



Educação em Revista

ISSN: 0102-4698

ISSN: 1982-6621

Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais

Oliveira, Rodrigo Falcão Cabral de; Lima, Ricardo Bezerra Torres; Souza Júnior, Marcílio; Melo, Marcelo Soares Tavares de; Gomes-da-Silva, Pierre Normando
ANALISANDO O JOGO A PARTIR DA CONCEITUAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA
Educação em Revista, vol. 32, núm. 4, 2016, Outubro-Dezembro, pp. 323-343
Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais

DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-4698151338>

Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=399362348015>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais informações do artigo
- Site da revista em redalyc.org

UFMG redalyc.org

Sistema de Informação Científica Redalyc

Rede de Revistas Científicas da América Latina e do Caribe, Espanha e Portugal

Sem fins lucrativos acadêmica projeto, desenvolvido no âmbito da iniciativa
acesso aberto

ANALISANDO O JOGO A PARTIR DA CONCEITUAÇÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira*

Universidade de Pernambuco (UPE), Recife - PE, Brasil

Ricardo Bezerra Torres Lima**

Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), Recife - PE, Brasil

Marclício Souza Júnior***

Universidade de Pernambuco (UPE), Recife - PE, Brasil

Marcelo Soares Tavares de Melo****

Universidade de Pernambuco (UPE), Recife - PE, Brasil

Pierre Normando Gomes-da-Silva*****

Universidade Federal da Paraíba (UFPB), João Pessoa - PB, Brasil

RESUMO: Objetivamos identificar e analisar como professores, participantes da formação continuada da Rede Estadual de Ensino de Pernambuco, conceituam Jogo. Nosso estudo foi de abordagem qualitativo-descritiva, documental e de campo através da aplicação de um questionário aberto, e os dados foram tratados por análise de conteúdo. Identificamos diferentes conceitos acerca do jogo e analisamos o jogo na proposta curricular oficial da Rede, a qual se fundamenta na Abordagem Crítico-Superadora. A maioria dos professores entende o jogo a partir de conceitos funcionais

<http://dx.doi.org/10.1590/0102-4698151338>

*Doutorando e Mestre pelo Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB. Professor Assistente do Curso de Educação Física na Universidade de Pernambuco (UPE). Membro do grupo de pesquisa ETHNÓS. E-mail: <rodrigo_fcoliveira@hotmail.com>.

**Doutorando e Mestre pelo Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física UPE/UFPB. Professor Assistente do Departamento de Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE). Membro do grupo de pesquisa ETHNÓS. E-mail: <ricardobtlima@gmail.com>.

***Livre-Docente pela UPE. Pós-Doutorado em Educação pela Universidade de São Paulo (USP). Professor Associado na Graduação da ESEF-UPE e no Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UPE/UFPB); Membro do grupo de pesquisa ETHNÓS. E-mail: <marciliosouza jr@hotmail.com>.

****Doutor em Educação pela UFPE. Professor Adjunto na Graduação da ESEF-UPE e no Programa Associado de Pós-graduação em Educação Física UPE/UFPB. Membro do grupo de pesquisa ETHNÓS. E-mail: <mmelo19@hotmail.com>.

*****Doutor em Educação pela UFRN. Professor Associado no Departamento de Educação Física, na Universidade Federal da Paraíba e no Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física (UPE/UFPB). Líder do Grupo de Pesquisa em Corporeidade, Cultura e Educação – LEPEC. E-mail: <pierrenormandogomesdasilva@gmail.com>.

(jogo como ferramenta para o ensino e como contribuição para a formação humana), tendo como principal categorização o lúdico. Entretanto, outras categorias surgiram: a coordenação motora, a interação/competição, o esporte, as regras, a formação do indivíduo. Concluímos que uma proposta curricular é uma importante referência conceitual para o professor e sua prática pedagógica. No entanto, esse professor também exerce certa autonomia ao entender e ensinar os conteúdos, como o caso do jogo, terminando por apresentar incongruências conceituais.

Palavras-chave: Jogo. Educação Física Escolar. Lúdico.

THE ANALYSIS OF THE GAME UNDER THE PHYSICAL EDUCATION TEACHER'S CONCEPTS

ABSTRACT: This study aimed to identify and analyse how Physical Education teachers, participants in the continued education process promoted by the Pernambuco state Secretary of Education, define *game*. For this purpose, we developed a qualitative-descriptive, documental and field study using an open questionnaire and treating the answers content analysis procedure. Regarding the theme, it was possible to identify that teachers presented different concepts about *game*. The concept of game was also analysed in the official curriculum, which is based on the Critical-Overcoming approach. Most participant teachers understand *game* based on functional concepts (games as a tool for teaching and as a contribution for the human formation), having the playful as main directive. However, other categories have emerged: motor coordination, interaction/competition, sports, rules, human education. We concluded that a curricular proposal is an important conceptual reference for the teachers and their pedagogical practice. However, the teacher also exerts a certain autonomy when understanding and teaching contents, like the case of game, often causing some conceptual inconsistencies.

Keywords: Game. School physical education. Playful.

INTRODUÇÃO

O jogo, em diferentes áreas de conhecimento, tem sido objeto de reflexão filosófica (HUIZINGA, 2008; WINNICOTT, 1975), sociológica (BOURDIEU, 1983; ELIAS, 1992), psicológica (CAILLOIS, 1990; CHATEAU, 1987; ELKONIN, 2008) e pedagógica (ARCE, 2004; GRIGOROWITSCHS, 2010; LOOS-SANT'ANA, GASPARIM, 2013). Tem sido, na educação especificamente, em diferentes componentes curriculares, estratégia e conteúdo de ensino (ARAÚJO; RIBEIRO; SANTOS, 2012; BRENELLI, 1996; CANAL; QUEIROZ, 2012; CARVALHO; OLIVEIRA, 2014; TELES;

SANTOS; MARASCHIM, 2015). Particularmente, no campo pedagógico da Educação Física, tem sido objeto de debates em torno de proposições que criticam o caráter esportivista da área (COLETIVO DE AUTORES, 2012; SOARES; GOMES-DA-SILVA; RIBAS, 2012; FREIRE, 1989; GOMES-DA-SILVA, 2011; SILVA; SOUSA; MELO; GOMES-DA-SILVA, 2012; MELO; SOUZA JÚNIOR, 2011).

