

**O ensino do jogo na educação física escolar:
uma revisão sistemática**

***Game Teaching in school physical Education:
a systematic review***

Erllis Dias da SILVA¹
Gleiciane da Silva LACERDA²
Diego Luz MOURA³

Resumo

O estudo teve como objetivo analisar produções acadêmicas que abordam o ensino do jogo na escola. Através de uma revisão sistemática foram encontrados temas com três categorias: o jogo como resgate da cultura; necessidade (planejamento) de tempo e espaço para o jogo, e Jogo como ferramenta pedagógica. Considera-se que o conteúdo jogo, possibilita acesso aos jogos de gerações com diferentes formas de ressignificá-los, e que a escola planeje tempo e espaços para que os alunos possam criar e vivenciar jogos e brincadeiras, e através do conhecimento sobre o jogo é alcançada diferentes formas de aprendizagens, contribuindo para a formação dos alunos.

Palavras-chave: Jogo. Lúdico. Brincadeira.

Abstract

The study aimed to analyze academic productions that address the teaching of gambling at school. Through a systematic review, themes were found with three categories: The Game as a rescue of culture; Need (planning) of Time and Space for the game, and Game as a pedagogical tool. It is considered that the game content, allows access to the games of generations with different ways of reframing them, and that the school plans time and spaces so that students can create and experience games and play, and through knowledge about the game is different forms of learning have been achieved, contributing to the training of students.

Keywords: Game. Playful. Play.

¹ Especialista em treinamento desportivo pela Faculdade de Ciências Empresariais de Estudos Costeiros de Natal (FACEN). E-mail: erllisdias@gmail.com

² Mestra em Educação Física pela Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF). Professora de Educação Física da Rede Estadual de Pernambuco. E-mail: gleicy_avril@hotmail.com

³ Doutor em Educação Física pela Universidade Gama Filho (UGF). Professor da Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF). E-mail: lightdiego@yahoo.com.br

Introdução

O jogo pode ser definido, de modo geral, como uma atividade voluntária caracterizada pela criação e alteração de regras, além da obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente. Ele não possui regras rígidas e mesmo que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais (BRASIL, 2017).

Por se tratar de um objeto que é tematizado por diferentes áreas, possui diversas correntes teóricas. Uma série de pensadores se dedicaram a analisar esse tema: Piaget, Vygostky, Wallon, Huizinga, Callois, Kishimoto, dentre outros. Segundo estes, os jogos contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento das capacidades sociais, pessoais e culturais bem como para a construção do pensamento e do conhecimento. Assim, os jogos são primordiais no processo de ensino e aprendizagem na escola.

A educação física é uma das áreas que historicamente tem identificado no jogo, um de seus conteúdos. Neste campo, de maneira geral, o jogo tem sido identificado de duas formas: 1) como um objeto de estudo, ou seja, como um conteúdo de ensino, elemento da cultura corporal que tem um fim em si mesmo e, 2) como um instrumento que auxilia no aprendizado de diferentes conhecimentos escolares. Podemos incluir nesta última, a sua utilização como ferramenta pedagógica para os demais conhecimentos da própria disciplina.

No ano de 2017, com a publicação da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento normativo que define os conhecimentos essenciais que todos os/as estudantes da Educação Básica têm o direito de aprender ao longo das etapas e modalidades de ensino. Foram organizadas para a educação física seis unidades temáticas ao longo do Ensino Fundamental. Uma destas unidades denominou-se Brincadeiras e Jogos. Ao inserir neste documento os jogos como um conteúdo, o campo da educação física reafirma de modo mais contundente o conteúdo jogo como um conjunto de conhecimentos obrigatórios para os alunos.

A BNCC ao trazer os objetos de conhecimento do conteúdo jogos, destacam: Brincadeiras e jogos da cultura popular presentes no contexto comunitário e regional; Brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, e Brincadeiras e jogos de matriz indígena e africana e jogos eletrônicos. Podemos observar que a BNCC ao indicar

conhecimentos específicos sobre os jogos, demarca de forma singular o jogo para além de um instrumento de aprendizado, mas um conteúdo com seus conhecimentos.

Embora essa inserção de modo oficial só venha a ter ocorrido com a no ano de 2017, ela só foi possível pelo entendimento e pelos conhecimentos produzidos e acumulados durante a trajetória epistemológica deste objeto de estudo. Neste sentido, nosso objetivo é analisar a produção acadêmica sobre o ensino do jogo na educação física no período de 2008-2018.

