objetividade e da fecundidade da subjetividade.

## **RESULTADOS E ANÁLISE DOS DADOS**

Apresentamos os resultados do estudo a partir de unidades de sentidos que encontramos nas falas dos professores. Realizamos uma categorização com dois eixos temáticos a fim de melhor organizar as análises e, assim, compreendermos a intenção pedagógica dos professores no trato do conteúdo jogo nas aulas de Educação Física Escolar. As categorias

se expressam pela Intenção pedagógica no trato do jogo nas aulas e pelo Feedback do trato do jogo nas aulas. A seguir abordamos um quadro que sucintamente sinaliza elementos requerentes a ambos os eixos temáticos e que posteriormente serão analisados.

Quadro 1 – Eixos temáticos

<b>EIXOS TEMÁTICOS</b>	<b>PROFESSOR 1</b>	<b>PROFESSOR 2</b>	<b>PROFESSOR 3</b>
<b>INTENÇÃO PEDAGÓGICA NO TRATO DO JOGO NAS AULAS</b>	Ludicidade	Saber perder e ganhar	Desenvolvimento motor;
	Habilidades motoras	Aprender a escutar	Lateralidade
	Coordenação	Aprender a respeitar o outro	Integração
	Integração	Integração	Socialização
	Socialização	Socialização	Cooperação
		Cooperação	Aprendizagem de conteúdos de outras disciplinas
			Trabalho integrado com outras disciplinas
<b>FEEDBACK DO TRATO DO JOGO NAS AULAS</b>	Mudanças comportamentais e atitudinais	Mudanças comportamentais e atitudinais	Mudanças comportamentais e atitudinais
	Desvio de situações de risco	Respeito às regras dos jogos	Noção de sequência Inclusão
	Socialização		
	Integração		

Como forma de compreendermos mais concretamente a intenção dos professores, buscamos inicialmente nas entrevistas desvelar a maneira com que os professores utilizam os jogos e as tipologias dos mesmos. Pudemos identificar que os três professores investigados demonstraram utilizar o jogo como conteúdo nas suas aulas, considerando-o como um dos conteúdos mais trabalhados e pertinente para a Educação Física Escolar.

*Utilizo bastante. Os jogos são conteúdos muito importante nas aulas de Educação Física. (P2)*

*É um dos [conteúdos] que mais utilizo. (P3)*

Quanto a tipologia dos jogos, os professores demonstraram certa heterogeneidade, havendo concordância do tipo de jogo apenas para os jogos tradicionais como a queimada e o futebol, os quais são utilizados como forma de negociação com os alunos para conseguir trabalhar outros tipos de jogos, o que nos leva a compreender que a intenção pedagógica de tais jogos fica descaracterizada, conforme se verifica na resposta do P3:

Seleciono algumas atividades, assim, escolho uns três jogos, duas ou três atividades, depende das atividades, algumas são mais rápidas outras mais demoradas de fazer. A queimada, futebol, eu deixo mais pro final da aula, onde eu libero. Eu faço as três atividades e depois libero fazendo tipo uma recreação.

Apesar de reconhecermos que o jogo é educativo em si mesmo<sup>19</sup>, ou seja, que é educativo por natureza,<sup>20</sup> pois a sua realização em si possibilita permear algum fim educacional, acreditamos que ao ser experienciado nas aulas de Educação Física devem assumir pedagogicamente intenções delimitadas, o que não significa que rejeitamos a forma lúdica e livre a ele inerente. Mas, o direcionamento pedagógico se faz necessário para casar com a fascinante liberdade do jogar e, assim, nesse equilíbrio, permitir a criança na escola jogar, aprender.

Os demais jogos citados pelos professores foram: jogos populares (P1, P2, P3), jogos dramáticos (P2), handebol, jogos em círculo (P1), jogos cooperativos, jogo de ordem crescente, jogos com corda (P3). Como pode-se observar, não há congruência na escolha dos jogos trabalhados pelos professores dessa escola.

Quanto à intenção pedagógica ressaltamos que apesar dos professores reconhecerem a importância do conteúdo jogo nas aulas, o discurso de P1 nos chamou a atenção, uma vez que expõe a utilização desse conteúdo pela impossibilidade de utilização de outros em detrimento das condições materiais e espaciais da escola, como transcrito na fala a seguir:

Primeiramente, por falta de material, não é nem que eu queira é mais pela necessidade da escola, não tem material pra a gente fazer outros tipos de jogos. Então eu sou obrigada a só fazer esses joguinhos.

P1 e P3 abordaram o desenvolvimento de habilidades motoras como correr, saltar, pular (dentre outras), bem como a coordenação e lateralidade como intenções primordiais no trato do jogo nas aulas de Educação Física. Destacamos que apesar das considerações requeridas pelos referidos professores quanto a estimulação de competências motoras, os mesmos não demonstraram reducionismo, já que juntamente com P2 obtiveram um discurso que também leva em conta a caracterização integradora e socializadora de tal conteúdo, bem como a possibilidade de criação e inclusão que o jogo pode proporcionar aos educandos.