Na área da Educação Física, como atividade curricular nas escolas de educação básica, o jogo compôs sessões de aulas de diferentes momentos históricos. Este apareceu como momento de descontração de aulas altamente disciplinadas; apareceu como premiação após a realização de sessões de aulas com alto índice de desgaste físico; como momento de lazer, caracterizando-se como catarse de um ensino autoritário; como instituição esportiva, sendo exigido o rendimento técnico (MELO; SOUZA JÚNIOR, 2011).

Entretanto, em sua diversidade de aparição e mesmo diante de proposições críticas, o jogo foi, e ainda é, amplamente absorvido pela esportivização, especialmente pelos mais comuns jogos esportivos coletivos nas escolas brasileiras (futebol, voleibol, basquetebol e handebol).

Diante do forte processo de esportivização que historicamente caracterizou a disciplina curricular Educação Física (EF) no Brasil e sua prática pedagógica no ambiente da escola, a ampliação dos conteúdos tratados é uma realidade, até certo ponto, recente. Apesar de inúmeras experiências exitosas, ainda há obstáculos que se apresentam na busca por uma prática pedagógica que vá além da dimensão técnico-esportiva, a exemplo das diferentes abordagens pedagógicas que se apresentaram nos últimos anos no âmbito da produção acadêmica e da prática pedagógica nessa área.

Uma dessas abordagens é a Crítico-Superadora (COLETIVO DE AUTORES, 2012), a qual traz fundamentos para a proposta curricular oficial da Rede Estadual de Pernambuco, desde 1989. Dentre outras características, essa abordagem atribui à Educação Física a tarefa de criar e cultivar uma dialética da cultura corporal, organizada em cinco grandes temas: ginástica, jogo, esporte, dança e luta. Convém destacar aqui o entendimento de dialética como forma, método de linguagem, também chamada de lógica, que constituía o *trivium* das sete artes liberais, capaz de demonstrar exequibilidade do argumento, inclusive as contradições deste.

Os referidos temas da cultura corporal estão em constante ressignificação, desencadeando diferentes sentidos/significados, de forma a causar uma abrangência de conteúdos e diversidade conceitual e, assim, conflitos/incertezas entre os professores, por exemplo, o Jogo e o Esporte,

que, ainda hoje, apresentam incongruências relativas a seus conceitos, limites e trato pedagógico (ALVES, 2007; ASSIS DE OLIVEIRA, 1999).

Entendemos como positivas essa abrangência e a diversidade, pois permitem/exigem uma reflexão constante sobre os fenômenos a serem ensinados no “chão da escola”, ao mesmo tempo em que evitam uma atrofia sobre suas definições. Entretanto, precisamos conhecê-las.

Na Rede Estadual de Ensino em Pernambuco (PE), essa incongruência também é existente (SOUSA; SOUZA JÚNIOR, 2013; NUNES, 2014). Percebemos isso durante o processo de formação continuada dos professores da rede pública de PE, quando alguns destes apresentavam dificuldades em definir, por exemplo, o que seria o Jogo ou o Esporte, mesmo possuindo uma proposta curricular que subsidia a organização e a sistematização das aulas na rede estadual.

Diante desse contexto, objetivamos analisar a compreensão dos professores referente ao conceito do Jogo como componente curricular das aulas de Educação Física.

METODOLOGIA

O presente trabalho fez parte de uma pesquisa intitulada: A prática pedagógica da Educação Física em diferentes segmentos escolares, cumprindo todos os requisitos éticos, tendo sido aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da UPE com Registro 139/08 e Registro do Caae (Certificado de Apresentação para Apreciação Ética): 0131.0.097.000-08. Esta foi uma pesquisa realizada no período de 2008 a 2013 por dentro do Programa de Formação Continuada em Educação Física da Secretaria de Educação do Governo do Estado de Pernambuco, com termo de Convênio de Cooperação Técnica e Financeira (n.º 033/2010) entre a UPE-ESEF-Ethnós e a Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco.

O estudo teve como referência uma abordagem qualitativo-descritiva, documental e de campo. Como procedimento para coleta de dados, aplicamos um questionário aberto, com cinco (05) perguntas referentes ao conceito de Jogo, a professores da Rede Estadual de Ensino de PE, participantes da Formação Continuada oferecida pela Secretaria de Educação do Estado.

O grupo selecionado contou com a participação de 120 docentes das Gerências Regionais de Educação (GRES) situadas nas cidades de Afogados da Ingazeira, Floresta, Petrolina, Salgueiro e Araripina. Aplicamos o instrumento durante a parte inicial das

oficinas e obtivemos 43 questionários respondidos, equivalendo a 35% dos envolvidos naquela formação.

De acordo com Severino (2007, p.125), “questionário é um conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vista a conhecer a opinião sobre o assunto em estudo”. Diante disso, acreditamos que o instrumento se mostrou como uma opção adequada para atingir os objetivos da pesquisa.

Na fase de tratamento e análise de dados, coletados na literatura, nos documentos e no campo, usamos a análise de conteúdo do tipo categorial por temáticas, tendo como referências os estudos de Minayo (1998), Bardin (2011) e Souza Júnior, Melo e Santiago (2010), a qual funciona por desmembramento de texto em unidades e categorias para a criação dos blocos temáticos e consequente identificação das palavras-chave.

Tomamos como categoria analítica a conceituação do Jogo. Já as categorias empíricas (Coordenação Motora, Integração, Esporte, Regras, Formação do Indivíduo, Lúdico, Lúdico/Regras) foram elencadas durante o contato com o campo e, no diálogo entre ele e a categoria analítica, foram agrupadas diante do percentual de incidência e caracterização de aparição das respostas.

O JOGO NA PROPOSTA CURRICULAR OFICIAL DE PERNAMBUCO

A atual proposta curricular da Rede Estadual (PERNAMBUCO, 2013), denominada Parâmetros Curriculares de Educação Física para o Ensino Fundamental e Médio de Pernambuco (PCPE), foi elaborada no diálogo com outros documentos produzidos na Rede: Contribuição ao debate do currículo em Educação Física: uma proposta para a escola pública (PERNAMBUCO, 1989), Subsídios para a organização da prática pedagógica nas escolas: Educação Física (PERNAMBUCO, 1992), Política de Ensino e Escolarização Básica (PERNAMBUCO, 1998), Base Curricular Comum para as Redes Públicas de Ensino de Pernambuco – Educação Física (PERNAMBUCO, 2006), Orientações teórico-metodológicas (OTMs) – Educação Física – Ensino Fundamental e Ensino Médio (PERNAMBUCO, 2010).