Procedimentos metodológicos

O método realizado foi o de revisão sistemática que, de acordo Sampaio e Mancini (2007), possibilita analisar os estudos disponibilizados na literatura e suas contribuições sobre o tema a ser investigado fazendo um resumo das evidências encontradas. Este estudo trata-se das produções acadêmicas que abordam o ensino do jogo na escola.

A busca dos artigos selecionados foi realizada nos seguintes periódicos *on-line*: Revista Motriz, Revista Motrivivência, Revista Brasileira de Ciências do Esporte (RBCE), Revista Movimento, Revista Pensar a prática, Revista Brasileira de Educação Física e Esporte, Revista da Educação Física, Revista Brasileira de Ciência e Movimento. Acredita-se que estes periódicos possuem grandes impactos na produção do conhecimento para a área da educação física.

Foi realizado um recorte temporal para a pesquisa entre os anos de 2008 a 2018. Utilizou-se os seguintes descritores: Jogo, Lúdico e Brincadeira. Foram adotados como critérios de inclusão artigos disponíveis na íntegra de forma gratuita, publicados dentro do recorte temporal, que estivessem disponíveis em Português e que apresentassem resultados.

Atendendo ao que Sampaio e Mancini (2007) estabelecem, os artigos foram revisados por dois pesquisadores independentes que fizeram análise e seleção dos estudos e nos casos de divergências foram desempatados por um terceiro pesquisador. Os artigos foram analisados considerando o referencial teórico e suas contribuições para o ensino do jogo na escola.

As buscas foram realizadas nos meses de fevereiro e março de 2018. Inicialmente foram encontrados 51 artigos, após a leitura dos títulos e resumos

permaneceram 28 artigos, após a leitura dos resumos restaram 19 artigos, lidos os textos na íntegra, permaneceram 12 artigos.

Resultados e discussão

A presente seção tem por objetivo apresentar os dados encontrados com a análise dos 12 artigos. Organizamos os principais temas abordados em três categorias: Jogo como Resgate da Cultura; Necessidade (planejamento) de Tempo e Espaço para o Jogo; Jogo como Ferramenta Pedagógica. A tabela a seguir apresenta o resumo das categorias:

As categorias foram construídas após a análise dos textos como uma estratégia didática para facilitar a compreensão. Os artigos podem estar presentes em mais de uma categoria.

Categorias	Definição
1. Jogo como resgate da cultura	Nesta categoria encontram-se os artigos que defendem a utilização do jogo como forma de resgatar os jogos populares e contribuir com a formação da cultura.
2. Necessidade (planejamento) de tempo e espaço para o jogo	Nesta categoria encontram-se os artigos que apontam a utilização do jogo para o planejamento dos espaços e suas relações com as experiências lúdicas.
3. Jogo como ferramenta pedagógica	Nesta categoria encontram-se os artigos que compreendem o jogo como um meio de alcançar diferentes aprendizagens.

Fonte: os Autores.

Jogo como resgate da cultura

Nesta categoria encontram-se quatro artigos que abordam as contribuições do jogo no resgate dos jogos populares. Dentre eles, um realizou pesquisa de campo, o outro pesquisa-ação, o terceiro e o quarto uma pesquisa etnográfica (FRANCH, 2013;

BEZERRA et al, 2014; ANDRÉ; RÚBIO, 2009; BARBOSA; MARTINS; MELLO, 2017).

Franch (2013) realizou uma intervenção de aulas durante 14 semanas consecutivas para uma turma de 5º ano, durante o segundo semestre de 2011, fazendo uma reflexão sobre o gosto dos alunos por praticar os jogos tradicionais/populares, que até então eles possuíam pouco conhecimento. O autor propôs que os alunos questionassem seus familiares mais velhos sobre as brincadeiras que os mesmos realizavam na infância. Em seguida, vivenciaram esses jogos com toda turma. Os autores apontam que no início houve rejeição, mas após um breve espaço, os alunos passaram a gostar e querer conhecer mais jogos tradicionais/populares. Os autores concluíram que através do resgate da prática destes jogos na escola, os alunos puderam perceber a importância dos mesmos como uma manifestação da cultura corporal a ser resgatada, construída, reconstruída e problematizada na escola.