Além disso, P3 expõe a utilização dos jogos como meio para aprendizagem de outros conteúdos, considerando um trabalho integrado com outras disciplinas. A nosso ver, a interdisciplinaridade apresenta-se como uma prática salutar para a obtenção de um mesmo propósito em determinada instituição de ensino, considerando dessa forma o projeto político pedagógico que rege a mesma. No entanto, os professores de Educação Física, assim como os das outras disciplinas, não podem, nem devem deixar de lado, ou secundarizar os conteúdos e competências que a ela se destina. É preciso ter ciente que a Educação Física apropria-se de um conhecimento que lhe é próprio e que não pode desviar-se para cumprir lacunas de outras disciplinas. Isso não significa que as disciplinas não possam ser conduzidas de forma integrada, até mesmo porque acreditamos que o caminho mais adequado a ser seguido pelo cenário escolar, seja em qual instância for, consolida-se pela formação educacional.

Outro elemento pertinente a ser sinalizado sobre a intenção pedagógica dos professores revela-se na fala discorrida por P2, à medida que objetiva

fazer com que eles aprendam regras, aprendam a esperar, aprendam o momento deles, aprendam a escutar, aprendam a perder, a ganhar, a respeitar o outro [...]

Nesse sentido, trazemos a importância em discutir com os alunos e proporcioná-los a vivência de regras a partir dos jogos, uma vez que pode caracterizar-se como possibilidade de educação voltada a valores morais. A vida é regida por regras. Analogamente, podemos pensar que a vida é um jogo que ao ser regida por regras faz com que o jogador encare as permissões e proibições de forma ética inerentes no ato de jogar. Isso significa destinar um olhar pedagógico ao jogo, de modo que valores morais como o respeito mútuo, a solidariedade, cooperação e justiça possam ser tematizados nas aulas de Educação Física.<sup>21</sup>

<sup>22</sup> Baseando-nos em Piaget<sup>21</sup> compreendemos que a construção de regras nos jogos conduz o educando viver situações que exploram o exercício da convivência, onde sua autonomia será fatalmente exigida, revelando-se, assim, pertinente para o processo educativo no âmbito escolar.

Quanto a categoria que refere-se ao Feedback do trato do jogo nas aulas de Educação Física, consideramos as aprendizagens que o jogo proporciona na vida extra-escolar dos alunos, ou seja, como esse conteúdo possibilita extrapolar os muros da escola e produzir conhecimentos que se incorporem à vida do aluno.<sup>8</sup>

Todos os entrevistados destacaram mudanças comportamentais e atitudinais por parte das crianças, à medida que as ações agressivas deram lugar a ações mais afetivas e solidárias, como visualizamos no discurso (P1) a seguir:

Eles são bastante agressivos. Tenho percebido que desde quando comecei a dar aula, eles estão mais assim, com coleguismo, companheirismo, solidariedade [...]

P3 abordou a importância da utilização dos jogos para a vida das crianças também a partir da possibilidade das crianças respeitarem as diferenças caminhando, assim, para uma educação inclusiva. O entrevistado nos relatou a existência de uma criança com nanismo no 4º ano do ensino fundamental, revelando que as demais crianças da turma contribuem para a participação da mesma adaptando as regras das atividades. O professor destaca que isso só é possível, distintamente do esporte, pela flexibilidade das regras que o conteúdo jogo proporciona, permitindo a inclusão da aluna nas mais variadas aulas com jogos.



O esporte tem aquela regra rígida, não pode mudar. O que você pode fazer é um jogo utilizando alguns elementos do esporte, né!? Mas, o esporte tem que ter aquela regra mesmo, que fica mais complicado pra inclusão.

Outro elemento que esse entrevistado demonstrou como pertinente para a criança se apropriar como aprendizagem para sua vida cotidiana proporcionada pelo jogo é a noção de sequência.

Cada jogo você pode utilizar pra fazer um determinado tipo de aprendizagem. Por exemplo, esse jogo que eu falei da ordem crescente, a questão da numeração, da atenção, de saber a ordem, noção de sequência.

A fala do professor pode ser fundamentada por Freire<sup>8:11</sup> que baseado nos estudos de Piaget referente ao desenvolvimento humano, aborda noções de classificação, noções de seriação e noções de conservação como conteúdos circunstanciais, efêmeros, como conteúdos “que tem um poder muito maior de estender-se a outros campos”.

Além disso, P1 valorizou em seu discurso o caráter lúdico do jogo como possibilidade dos alunos desprenderem-se da situação massacrada e desregulada vivida em suas casas, bem como possibilidade de afastá-las das situações de risco inerentes ao seu entorno.

[...] esqueça dos problemas que com certeza tem muito em casa, levando o lado mais lúdico, assim, esquece problemas, evita se envolver com drogas [...].