Nesse percurso de mais de 25 anos, a perspectiva da Cultura Corporal, na Abordagem Crítico-Superadora, sempre fundamentou tais documentos e serviu de referência conceitual para o professor em sua formação continuada e sua prática pedagógica.

[...] a proposta de ensino que aqui se apresenta fundamenta-se na cultura corporal como objeto de estudo e ensino da Educação Física, cuja ação pedagógica deve estimular a ação-reflexão-nova ação sobre o acervo de formas e representações do mundo que o ser humano tem produzido, exteriorizadas pela expressão corporal em jogo, dança, luta, ginástica e esporte. (PERNAMBUCO, 2013, p.16)

Desde 2008, a política de formação continuada possuiu diferentes formatos: dois seminários iniciais de diagnose, cinco seminários de elaborações preliminares, 10 seminários regionais, três seminários de socialização, várias reuniões entre gestores e técnicos das GRES, dois seminários com escolas de tempo integral. O processo resultou na publicação das OTMs (PERNAMBUCO, 2010), tendo os professores como partícipes de sua elaboração (ASSIS, 2011; SOUSA, 2011; SOUSA; SOUZA JÚNIOR, 2013; NUNES, 2014).

Ressaltamos o caráter progressista da forma de elaboração das OTMs/EF-PE, já que, esta vai ao encontro das reivindicações de participação ativa dos professores na elaboração curricular para a educação pública no Brasil. Consideramos um avanço para a produção de referenciais para a orientação curricular dessa disciplina escolar na rede estadual, tendo em vista que um número significativo de professores, de todas as regiões do estado de Pernambuco participou da sua elaboração. Sem dúvida nenhuma, é o grande mérito da proposta. (NUNES, 2014, p. 93)

Em 2013, as OTMs passaram por um processo de revisão, sob a coordenação do Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (CAEd), da Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), numa pareceria entre a Secretaria de Educação de PE e a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME), resultando na publicação dos PCPE (SOUZA JÚNIOR, 2014, p. 74-75).

Os PCPE (PERNAMBUCO, 2013), a partir de então, tornaram-se objeto central da formação continuada ocorrida dos meses de julho a novembro de 2014, em 14 GRES.

No documento analisado (PERNAMBUCO, 2013), identificamos o Jogo a partir da perspectiva Crítico-Superadora do Coletivo de Autores (2012), sendo compreendido como uma produção humana criativa capaz de alterar a realidade, conceito esse também presente nas propostas curriculares anteriores do estado de Pernambuco (1989, 1992, 1998, 2006, 2010).

De acordo com os PCPE,

[...] o jogo é uma invenção da humanidade, um ato em que as suas intencionalidades e curiosidades resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. Oferece situações de aprendizagem ricas e interessantes, promove o desenvolvimento físico/motor, a interação

entre os participantes, permitindo o confronto de percepções de esquemas, comparações, troca de informações e pontos de vista, modificações de conceitos e conhecimentos diversos. Possibilita, ainda, o desenvolvimento da capacidade de solucionar problemas relacionados à sociedade, ao espaço físico, ao tempo, ao ritmo, às capacidades e habilidades físico/motoras, aos limites e às regras. (PERNAMBUCO, 2013, p. 49-50)

Ou seja, o Jogo é visto para além de uma simples forma de diversão, por possuir características importantes para o desenvolvimento dos seus praticantes, agregando valores inerentes à vida em sociedade e à diversidade cultural.

Diversas classificações (jogos eletrônicos, jogos de cartas, jogos de dados, jogos educativos, jogos de rua, jogos competitivos, entre outros) surgem para explicar e compreender melhor o jogo, suas categorias centrais, formas, funções. No entanto, também geram dificuldades para uma sistematização como conhecimento nas aulas de Educação Física.

Os PCPE, então, observando um arcabouço teórico que se sustentou desde a proposta de 1989, propõem uma classificação em três categorias, que são interligadas histórica e teoricamente, a saber: jogos de salão – uso de tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores e que têm regras predeterminadas; jogos populares – aqueles em que seus elementos podem ser alterados/decididos pelos próprios jogadores e que possuem regras flexíveis; e jogos esportivos – que apresentam definições, padronizações e institucionalizações, nos quais as regras são determinadas com rigorosidade (PERNAMBUCO, 2013). A classificação analisada toma como referencial o texto de Melo e Souza Júnior (2011), que sistematiza o Jogo como conhecimento e fenômeno cultural, tratando-o na forma de conteúdo de ensino para a prática pedagógica dos professores de Educação Física.

Assim, através dos PCPE, os docentes têm um documento de referência para a organização e a compreensão inicial desse conhecimento. Dessa forma, partimos do pressuposto de que os professores, participantes da pesquisa, teriam um conhecimento e apropriação dos conceitos apresentados na proposta. Vejamos como estes conceituam jogo e quais as relações com as referências presentes no documento curricular.

O JOGO NA COMPREENSÃO DE PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A análise das respostas dos professores de Educação Física da rede pública do estado de Pernambuco mostrou que o conceito que

eles têm sobre Jogo pode ser organizado em torno de oito categorias, conforme tabela 1.

TABELA 1 – Quantificação de respostas para categorização empírica

Respostas	Percentual (%)	Categorização
1	2.3	Formação do Indivíduo
1	2.3	Interação/competição
2	4.7	Regras
3	7.0	Coordenação Motora
4	9.3	Esporte
10	23.3	Lúdico
20	46.5	Lúdico e regras
2	4.7	Outras
Totais		
43	100	

Fonte: Elaborada pelo autor.

Destacamos que as respostas, por muitas vezes, mantiveram relações entre si, afinal de contas estavam respondendo às perguntas acerca da compreensão de jogo. Entretanto, construímos a categorização acima em função da centralidade das respostas, respeitando a associação ou não entre subcategorias. Isso se deu no caso da categoria Lúdico e da categoria Regras, que ora apareceram isoladamente nas respostas, ora apareceram associadas, gerando a necessidade de uma categorização específica, como Lúdico associado a Regras. Apareceram respostas numa categorização – Outra –, que foi desconsiderada, pois fugiram a reflexões conceituais e de compreensão acerca do jogo.

Nas centralidades das respostas, evidenciamos associações entre as categorias que nos levaram a apresentar nossas análises e reflexões pelo significado dado.

FORMAÇÃO DO INDIVÍDUO

A ideia do jogo como momento/espço de Formação do Indivíduo foi uma categoria identificada em um dos conceitos apresentados pelo professor.