Bezerra *et al.* (2014) analisaram a contribuição do brinquedo e das brincadeiras vivenciadas na infância para a formação inicial dos professores de educação física. Realizaram uma pesquisa de campo, através da aplicação de um questionário para 27 estudantes do 5º período do curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal da Paraíba em 2008. O questionário possuía perguntas sobre a importância dos brinquedos e brincadeiras na infância dos universitários e a contribuição para o seu futuro exercício profissional. Percebeu-se que os universitários que tiveram uma experiência com o brincar, resgataram este prazer novamente e utilizaram as brincadeiras para incentivar e proporcionar aos seus alunos vivências prazerosas. Os autores apontam a necessidade dos/as professores/as manterem os alunos em contato com a tradição cultural que lhes é herdada.

André e Rúbio (2014) analisaram as atitudes dos alunos da quinta série em relação aos jogos praticados nas aulas de educação física, em uma escola do município de Itapevi (SP). Realizaram uma pesquisa descritiva por meio de uma pesquisa ação. Os autores classificaram os jogos como: "jogo exposto", no qual as regras eram fixas e trazidas pelo professor; "jogo transformado", no qual haviam mudanças de regras no decorrer das aulas práticas de acordo com as discussões e decisões realizadas pelas próprias crianças; e o "jogo espontâneo" que foi trazido pelas crianças, representando o seu conhecimento cultural. Ao analisar os momentos considerados mais relevantes,

apontam que há uma relação direta do indivíduo com o jogo e a cultura configurando como as principais características no ambiente da atividade lúdica.

Barbosa, Martins e Mello (2017) analisaram os sentidos construídos pelas crianças nas brincadeiras lúdico-agressivas vivenciadas na Educação Infantil em um Centro Municipal de Educação Infantil de Vitória (ES). Realizaram uma pesquisa etnográfica nos momentos livres e nas aulas de educação física das crianças de três a cinco anos. Os autores inseriram-se no cotidiano das crianças acompanhando e observando que esses momentos eram marcados por brincadeiras que envolviam enredo de faz de conta, de agressividade, de lutas corporais, simulações e prisões, dando oportunidade de formular práticas brincantes independentes, construindo regras, obedecendo as normas estabelecidas pelo grupo, administrando conflitos, pondo em prática toda a sua subjetividade durante as suas ações brincantes e produzindo cultura através destes momentos.

Neste sentido, os autores afirmam que brincar é uma das principais expressões do comportamento infantil. É por meio dos jogos e das brincadeiras que a criança interage com o seu meio físico e social, constrói conhecimentos, internaliza e produz cultura e também cria e afirma o seu modo peculiar de ser e estar no mundo. Os autores perceberam que o conhecimento não nasce e acaba com o sujeito, que toda experiência de um indivíduo é transmitida aos outros, através do resgate dos jogos utilizados pelas pessoas mais velhas, ou revivendo as brincadeiras realizadas na infância e com essa prática estarão contribuindo para a formação de cultura humana.

Os artigos desta categoria, de um modo geral, defendem a utilização do jogo como forma de resgatar os jogos populares e contribuir na formação dos alunos. Segundo os/as autores/as é no brincar que as crianças põem em prática a sua subjetividade, seu arcabouço cultural e as experiências vivenciadas em sua realidade, explorando-as e (re)construindo-as durante a brincadeira. Isso possibilita conhecer e legitimar as experiências infantis, as suas interações, bem como o reconhecimento da criança como produtora de cultura em seus momentos brincantes.

De acordo com os textos desta categoria, quando as crianças realizam jogos da cultura corporal, estão resgatando de forma inconsciente os valores históricos e culturais, que foram repassados pelos adultos ou de acordo com sua cultura. Saviani (2000) e Souza (2009), reafirmam que o processo de conhecimento e a experiência não nasce e acaba com o indivíduo, ela é transmitida aos outros, criando um interminável

processo de acumulação, no qual se adquire o novo, conservando o antigo. Para Johan Huizinga (1971), o jogo é um fenômeno fundamental da cultura, e em seu livro *Homo Ludens*, afirma que o jogo é anterior à cultura. Ele explica que os animais, muito antes do surgimento da espécie humana, jogavam/brincavam.