A socialização proporcionada pelo jogo foi o elemento convergente sinalizado pelos professores entrevistados. Foi considerado que as relações de convivência permitem o trabalho voltado a integração e socialização das crianças a partir do jogo, transcendendo os ensinamentos da escola. Isso significa que o jogo permite a criança vivenciar conflitos, estabelecer relações que exercita a tarefa da convivência, tornando-a mais preparada a viver em sociedade.

De maneira geral, os dados coletados revelaram a intenção pedagógica dos professores quanto a utilização do conteúdo jogo nas aulas de Educação Física tanto no aspecto motor do movimento quanto no âmbito sócio-cultural revelado pelos jogos. Os professores

demonstraram vislumbrar o jogo como um conteúdo que contribui decisivamente para a formação humana dos alunos, ressaltando a integração, socialização, cooperação e criatividade como elementos intrínsecos no ato de jogar.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Nas discussões encaminhadas neste estudo, o jogo foi analisado como rico elemento da cultura corporal “que opera com signos, produzindo e comunicando pensamentos e sentimentos”.<sup>7:78</sup>

Ao assumirmos o jogo como conteúdo das aulas de Educação Física implica considerá-lo como prática pedagógica que incita significados, transcendendo o conteúdo como mero procedimento técnico, mas consolidando-o a partir de possibilidades educativas que vão de encontro aos desejos, anseios e perspectivas do aluno na sua formação humana.

No que tange à percepção dos professores investigados quanto à intenção pedagógica dos mesmos no trato do jogo nas aulas de Educação Física, ressaltamos que o jogo é por eles reconhecido como um espaço de aprendizagem social, de criatividade e de trabalho coletivo, capaz de promover reflexões a partir dos conflitos por ele gerados e das relações de convivência que proporcionam a integração e cooperação entre os alunos.

No entanto, percebemos que os discursos dos professores não se concretizam por um trato teórico que venha subsidiar e acrescentar pedagogicamente o jogo como produção de conhecimento nas aulas de Educação Física. Dessa forma, acreditamos ser necessária a Educação Física Escolar enveredar-se por caminhos que tematizem e sistematizem o jogo amparados por intenções pedagógicas respaldadas em fundamentações teóricas, num híbrido movimento entre teoria e prática. Assim, compreendemos que o jogo possa revelar-se como representativo conteúdo a ser apreendido, refletido e reconstruído pelos alunos.

## REFERÊNCIAS

<sup>1</sup>BENJAMIM, W. **Reflexões**: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984

<sup>2</sup>HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

<sup>3</sup>SOARES, C. L. et al. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortêz, 2009.

<sup>4</sup>FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

<sup>5</sup>LE BOUCH, J. **O corpo na escola no século XXI**: práticas corporais. São Paulo: Phorte, 2008.

<sup>6</sup>HILDEBRANDT-STRAMANN, R. **Testes pedagógicos sobre o ensino da Educação Física**. 2. ed. Ijuí: Ed. da UNIJUÍ, 2003.

<sup>7</sup>GOMES-DA-SILVA, P. N. Jogo, cultura e pulsão: uma semiótica dos brinquedos e dos brincantes. In: VITA, I. B.; ANDRADE, F. C. B. (Org.). **(Des)fiando a trama**: a psicanálise nas teias da educação. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2005.

<sup>8</sup>FREIRE, J. B. Da escola para a vida. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. (Org.). **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Autores Associados, 2005.

<sup>9</sup>CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

<sup>10</sup>BROUGÈRE, G. **Jogo e a educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

<sup>11</sup>BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

<sup>12</sup>SOUZA, N. C.; LIMA, J. M. O jogo como recurso pedagógico: um desafio na educação infantil. **Motriz**, Rio Claro, v.14 n. 4, p. 484-493, out./dez. 2008.

<sup>13</sup>LAVOURA, T. N.; MACHADO, A. A. Saberes docentes acerca do jogo no contexto escolar. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 6, n. 1, p. 57-68, 2007.

<sup>14</sup>NOGUEIRA, Q. W. C. Educação Física, jogo e cultura. **Cadernos de Educação**, Pelotas, n. 29, p. 119-134, jul./dez. 2007.

<sup>15</sup>MINAYO, M. C. S. **O desafio do conhecimento**: Pesquisa qualitativa em saúde. 8ª edição. São Paulo: Hucitec, 2004.

<sup>16</sup>THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. 3. ed. Porto Alegre: Artmed, 2002.

<sup>17</sup>GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

<sup>18</sup>BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa : Edições 70, 1988.

<sup>19</sup>GOMES-DA-SILVA, P. N. A brincadeira de dar susto e o jogo da convivência. In: \_\_\_\_\_.; CAMINHA, I. O. (Org.). **Aprender a conviver**: um enigma para a educação. João Pessoa: Ed. Universitária da UFPB, 2007.

<sup>20</sup>KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

<sup>21</sup>PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. 4. ed. São Paulo: Summus, 1994.

<sup>22</sup>BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Recebido em: 31 janeiro 2011.

Aceito em: 20 março 2012.