Atividades praticadas em pequenos grupos, com regras adaptadas com o objetivo de trabalhar o homem em sua totalidade. Contribuindo para sua formação. (PROFESSOR, 17)

Nesse sentido, os PCPE já previram isso em seu texto, exaltando as contribuições do jogo para a construção do ser humano:

Os jogos, graças ao seu valor formativo e educativo, contribuem para a formação da personalidade, para a tomada de decisão coletiva como fator de integração social e socialização, bem como para compreensão das possibilidades e necessidades. (PERNAMBUCO, 2013, p. 50)

Esse entendimento reflete uma visão consolidada na literatura acerca das possibilidades de uso do Jogo para formação do indivíduo. Chateau (1987, p. 14), a exemplo, afirma que:

Pelo jogo a criança desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e lhe dá vigor.

Seguindo esse pensamento, Arce (2004) atesta, veementemente, que o jogo é uma das ferramentas que, utilizada dentro e fora da escola, ajuda o jogador a absorver o conjunto das riquezas produzidas pela humanidade, favorecendo a produção de subjetividade e historicidade. Corroborando essa perspectiva, temos Gomes-da-Silva (2011, p. 238-239) afirmando que o “jogo como uma criação cultural, uma maneira através da qual o brincante, num impulso que lhe é peculiar, reflete, ordena, desordena, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira”. Ainda Silva, Sousa, Melo e Gomes-da-Silva (2012) afirmam que é no ato de jogar que são transmitidas as atitudes corporais de uma dada cultura, sendo o jogo um dos elementos agenciadores de modelagem do indivíduo e da coletividade, de acordo com o modo específico da organização da economia, da sociedade e da cultura.

Dessa forma, compreendemos que, durante o ato de jogar, os jogadores são influenciados e modelados pela cultura, podendo ocorrer situações em que os meninos são estimulados a praticar jogos que exijam força e agilidade, e as meninas, jogos de flexibilidade e delicadeza, acentuando estereótipos, tais como os sentidos de forte e indefeso, o que poderia nos levar a problematizar, como docentes, questões relacionadas a discriminações de gênero.

INTERAÇÃO/COMPETIÇÃO

Somente um dos professores exaltou, em seu conceito sobre Jogo, o elemento da interação: “Jogo é toda e qualquer atividade, onde

uma ou mais pessoas possam interagir, seja em forma de competição e cooperação” (PROFESSOR 08).

Esse elemento é fundamental para alcançar o objetivo proposto pelo jogo, pois é através de uma interação entre os participantes que se desencadeiam situações que modificam as estratégias e a sua dinâmica. Para Soares, Gomes-da-Silva e Ribas (2012), com base na praxiologia motriz que estuda a lógica interna dos jogos e dos esportes, essas práticas poderão ser entendidas por seus aspectos interacionais. “No caso dos jogos sociomotrizes, onde a participação dos jogadores tem como essência, o ato de comunicação e/ou contracomunicação humana, nos quais os participantes interpretam a todo instante, mensagens de companheiros e/ou adversários” (SOARES; GOMES-DA-SILVA; RIBAS, 2012, p. 160).

Dessa forma, durante o jogo, procura-se estabelecer uma “eficiente comunicação praxica desenvolvendo elementos de interação entre os companheiros e estratégias de contracomunicação motriz” (SOARES; GOMES-DA-SILVA; RIBAS, 2012, p. 161), para que, assim, o objetivo seja alcançado.

Nesse sentido, a competição faz parte da interação e é extremamente ligada ao conceito de Jogo. Embora para alguns a ideia pareça incompatível com outras de suas características típicas, como a ludicidade, uma não exclui a outra. Huizinga (2008, p. 56), em sua obra clássica, já fez menção a essa relação: “A competição possui todas as características formais e a maior parte das características funcionais do jogo. [...] Em resumo, quanto a saber se temos o direito de incluir a competição na categoria de jogo, podemos sem hesitações responder afirmativamente”.

Ao jogar, o indivíduo está em constante estado de disputa, de tensão, até consigo mesmo ou com marcas, tempo, ou seja, de competição. Quando não lhe apresenta um adversário personificado na figura de um ou mais oponentes, o jogo lhe impõe situações, obstáculos, desafios que devem ser superados para a consecução de um determinado objetivo. É contra essas imposições que o jogador compete ao praticar, por exemplo, jogos solitários de destreza, como quebra-cabeças, charadas, tiro ao alvo, etc. “Neles, quanto mais presente o espírito competitivo, mais apaixonantes se apresentam” (SOUZA JÚNIOR; MELO, 2011, p. 125). Portanto, ainda que o professor ofereça um jogo de caráter cooperativo, o elemento competição estará presente, imposto pelas dificuldades trazidas do próprio jogo. Nessa forma de jogo, os participantes não disputam entre si, mas interagem na missão de atingir determinado objetivo.

Sendo assim, não há vencedores, perdedores nem as consequências decorrentes dessa adjetivação, mas a tensão, a disputa estarão sempre presentes. Defendemos a ideia, juntamente com Assis de Oliveira (1999), que, no ensino do jogo na escola, nós, professores de EF, devemos estabelecer o essencialmente lúdico e aparentemente competitivo.

REGRAS

Dois professores apresentaram um conceito focado exclusivamente na presença de regras. “Na minha opinião o jogo é algo flexível, onde as regras podem ser mudadas adaptando-se ao grupo” (PROFESSOR, 26). Outro docente assim se expressa: “É toda disputa entre jogadores como fonte de ganhar, mas com regras” (PROFESSOR, 35).

Apesar de ser importantíssima e de compor outra categoria que será vista mais à frente, a presença de regras por si só não é exclusividade do jogo; afinal, o esporte, a ginástica, a luta também carregam suas regras e a própria vida social é regida por elas.

Obviamente, a presença de regras dá ao jogo grande relevância para a Educação Física, diante das possibilidades de intervenção desde a infância. Como diz Chateau (1987, p. 66), “a criança ama a regra; na regra ela encontra o instrumento mais seguro de sua afirmação; pela regra, ela manifesta a permanência de seu ser, de sua vontade, de sua autonomia”.