Ressaltamos novamente o valor cultural que os jogos têm, segundo Bacha (2003) ao oferecer esses conhecimentos o/a professor/a permite que a criança tome consciência de sua história, tenha liberdade para recriá-la de maneira lúdica e prazerosa, como também afirmam Figueiredo e Rigo (2008), que as brincadeiras que fazem parte da nossa infância, as histórias e os afetos têm grande significado cultural. Nota-se que qualquer estudo sobre o jogo deve levar em consideração sua característica de pertencimento ao contexto em que está inserido, para que possa haver uma lembrança e perpetuação das brincadeiras da infância possibilitando a construção da identidade individual e coletiva baseada na experiência vivenciada por cada um.

Necessidade (planejamento) de tempo e espaço para o jogo

Nesta categoria encontram-se quatro artigos que apontam a importância do jogo no planejamento dos espaços e nas suas relações com as experiências lúdicas. Foram selecionados um estudo descritivo, uma pesquisa com observação, um estudo do tipo descritivo/exploratório e um estudo de pesquisa-ação (TOLOCKA, *et al*, 2009; COELHO; FERMINO; TOLOCKA, 2012; SILVA JÚNIOR, 2008; TOLOCKA, *et al*, 2016).

Tolocka et al. (2009) analisaram as aulas de educação física e como as brincadeiras podem criar um ambiente propício ao desenvolvimento integral da criança. Participaram 59 crianças, entre dois e seis anos, frequentadoras de uma instituição de ensino infantil, em período integral, no interior do Estado de São Paulo. Realizaram um estudo descritivo a partir da teoria Bioecológica⁴. As crianças das quatro classes vivenciaram diversos tipos de brincadeiras e atividades, que envolviam desempenho de papéis sociais, construção de inter-relações pessoais e possibilidades de movimentos de brincadeiras com o próprio corpo como utilização. Foram utilizados diversos materiais e momentos livres para a exploração. Os autores identificaram que a inclusão de horários em que as crianças possam brincar de forma livre nas instituições infantis, contribui

⁴ Esta teoria permite verificar como ocorre a interação da criança com o meio ambiente.

para a criação de um ambiente propício ao desenvolvimento integral da criança. Porém, deve haver momentos em que a criança deve ser orientada e também incentivada uma reflexão crítica sobre os valores a serem explorados durante as brincadeiras.

Coelho, Fermino e Tolocka (2012) realizaram uma pesquisa de campo por meio da observação de 30 crianças entre três e quatro anos de idade durante quatro semanas. Foi aplicado um formulário aos pais sobre a percepção de tempo gasto em diferentes atividades fora da instituição. O objetivo foi analisar o cotidiano na primeira infância em uma instituição de Educação Infantil no município de Santa Bárbara D'Oeste (SP). Observaram que as crianças geralmente vivenciam atividades relacionadas à manipulação de objetos, coordenação motora e lateralidade. Já, fora da instituição, foram relatadas pelos pais atividades e brincadeiras com maior gasto energético no seu cotidiano em comparação àquelas realizadas dentro da instituição. De acordo com os autores, a instituição realiza e dá oportunidades para momentos de brincadeiras, mas é necessário administrar e instrumentalizar mais tempo para as atividades de forma livre e espontânea, como acontece fora da instituição. Verifica-se que ainda existe uma lacuna no cotidiano das crianças da educação infantil quando se trata do assunto brincar como forma de atividade física.

Silva (2008), teve como objetivo avaliar a existência de espaços para os jogos espontâneos e motores e os tipos de jogos realizados no tempo e espaço do recreio escolar. Ele observou 14 escolas de Campo Grande-MS, e verificou que as crianças quando estão nesse tempo/espaço, se mostram criativas, inventivas e autônomas em seu próprio brincar. O autor ressalta que esses locais devem ser convidativos e apropriados para que a criança possa se movimentar e expressar seus sentimentos, permitindo momentos em que haja uma relação de afetividade e intimidade. Ele conclui que é necessário uma democratização e maximização das oportunidades de jogos no momento do recreio escolar favorecendo a potencialização de jogos espontâneos e fisicamente ativos.