Nesse sentido, Grigorowitschs (2010) afirma que, mais do que em qualquer outra atividade, posto que nele podem entrar completa e ativamente, é no jogo que ocorrem os processos de socialização infantil, e, no mimetismo de tais processos, as crianças incorporam as regras, os valores, as formas de agir, de ser e pensar, todos elementos constitutivos da sociedade, tornando-se parte dela. Não uma regra como mera listagem de doutrinas e sanções, e sim como a própria regulação da atividade, fato que, sem ela, a própria atividade não teria possibilidade de se realizar. Assim, as regras não podem ser compreendidas como meramente proibitivas, e sim como permissivas, pois elas dão a chance de o jogo acontecer.

Todavia fazemos a ressalva de que Jogo não pode ser relacionado apenas à infância ou à socialização de crianças ao mundo adulto, visto que, nas mais diferentes idades, jogamos. O que mudam são as formas e os seus significados, a exemplo dos jogos eróticos. Os jogos desencadeiam, ainda, sensações e sentimentos muitas vezes reprimidos pelas sociedades e as culturas. Portanto, conforme ensina

Winnicott (1975, p. 79), “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou o adulto fruem sua liberdade de criação”.

COORDENAÇÃO MOTORA

Três professores entendem o Jogo como uma atividade que propicia ao participante a ampliação do seu acervo motor, permitindo a aproximação dos conceitos à categoria da Coordenação Motora:

Atividade recreativa onde são trabalhados os princípios da motricidade e coordenação.
(PROFESSOR 02)

Proporciona atividades para melhoramentos de vida, coordenação motora das crianças em jogos de lazer. (PROFESSOR 26)

Jogo são habilidades de coordenação motora onde desenvolvemos na ludicidade.
(PROFESSOR 31)

Essa visão concorda com as Orientações Teórico-Metodológicas para Educação Física em Pernambuco, que afirma que o jogo “oferece situações de aprendizagem ricas e interessantes, promove o desenvolvimento físico/motor” (PERNAMBUCO, 2013, p. 49-50).

É natural que o jogo, especialmente os que permitem maior movimentação do corpo, como qualquer outra experiência motriz, favoreça um crescimento no repertório motor do praticante, principalmente através de experiências motoras de qualidade. Todavia, em nossa sociedade atual, devido a questões como ausência de segurança, carência de ambientes públicos de lazer e ocupação dos espaços livres antes usados para as pessoas brincarem, temos vivido limitações nas experiências motoras que podem influenciar o desenvolvimento das emoções e das percepções.

O ambiente e as condições de vida atuais tornam difícil para muitas crianças adquirirem experiências motoras, contrariando as suas necessidades específicas. Mudanças em termos de condição de vida implicam alterações nas condições para o desenvolvimento. A falta de movimento pode não só levar a um restringir do corpo e do desenvolvimento motor, como pode influenciar aspectos da personalidade como a percepção, a cognição, o discurso, as emoções e o comportamento social. (LOPES; PIRES LOPES, SANTOS; PEREIRA, 2011, p. 16)

Isso acontece inclusive na escola, com poucas ofertas de espaços e tempos para a vivência de práticas corporais. Entretanto, a grande vantagem é que o jogo pode ser pedagogicamente utilizado e propositalmente escolhido e modificado pelo professor de Educação Física para atingir um objetivo específico constante no programa da disciplina. No entanto, faz-se necessária uma adequada sistematização

dos conteúdos à realidade de cada escola e alunos, de forma a qualificar os jogos propostos.

Observamos, nesse conceito, o jogo a partir de um sentido funcional e um meio para o desenvolvimento da coordenação motora. Essa visão aproxima-se dos ideais defendidos pela Abordagem Desenvolvimentista (AD). Segundo Tani (2008, p. 313),

A AD foi elaborada procurando apresentar à comunidade uma possibilidade de desenvolver a EFE tendo como base os conhecimentos acadêmico-científicos produzidos por uma área de investigação denominada de Comportamento Motor - mais especificamente Aprendizagem Motora, Desenvolvimento Motor e Controle Motor - conhecimentos esses referentes ao significado, ao mecanismo e ao processo de mudança do comportamento motor humano. A justificativa dessa fundamentação teórica era que esses conhecimentos são imprescindíveis para compreender crianças em movimento, diagnosticar suas capacidades e definir linhas de ação em programas de atividades motoras com fins educacionais.

Dentro dessa abordagem, o Movimento Humano é o centro das preocupações da Educação Física Escolar, diferentemente da Abordagem Crítico-Superadora, a qual busca

Desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem produzido no decorrer da história, exteriorizadas pela expressão corporal: jogos, danças, lutas, exercícios ginásticos, esporte, malabarismo, contorcionismo, mímica e outros, que podem ser identificados como formas de representação simbólica de realidades vividas pelo homem, historicamente criadas e culturalmente desenvolvidas. (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 39)

Observamos que, mesmo existindo uma proposta curricular que estabeleça os distintos elementos como a encontrada no estado de PE, ainda irá existir a autonomia do docente para entender e ensinar os conteúdos com base na sua formação inicial.

Todavia, ao analisarmos o Coletivo de Autores (2012), identificamos a ausência dessa categoria; portanto, isso aponta uma incoerência dos PCPE, uma vez que a Crítico-Superadora tem o jogo como objeto e meio da formação humana por via da Educação Física.

Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação. Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como “fator de desenvolvimento” por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê. (COLETIVO DE AUTORES, 2012, p. 65)

O desenvolvimento defendido pelos autores entende que a criança, ao jogar, opera com o significado das suas ações e, assim, desenvolve sua vontade e, ao mesmo tempo, torna-se consciente

das suas escolhas e decisões. Ou seja, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência (COLETIVO DE AUTORES, 2012). Nesse sentido, os autores entendem que o jogo propicia o desenvolvimento e a expressão corporal do pensamento das crianças de forma a compreender e intervir na realidade em que vive, e não no sentido motriz, como abordam os PCPE e os três professores indicados.

ESPORTE

Diante da sua inserção como tema da Cultura Corporal e por sua forte ligação com outra temática dessa cultura, o Jogo é compreendido por quatro dos professores como:

[...] um esporte onde um grupo de pessoas de times adversários jogam, onde um ganha e o outro perde. (PROFESSOR 36)

É uma atividade recreativa onde a criança começa desenvolver o esporte. (PROFESSOR 37)

É uma forma lúdica de conduzir ou mesmo repassar o esporte para o alunado. Se utilizando das mais diversas ações como: correr, saltar, jogar, chutar, enfim. Envolve valências, facilitando assim entender o esportivo e corporal na dinâmica corpórea da criança, caráter lúdico sem especificação do movimento. (PROFESSOR 10)

Esse entendimento possivelmente se opera devido à histórica relação entre jogo e esporte, já que este nasce da institucionalização e da regulamentação de práticas que surgiram inicialmente como jogos populares (ASSIS DE OLIVEIRA, 1999; BOURDIEU, 1983; BRACHT, 2011; ELIAS, 1992). É tanto assim que, em algumas modalidades esportivas, especialmente as coletivas, quando praticadas, dizemos serem jogadas. Tais esportes são classificados por Melo e Souza Júnior (2011) como jogos esportivos, pois preservam simultaneamente características do esporte e do jogo, o que provavelmente conduz os professores àquele entendimento.