Tolocka *et al.* (2016) fizeram parte de um programa em parceria com uma universidade e a secretaria de educação, que tinha como objetivo propor a inclusão de jogos e brincadeiras em instituições de ensino infantil da rede municipal de ensino de uma cidade de São Paulo. Participaram 54 docentes da educação infantil, e aproximadamente 300 crianças. Os autores organizaram uma formação propondo possibilidades para o aumento de ofertas e de oportunidades para brincar na escola. Os

professores elaboraram e executaram jogos e brincadeiras, que depois foram inseridas em suas aulas com as crianças, onde as mesmas exploraram o espaço e realizaram movimentos com atividades sensoriais e motoras, ampliando as possibilidades de jogos e brincadeiras na escola. Apontaram que as atividades realizadas através da mudança na rotina da instituição é algo viável e que pode trazer contribuições significativas para a criança, com possibilidades de exploração de movimentos e de inter-relações pessoais entre crianças de diferentes faixas etárias.

Podemos perceber que a existência de espaços para o brincar é de grande importância, pois a criança necessita desses para jogar, movimentar e expressar seus sentimentos, bem como para o desenvolvimento da cultura infantil. De acordo com os artigos analisados é importante que haja espaços adequados e planejados para as crianças brincarem proporcionando uma inter-relação com o meio ambiente e com os colegas tanto dentro como fora do ambiente escolar.

Os estudos demarcam a necessidade de criação de espaços, mas não abrem mão de brincadeiras e jogos com orientação pedagógica. De acordo com os autores desta categoria, é necessário que sejam criados espaços dentro e fora da escola para as brincadeiras, valorizando a função educativa do brincar e do lúdico, além de conhecer melhor as crianças e sua infância. Para Darido e Rangel (2005), é fundamental que todos/as os/as alunos/as vivenciem as atividades em sua totalidade. Dessa forma, apontam a necessidade de oportunizar diversas vezes o manuseio de materiais e a exploração de todo o espaço. Sobre esse assunto, Araújo (2008) afirma que é preciso ter: ambiente propício, tempo, espaço e envolvimento dos atores responsáveis pela educação das crianças para que a brincadeira possa acontecer de forma livre. Wallon (1979) corrobora pontuando que o homem nasce social e vai se individualizando no decorrer do seu desenvolvimento, algo que irá ocorrer tanto em ambientes físicos como nos ambientes sociais, onde a criança deve ser contextualizada nas relações com o meio.

Jogo como ferramenta pedagógica

Nesta categoria encontram-se seis artigos que versam sobre o jogo como meio para alcançar diferentes aprendizagens⁵. No que se refere à metodologia, foi realizada

⁵ Os autores citam diferentes aprendizagens como socialização, interação, autoria, manifestação da expressividade, criatividade, significa ensinar a pensar, ensinar a se expressar, a lidar com sentimentos, a

uma pesquisa etnográfica, duas com observação participante, uma pesquisa-ação e uma pesquisa exploratória (BARBOSA, MARTINS, MELLO, 2017; FREIRE; GODA, 2008; SURDI; MELO; KUNZ, 2016; LEITE; FEIJÓ; CHIÉS, 2016; SILVA, *et al.* 2013; BEZERRA *et al.*, 2014).

Barbosa, Martins e Mello (2017) com o objetivo de compreender os sentidos construídos pelas crianças nas brincadeiras lúdico-agressivas na Educação Infantil, realizaram uma pesquisa etnográfica em um Centro Municipal de Educação Infantil de Vitória/ES. Ao observarem as brincadeiras infantis nos momentos de pátio na rotina escolar, onde não havia intervenção dos adultos, notaram que as crianças interagem com inúmeras formas de brincar, sendo umas delas as “brincadeiras lúdico-agressivas”, que eram construídas a partir das histórias criadas em suas experiências cotidianas. De acordo os autores, a interação na brincadeira permitiu que se construíssem regras, obedecessem às normas estabelecidas, administrassem conflitos, resolvessem situações-problema, vivenciassem linguagens e comportamentos idiossincráticos, demonstrando emoções, comportamentos, movimentos, inventividades e ruptura com o cotidiano em meio à ludicidade. Através da observação, os autores realizaram uma leitura sobre as brincadeiras lúdico-agressivas no cotidiano escolar, sugerindo o reconhecimento da perspectiva da criança e a valorização de suas racionalidades, sendo considerado outras formas de expressividade infantil que pulsam das experiências brincantes.