Devemos frisar que não podemos dizer que o esporte e o jogo são a mesma coisa, pois, assim, estaríamos negando características e princípios desses fenômenos, tampouco afirmar sua total discrepância, pois encontramos elementos presentes nos dois, como competição e regras.

Além disso, detectamos o uso do Jogo como um meio para o ensino dos esportes em que deixa de ser o elemento central e torna-se um método de ensino. Portanto, a clareza dos sentidos e dos significados dos eixos Esporte e Jogo, para abordar seus princípios e características durante as aulas, necessitam do professor, inclusive quando uma prática corporal é jogo e esporte ao mesmo tempo.

LÚDICO

Os conceitos de Jogo apresentados por 10 dos professores estão intimamente imbricados à categoria do lúdico autonomamente.

Jogo é uma atividade prazerosa, lúdica em grupo e individual. (PROFESSOR 04)

Toda atividade lúdica que acontece de forma prazerosa, podendo essa prática ser física ou intelectual. Entende-se por atividade aquela que utiliza o corpo como elemento principal da ação. (PROFESSOR 24)

Melo e Souza Júnior (2011, p. 131) defendem que “a ludicidade deve cada vez mais ser enriquecida e estar presente nas aulas de Educação Física na escola”. Afirmam, ainda, que essa cultura lúdica deve ser cultivada nas aulas, nas quais o prazer e a alegria devem compor o processo preliminar da construção e da sistematização do conhecimento.

Um aspecto importante no reconhecimento da associação do conceito de jogo ao de lúdico é que, não só etimologicamente, ele expõe sua raiz com a brincadeira, o brinquedo, o *ludus*. Embora isso possa parecer obviedade, associar o jogo ao lúdico e ao brincar é, na verdade, atribuir-lhe a capacidade de dar ao homem-jogador-brincante o poder de descobrir-se e constituir-se como humano através do ato de brincar. Ainda segundo Winnicott (1975, p. 80), “é no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (*self*)”. E conclui, afirmando que “é através da apercepção criativa, mais do que qualquer outra coisa, que o indivíduo sente que a vida é digna de ser vivida” (WINNICOTT, 1975, p. 95).

O fato de que 30 professores, relacionando ou não à regra, associaram o jogo à ideia de ludicidade mostra-se importante porque indica uma crença numa prática docente pautada em elementos que conduzem o estudante a um ambiente de aprendizagem envolvido em satisfação e divertimento, quase que dialeticamente antagônico à ideia de agonicidade, muito presente na contribuição formativa e educacional dos esportes de rendimento. O “jogo” entre o lúdico e o agonístico está inevitavelmente presente nos jogos. A dialética da ludicidade nas ações de tensão e disputa com as ações atônicas e atônitas não pode fazer valer a agonia do *agon*, e sim a alegria do *ludus*. O divertimento, a felicidade, a satisfação, a alegria tornam o ambiente pedagógico muito favorável às aprendizagens.

De acordo com Brenelli (2009, p. 21), “para Piaget, por meio da atividade lúdica, a criança assimila ou interpreta a realidade a si própria, atribuindo, então ao jogo um valor educacional muito grande”.

Tamanho valor educacional é dado ao jogo também por Chateau (1987, p. 133), ao afirmar que “a escola deveria apoiar-se no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para conformar segundo ele o comportamento escolar”. De acordo com Brenelli (1996), outros educadores como Dewey, Decroly, Claparède e Montessori também tomam o jogo como valioso para o desenvolvimento físico, intelectual e social da criança e defendem a sua importância nas escolas. Nesse sentido, ainda que não seja possível pautar todo o comportamento escolar com base no lúdico, é bom que o professor de Educação Física possa tomar este como um postulado das suas aulas, propiciando ao aluno um aprendizado do jogo e por meio do jogo de forma lúdica e, assim, mais prazerosa.

LÚDICO E REGRAS

Quando não era categoria exclusiva presente no conceito sobre Jogo, a ludicidade apareceu associada à presença de regras. Essa combinação foi citada por 20 dos professores acerca do Jogo:

São atividades de caráter lúdicas sem regras rigorosas bem-definidas. (PROFESSOR 05)

É a forma de participar de uma atividade com regras estabelecidas com as necessidades dos seus participantes, com o objetivo maior de ludicidade. (PROFESSOR 19)

Uma atividade recreativa visando os aspectos de adaptação, onde não existe regras estabelecidas. (PROFESSOR 22)

Atividade lúdica sem a presença de regras preestabelecidas, podendo estas serem modificadas a qualquer momento pelos próprios participantes. (PROFESSOR 32)

Tendo já tratado das categorias lúdico e regras separadamente, o foco agora é a presença/ausência de regras na ludicidade. Antes de analisar os conceitos apresentados, é útil trazer dois conceitos elaborados por autores clássicos na temática do jogo.

Para Huizinga (2008, p. 147), o jogo

[...] é uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão.

As características trazidas pelo autor também podem ser encontradas na definição apresentada por Caillois (1990, p. 23-24):

Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma ação livre, vivida como fictícia e situada para além da vida corrente, capaz, contudo,

de absorver completamente o jogador, uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscrito, decorrendo ordenadamente e segundo regras dadas e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo atual.

Retomando os conceitos trazidos pelos professores de Educação Física, foi possível verificar que as menções acerca das regras na ludicidade seguiram entendimentos diferentes. No primeiro deles, alguns profissionais falaram em atividades lúdicas sem regras, contrapondo-se ao esporte de rendimento, como já falamos. Isso aparenta uma incompatibilidade com os conceitos de Huizinga e Caillois supracitados, por exemplo, que reconhecem que o jogo só se realiza com a presença de regras. Sem elas, vigoraria a desigualdade, a desordem e o caos. Entretanto, percebemos que o destaque nessa menção é à espontaneidade do lúdico, superando a institucionalização de regras, como normas de condutas externas ao sujeito que joga, que brinca.