O estudo de Freire e Goda (2008) verificou o potencial das Oficinas do Jogo como prática pedagógica capaz de produzir repercussões nas demais aprendizagens escolares e naquelas não previstas pela escola tradicional. A pesquisa foi realizada em uma Escola de Educação Básica de Florianópolis, sendo selecionada duas turmas, com alunos entre sete e oito anos de idade. Partindo da ideia de que o lúdico constitui ambiente favorável à aprendizagem, foi inserido um programa pedagógico denominado Oficinas do Jogo, para investigar a maneira como as aulas e as crianças se desenvolvem em vários planos educacionais.

A partir da utilização de material didático que representava para eles, um supermercado, começaram a exercitar valores e habilidades como instrumentos de emancipação, envolvendo estética, respeito, justiça, solidariedade, motricidade,

viver coletivamente, a articular as individualidades para compor grupos aprender a pensar, a se expressar, a lidar com sentimentos, a viver coletivamente, a articular as individualidades para compor grupos; melhorar a qualidade da aprendizagem, possibilita uma construção da identidade individual e coletiva baseada na experiência vivenciada por cada um, para o desenvolvimento infantil, para a aprendizagem, para a formação de conceitos e valores, para a produção do conhecimento.

confiança, cooperação, entre outros. Ao jogarem, aprenderam as bases do conhecimento, realizaram trocas, chegaram a acordos, e agiram cooperativamente, buscando soluções de forma coletiva motivando a realizarem diversas formas de brincar e ampliando o conhecimento para diversas áreas através das aulas de educação física. Segundo os autores, romper com a tradição antiga das escolas tradicionais faz com que as crianças produzam um ambiente lúdico, desenvolvendo pensamentos, expressões, lidando com sentimentos, aprendendo a viver coletivamente e articular as individualidades para compor grupos.

Surdi, Melo e Kunz (2016) investigaram como acontece o brincar e o se-movimentar de crianças nas aulas de educação física no ensino infantil de duas escolas municipais de Capinzal/SC. Os autores observaram que as atividades desenvolvidas para as crianças se baseavam em atividades psicomotoras, ensino de coreografias de dança e brincadeiras que eram trazidas prontas pelo professor, e que no momento das aulas livres, as crianças se organizavam em grupos e construía suas brincadeiras, onde cada um obedecia e se organizavam de acordo com o seu tempo e suas possibilidades, desenvolvendo autonomia e diversas formas de relacionamentos. Os autores conceituam a escola como espaço privilegiado de educação, devendo valorizar as diferentes manifestações e as experiências que os alunos trazem para o contexto escolar, pois são fundamentais para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Afirmam também que pensar uma prática educativa que considere um ser que “se-movimenta” é pensar nas múltiplas dimensões da expressividade humana.

Leite, Feijó e Chiés (2016) analisaram as relações entre os diferentes gêneros e a maneira como eles se expressam no “brincar”. Realizaram uma observação sistemática com 15 crianças, sendo sete meninas e oito meninos com idade entre três e cinco anos de um Centro de Educação Infantil em Brasília. Os autores entrevistaram a professora responsável para entender qual era o tipo de interação realizada entre as crianças e até em que ponto os estereótipos dos papéis sexuais construídos culturalmente pelos adultos poderiam influenciar na organização das atividades na Educação Infantil. Eles perceberam que através dos jogos e das brincadeiras os meninos e meninas criavam formas de agrupamento mistos, passando a conhecer e aprender seus sistemas de regras e valores, e participando das construções sociais. Os autores destacam que discutir as questões de gênero na educação significa refletir sobre relações das práticas educacionais cotidianas, desconstruindo e redescobrimo significados.

Silva *et al.* (2013) analisaram a maneira como as crianças se envolvem com a proposta de vivências de jogos de improviso. O estudo realizou uma observação com 81 crianças do Ensino Fundamental I de uma escola em São Paulo. Observaram seis aulas práticas, sendo dois encontros semanais de 50 minutos em que as crianças atuaram como jogadores-atores em diversas propostas de improvisações temáticas e com diferentes objetos. Para os autores, os jogos de improviso apresentam-se como uma estratégia educacional interessante no caminho de construção e reconstrução de ações, por intermédio da criatividade, transpondo elementos do óbvio e do comum. Ressaltam a importância da oferta de vivências dos Jogos de Improviso no ambiente educativo e no lazer, no sentido de ampliar o repertório motor e favorecer o processo de criação.

O estudo de Bezerra *et al.* (2014) analisou a contribuição do brinquedo e das brincadeiras, vivenciadas na infância, para a formação inicial em educação física. Participaram 27 estudantes matriculados na disciplina de Didática da Educação Física da Universidade Federal da Paraíba. Durante as aulas da disciplina, foi solicitado que os alunos construíssem brinquedos com materiais alternativos e registrassem, por meio de um questionário, a importância dos mesmos na sua infância e a contribuição para sua futura atuação docente. Os estudantes responderam que o brinquedo contribuiu para seu crescimento pessoal e ajuda no desempenho profissional, através da utilização das experiências vivenciadas na aplicação de suas aulas.

Os autores perceberam como as brincadeiras e o brinquedo são importantes para a aprendizagem, formação de conceitos e de valores para a vida pessoal e acadêmica dos estudantes de educação física. Nos artigos dessa categoria apontam o jogo tanto como um meio para se obter novas aprendizagens e maior fruição, como também um elemento que pode auxiliar no aprendizado de habilidades das diferentes disciplinas escolares. Ortiz (2005) aponta que precisamos desconstruir uma ideia de polarização do jogo como algo apenas relacionado à fruição e algo estritamente pedagógico. Para o autor, diversão, prazer e entretenimento não são incompatíveis com a aquisição de novos conhecimentos e habilidades. Nesse sentido, precisamos estimular que as crianças se dediquem a essa atividade o maior tempo possível.

O jogo é um espaço privilegiado para a tematização e o desenvolvimento de diferentes questões sociais como o debate de gênero apontado por Leite, Feijó e Chiés (2016). San Martin (2005) aponta que isso ocorre porque o jogo coloca seus

participantes em interação entre iguais e com a obrigação de tomar decisões conflitivas em que são consideradas o interesse do grupo e não apenas os pessoais.

Considerações finais

Ao analisar a produção do conhecimento sobre os jogos na educação física escolar, identificamos três categorias: Jogo como Resgate da Cultura; Necessidade (planejamento) de Tempo e Espaço para o Jogo; Jogo como Ferramenta Pedagógica.

A produção acadêmica mostra a utilização do jogo na escola como meio – ferramenta pedagógica – mas também como fim em si mesmo – conteúdo da educação física, os/as professores e professoras de educação física vêm utilizando-o sob as duas perspectivas. Na primeira perspectiva, os autores apontam a importância do resgate dos jogos utilizados pelas pessoas mais velhas, pois coloca a criança como produtora de cultura. Outros estudos ressaltam a necessidade de criação/planejamento de espaços e tempo para o jogo e a brincadeira, a criação de um ambiente propício para o desenvolvimento integral da criança, tanto de forma livre como orientados. Por fim, a segunda perspectiva aborda o jogo como um recurso para alcançar outras aprendizagens.

O trato com o conhecimento sobre o jogo se faz relevante tanto como conteúdo da Educação Física, quanto como uma ferramenta pedagógica para alcançar diferentes aprendizagens.

A produção sugere que ao trabalhar com o conteúdo jogo, o professor possibilite de forma intencional o acesso aos jogos das gerações passadas e as diferentes formas de resignificá-los. Assim como, que a escola estimule tempos e espaços para que os alunos possam criar e vivenciar jogos e brincadeiras em grupos e individualmente. Todavia, é importante que estes tempos e espaços possam ser objeto de atenção para que os valores construídos na interação dos alunos vão ao encontro de uma educação republicana.

Referências

ANDRÉ, M. H; RÚBIO, K. O jogo na escola: um retrato das aulas de Educação Física de uma 5ª série, **Motriz**, Rio Claro, v.15 n.2 p.284-296, abr./jun. 2009.

ARAÚJO, V. C. Reflexões sobre o brincar infantil. **Revista Educação em destaque**. Colégio Militar de Juiz de Fora, v. 01, p. 04-13, 2008.

BARBOSA, R. F. M; MARTINS, R. L. D. R; MELLO, A. S. Brincadeiras lúdico agressivas: tensões e possibilidades no cotidiano da educação. **Movimento**, Porto Alegre, v. 23, n. 1., p. 159-170, jan./mar. de 2017.

BACHA, M. N. **Psicanálise e educação**: laços refeitos. São Paulo: casa do psicólogo, 2003.

BETTI, M; DANTAS, L. E. T. B; FERRAZ, O. L. Educação física escolar: estado da arte e direções futuras. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, São Paulo, v. 25, n. especial, p.105-115, dez. 2011.