Um segundo entendimento foi o jogo como atividade com regras preestabelecidas, o que está em consonância com o pensamento de Huizinga (2008) e Caillois (1990). As regras têm de ser estabelecidas antes do jogo para que possam ser aceitas livremente e de comum acordo.

Por último, ainda surgiu o conceito de jogo como atividade sem regras rigorosas. Há que se ter cautela quanto ao adjetivo utilizado, pois a rigorosidade é essencial para o cumprimento das regras e, conseqüentemente, para que o jogo possa se desenrolar dentro de um ambiente de ordem, conforme mencionaram Huizinga (2008) e Caillois (1990). Ao mesmo tempo, também devemos cuidar pedagogicamente da flexibilização das regras devido à dinamicidade histórica e situacional dos jogos.

Não se deve confundir, porém, rigorosidade com imutabilidade. As regras têm que ser rígidas, sim, no sentido de serem válidas para todos que jogam. Mas, se os jogadores de comum acordo decidem alterá-las para o melhor desenrolar do jogo ou para sua adequação a uma situação interveniente, elas podem, sim, ser modificadas, pois o jogo assim o permite. Entretanto, as novas regras também passam a valer com a rigorosidade.

CONCLUSÕES

Em se tratando do conhecimento Jogo, foi possível verificar que os professores da rede pública do estado de PE (Brasil) que participaram deste estudo apresentaram diversos conceitos. Reconheceram finalidades que não se anulam, mas complementam-se

para compreendermos os diferentes sentidos e significados do Jogo, bem como as suas distintas formas de apropriação. A maioria versou sobre um ou mais aspectos contemplados pela literatura utilizada e pelos PCPE, como documento de referência para sua prática pedagógica.

Um ponto bastante relevante foi o fato de que a maioria dos profissionais entende o jogo como atividade lúdica que permite ao praticante entender, absorver e criar regras, sendo, por isso, uma excelente ferramenta para a formação do indivíduo e da sua personalidade, porém não apenas como meio para outras aprendizagens, mas também como objeto de aprendizagem do próprio jogo. Dessa forma, supera-se o entendimento de jogo apenas como uma mera ferramenta de iniciação esportiva, configurando-o como um conhecimento a ser sistematizado nas aulas de Educação Física, como apontam os PCPE e o Coletivo de Autores (2012).

Porém, identificamos que várias respostas priorizaram a função do jogo, e não o entendimento de jogo em si. “O que é o jogo?” diferencia-se de “Para que serve o jogo?”. São duas questões diferentes, mas ambas nos mostram como se compreende o jogo. Esse “conceito funcional” apresentado pelos professores reconhece que tão importante quanto saber o que é o jogo é saber sua serventia na área da Educação Física, percebendo, assim, a necessidade do seu trato dentro da escola e, conseqüentemente, subsidiando uma prática que permita aos alunos “apropriar-se da cultura local e, portanto, que o jogo possa revelar-se como representativo conteúdo a ser apreendido, refletido e reconstruído pelos alunos” (SILVA et al., 2012, p. 162). Destarte, os docentes precisam deixar claros os objetivos e 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 (SILVA et al., 2012, p.162).

Diante do exposto, a produção de documentos curriculares como os PCPE é de extrema importância para que os professores acessem e produzam um entendimento conceitual de certos temas da EF e possam, conseqüentemente, pensar numa elaboração de estratégias para alcançar seu papel social diante da função da escola. Além disso, propiciar uma formação continuada aos envolvidos que permita momentos de reflexão conceitual para qualificar a prática pedagógica dos docentes e até mesmo problematizar e ressignificar as propostas curriculares é algo imprescindível.

Porém compreendemos que, mesmo existindo uma proposta curricular que defina os diferentes elementos como a encontrada

no estado de PE, ainda irá existir a autonomia do professor para entender e ensinar os conteúdos com base na sua formação inicial e na capacidade produtiva.

REFERÊNCIAS

- ALVES, R. L. **O jogo na Educação Física escolar**: atribuições dadas pelo professor. 2007. 33 f. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação Física Escolar, Esporte e Lazer) - Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, 2007.
- ARAÚJO, N. M. S.; RIBEIRO, F. R.; SANTOS, S. F. dos. Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. **Bakhtiniana, Revista de Estudos do Discurso**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 4-23, jun. 2012.
- ARCE, A. O jogo e o desenvolvimento infantil na Teoria da Atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel. **Caderno Cedes**, Campinas, v. 24, n. 62, p. 9-25, abr. 2004.
- ASSIS DE OLIVEIRA, S. **A reinvenção do esporte**: possibilidades da prática pedagógica. 1999. 256 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Centro de Educação – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 1999.
- ASSIS, A. F. S. de. **Política de formação continuada dos professores de educação física no estado de Pernambuco**: avanços ou retrocessos? 2011. 220 f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa. 2011.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BENTO, J. **Desporto**: “Matéria” de ensino. Lisboa: Caminho, 1987. (Coleção Desporto e Tempos Livres. v. 11)
- BOURDIEU, P. Como é possível ser esportivo? In: _____. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. p. 136-153.
- BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte**: uma introdução. 4. ed. Ijuí, RS: Ijuí, 2011.
- BRENELLI, R. **O jogo como espaço para pensar**: A construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas: Papirus, 1996.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CANAL, C. P. P.; QUEIROZ, S. S. de. Procedimentos de contagem de pontos em um jogo com conteúdo matemático. **Psicologia Escolar e Educacional**, Maringá, v. 16, n. 1, p. 25-33, jun. 2012.
- CARVALHO, L. R. R. de; OLIVEIRA, F. N. de. Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras *Set Game*. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 95, n. 240, p. 431-455, ago. 2014
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. Traduzido por Guido de Almeida. São Paulo: Summus, 1987. (Novas Buscas em Educação, v. 29)
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da educação física**. 2 ed. rev. São Paulo: Cortez, 2012.
- ELIAS, N. A gênese do esporte: um problema sociológico In: ELIAS, N.; DUNNING, E. **A busca da excitação**. Lisboa: DIFEL, 1992. p. 187-221.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.

FREIRE, P. **Pedagogia da Esperança**: um reencontro com a pedagogia do oprimido. Notas de Ana Maria Araújo Freire. 15. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2008.

GOMES-DA-SILVA, P. N. **O jogo da cultura e a cultura do jogo**: por uma semiótica da corporeidade. João Pessoa: Editora Universitária UFPB, 2011.

GRIGOROWITSCHS, T. Jogo, mimese e infância: o papel do jogar infantil nos processos de construção do *self*. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 15, n. 44, ago. 2010. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-24782010000200003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 25 maio 2014.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Traduzido por João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008. (Coleção Estudos. Dirigida por J. Guinsburg)

LOOS-SANT'ANA, H.; GASPARIM, L. Investigando as interações em sala de aula: Wallon e as vinculações afetivas entre crianças de cinco anos. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 29, n. 3, p. 199-230, set. 2013.

LOPES, L. O.; PIRES LOPES, V.; SANTOS, R.; PEREIRA, B. O. Associações entre actividade física, habilidades e coordenação motora em crianças portuguesas. **Revista Brasileira de Cineantropometria & Desempenho Humano**. Florianópolis, v. 13, n. 1, fev. 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1980-00372011000100003&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 25 jun. 2014.

MELO, M. S. T.; SOUZA JÚNIOR, M. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. In: MELO, M. S. T. de M. (Org.). **Prática pedagógica e formação profissional na Educação Física**: reencontros com caminhos interdisciplinares. 2. ed. v. 1. Recife: EDUPE, 2011. p. 123-128.

MINAYO, M. C. **O desafio do conhecimento**: Pesquisa qualitativa em Saúde. Rio de Janeiro: Hucitec; Abrasco, 1998.

NUNES, J. R. **Crítica aos referenciais curriculares para a educação física na educação básica**: realidade e possibilidades para a organização do trabalho pedagógico e trato com o conhecimento em Pernambuco. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão. 2014.

OLIVEIRA, G. T.; RIBAS, J. F. M. Articulações da praxiologia motriz com a concepção crítico-emancipatória. **Movimento (ESEF/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 16, n. 1, p. 131-148, jan./mar. 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/9680/7521>>. Acesso em: 24 jun. 2014.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Contribuição ao debate do currículo em Educação Física**: uma proposta para a escola pública. Recife: Secretaria de Educação de Pernambuco. Recife: SEE-PE, 1989.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. **Subsídio para organização da prática pedagógica nas escolas: Educação física**. Recife: Secretaria de Educação de Pernambuco. Recife: SEE- PE, 1992.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Coleção Paulo Freire**: Série política de ensino. Recife: Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco. Recife: SEE- PE, 1998.

PERNAMBUCO. Governo do Estado. Secretaria de Educação, Cultura e Esportes. **Base Curricular Comum para as Redes Públicas de Ensino de Pernambuco - Educação Física**. Recife: SE-PE e UNDIME-PE, 2006 (arquivo digital PDF – Adobe Acrobat).

PERNAMBUCO. Governo de Estado. Secretaria de Educação. **Orientações teórico-metodológicas para ensino fundamental e médio**: educação física. Recife Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco, 2010. Disponível em: <<http://www.educacao.pe.gov>>.

- br/portal/upload/galeria/750/otm_educacao_fisica2010.pdf>. Acesso em: 16 ago. 2012.
- PERNAMBUCO. Governo de Estado. Secretaria de Educação. **Parâmetros Curriculares de Educação Física – Ensino Fundamental e Médio**. Recife: Secretaria de Educação do Estado de Pernambuco/União Nacional de Dirigentes Municipais de Educação, 2013. Disponível em <http://www.educacao.pe.gov.br/portal/upload/galeria/4171/PCPE_VD_EDUCACAO_FISICA_EFM.pdf>. Acesso em: 2 dez. 2014.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. São Paulo: Cortez, 2007.
- SILVA, G. M. de O.; SOUSA, F. C. de; MELO, J. L. de A.; GOMES-DA-SILVA, P. N. O. Jogo na Escola: Uma Análise da Intenção Pedagógica de Professores de Educação Física. **Conexões**: revista da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, v. 10, n. 2, p. 145-164, maio/ago. 2012. Disponível em: <<http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/617/426>>. Acesso em: 17 jun. 2014.
- SOARES, L. E. S.; GOMES-DA-SILVA, P. N.; RIBAS, J. F. M. Comunicação Motriz nos Jogos Populares: Uma Análise Praxiológica. **Movimento (ESEF/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 18, n. 3, p. 159-182, jul. 2012. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/26645/21144>>. Acesso em: 24 jun. 2014.
- SOUSA, F. C. **A Construção Curricular da Educação Física na Rede Estadual de Ensino de Pernambuco, 2007-2010**. 2011. 202 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física) – Programa Associado de Pós-Graduação em Educação Física da Universidade de Pernambuco e Universidade Federal da Paraíba (UPE/UFPB), Recife. 2011.
- SOUSA, F. C.; SOUZA JÚNIOR, M. O Currículo e a Educação Física na Rede Estadual de Pernambuco: Uma Perspectiva Interativa Prática. **Pensar a Prática**, Goiás, v. 16, n. 1, mar. 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/fef/article/view/13003/13756>>. Acesso em: 17 set. 2013.
- SOUZA JÚNIOR, M. **O saber e o fazer pedagógicos**: a Educação Física como componente curricular? Isso é História!. 2. ed. Recife: Edupe, 2014.
- SOUZA JÚNIOR, M.; MELO, M.; SANTIAGO, M. A análise de conteúdo como forma de tratamento dos dados numa pesquisa qualitativa em Educação Física escolar. **Movimento (ESEF/UFRGS)**, Porto Alegre, v. 16, n. 3, p. 31-49, 2010. Disponível em: <<http://www.seer.ufrgs.br/index.php/Movimento/article/view/11546/10008>>. Acesso em: 17 jun. 2014.
- TANI, G. Abordagem desenvolvimentista: 20 anos depois. **Revista da Educação Física/UEM**. Maringá, v. 19, n. 3, p. 313-331, 3. trim. 2008. Disponível em: <<http://www.periodicos.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/5022/3684>>. Acesso em: 25 jun. 2014.
- TELES, F.; SANTOS, L. M. M. dos; MARASCHIM, C. Um *game* para a psicologia escolar: proposições teórico-metodológicas para a construção de um artefato lúdico-educativo. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 31, n.1, p.249-276, mar. 2015.
- WINNICOTT, D. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

Submetido: 27/06/2015

Aprovado: 09/12/2015

Contato:

Rodrigo Falcão Cabral de Oliveira
Av. Santos Dumont, n:530, apt:1502 Bairro Aflitos
Recife | PE | Brasil
CEP 52.050-050