BETTI, M; ZULIANI, L. R. Educação física escolar: uma proposta de diretrizes pedagógicas. **Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte**, v. 1, n.1, 2002.

BEZERRA, A. S; MACEDO, D. S; VIEIRA, T. I; SILVA, P. N. G. O brincar na infância e o professor de educação física. **Licere**, Belo Horizonte, v.17, n.1, mar/2014.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.

COELHO, V. A. C; FERMINO, M. A. S; TOLOCKA, R. E. Atividades do cotidiano infantil em uma cidade do interior paulista e suas relações com o brincar. **Licere**, Belo Horizonte, v.15, n.4, dez/2012.

DARIDO, S. C; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola**: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FIGUEIREDO, M. X. B; RIGO, L. C. memórias das infâncias no proceso de formação das educadoras. **Pensar a prática**, v.03, n.11, p. 261-268, set/dez, 2008.

FONSECA, D. G; MACHADO, R. B. **A educação física nos anos iniciais**. Porto Alegre: Sulina. 2019.

FRANCHI, S. Jogos tradicionais populares como conteúdo da cultura corporal na Educação Física escolar. **Motrivivência**, n 40, p. 168-177 Jun./2013.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**: teoria e prática da educação física. 3. Ed. São Paulo. Scipione, 2011.

FREIRE, J. B; GODA, C. Fabricando: As oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental”. **Movimento**, Porto Alegre, v. 14, n. 01, p. 111-134, janeiro/abril 2008.

FREIRE, J. B; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. 2. ed. São Paulo. Scipione, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo e brincadeiras**: tempos, espaços, e diversidade. ed. São Paulo: Cortez. 2016.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação física**. 14. ed. São Paulo: Cortez. 2011.

LEITE, L. G; FEIJÓ, P. J; CHIÉS, V. P. Qual o gênero do brincar? Aprendendo a ser “menino”... Aprendendo a ser “menina”. **Motrivivência**, v. 28, n. 47, p. 210-225, maio/2016.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, JA M. **A aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005

RODRIGUES, A. T. **O ensino da educação física na educação infantil**: reflexões teóricas e relatos de experiências com a Cultura Corporal na primeira etapa da Educação Básica. Curitiba. CRV. 2019.

SANMARTÍN, M. G. Aprendizagem de valores sociais através do jogo. In: MURCIA, JA M. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SAMPAIO, R. F; MANCINI, M. C. Estudos de revisão sistemática: um guia para síntese criteriosa da evidência científica. **Revista Brasileira de Fisioterapia**, São Carlos, v. 11, n.1, p. 83-89, 2007.

SAVIANI, D. **Pedagogia histórico-crítica**: primeiras aproximações. Campinas: Autores Associados, 2000.

SILVA, T. A. C. PINES JÚNIOR, A. R; SCHWARTZ, G. M; GONÇALVES, K. G. F; LEÃO JÚNIOR, C. M. Jogos de improviso como estratégia para o bem estar na educação. **Licere**, Belo Horizonte, v.16, n.1, mar/2013.

SILVA, V. J. P. Espaço para o jogo no recreio escolar e a ocorrência de lutas a “brincar”. **Licere**, Belo Horizonte, v.11, n.2, ago./2008.

SOUZA, M.S. **Esporte escolar**: possibilidade superadora no plano da cultura corporal. São Paulo: Ícone, 2009.

SURDI, A. C; MELO, J. P; KUNZ, E. O brincar e o se movimentar nas aulas de educação física infantil: Realidades e possibilidades. **Movimento**, Porto Alegre, v. 22, n. 2, 459-470, abr./jun. de 2016.

TOLOCKA, R. E; HORITA, K. Y; OLIVEIRA, C. B. COELHO, V. A. C; SANTOS, D. C. C. Como brincar pode auxiliar no desenvolvimento de crianças pré-escolares. **Licere**, Belo Horizonte, v.12, n.1, mar./2009.

TOLOCKA, R. E; STAHL, M. A; OLIVEIRA, C. B; BLANCO, B. D. B; CREPALDI, M. D; COELHO, V. A. C. Vamos Brincar na “Escolinha!?”? Inserindo Atividades de Jogos e Brincadeiras em Escolas de ensino infantil. **Licere**, Belo Horizonte, v.19, n.1, mar/2016.