

IMPLICAÇÕES DO JOGO NA EDUCAÇÃO CORPORAL DE ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Dianne Cristina Souza de Sena

Centro Universitário do Rio Grande do Norte – UNI-RN, diannesena@hotmail.com

Resumo: O artigo objetiva apresentar a compreensão da educação corporal nas escolas através da reflexão do jogo como conteúdo da Educação Física. A metodologia do estudo é do tipo bibliográfica e exploratória, de natureza teórica, com abordagem qualitativa. Com base no questionamento: como o jogo, desenvolvido nas aulas de Educação Física, implica na educação corporal dos estudantes do ensino fundamental? Foram realizadas pesquisas em referenciais bibliográficos tendo como foco as temáticas: educação corporal, educação física e o jogo, para desenvolvermos um processo reflexivo e dialógico. Entendemos que há uma estreita relação entre a educação corporal e cultura de movimento, pois a forma que a sociedade tem de educar o corpo interfere na compreensão do indivíduo sobre a cultura. O jogo possibilita o estudante aprender e conhecer sobre sua cultura e sobre seu próprio corpo.

Palavras-chave: Jogo, Educação Corporal, Cultura de Movimento.

Introdução

Desde o nascimento fazemos parte de um mundo onde aprendemos diversas coisas, como: andar, falar, correr, brincar, entre outras. Muitas destas aprendizagens ocorrem por meio das relações pessoais e em interações com o que está no nosso entorno.

Sabe-se que as crianças pequenas dialogam e se comunicam por meio de atividades lúdicas, jogos e brincadeiras. A sua educação corporal se inicia no âmbito familiar e se estender para o ambiente escolar. Na escola, os estudantes se deparam com espaços, pessoas, objetos que vão favorecer seu desenvolvimento cognitivo, motor, social, cultural e afetivo. Uma das áreas que promove esse desenvolvimento e educação corporal, de forma mais efetiva, é a Educação Física a partir de seus conhecimentos, saberes e práticas.

Dentre os conteúdos da Educação Física, o jogo, oportuniza estudantes uma aprendizagem significativa, quando este é trabalhando na perspectiva formativa e atitudinal. Dessa forma, temos como questionamento: como o jogo, desenvolvido nas aulas de Educação Física, implica na educação corporal dos estudantes?

O nosso estudo objetiva apresentar as implicações uma compreensão sobre este processo de aprender e ensinar, com foco, nas instituições de ensino, as escolas.

Metodologia

O estudo teve como metodologia a pesquisa bibliográfica sendo do tipo exploratória,

de natureza teórica, com abordagem qualitativa. Foram realizadas pesquisas de artigos nos bancos de dados: Scielo, Periódicos no Portal da Capes, Lilacs, Google Acadêmico, Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. O período de coleta de dados foi de junho de 2016 a dezembro de 2016. Foram utilizadas as palavras-chave: educação corporal, educação física e o jogo. No levantamento bibliográfico, foram encontrados e analisados doze artigos e estes serviram de base teórica para o desenvolvimento do processo reflexivo e dialógico da pesquisa. Além desses artigos, foram observadas de forma não participante, quatro aulas de uma professora de Educação Física da rede municipal do Natal, e nestas ela abordou o conteúdo jogo. O tempo de observação foi de um mês e meio. As observações das aulas serviram para aproximação com a temática a partir da prática pedagógica da professora. Assim como, a compreensão da educação corporal dos estudantes, norteadas pelos princípios do jogo, seus valores, regras e normas.

Na trajetória da pesquisa e no seu desenvolvimento, iniciamos por buscar compreender a educação do corpo e esta no âmbito escolar. Em seguida, analisamos a cultura de movimento revelada nas práticas corporais dos estudantes e estas como caminho para a aprendizagem pessoal e coletiva. Após isso, explicamos que os “padrões” das práticas corporais, sofrem influências dos métodos ginásticos. Finalizamos, apresentando o jogo como elemento implicador no processo da educação corporal dos estudantes na instituição escolar.

Compreensão sobre a Educação Corporal e a Cultura de Movimento

Na pesquisa dos artigos com as palavras-chave, educação corporal, é notória sua estreita relação com a cultura de movimento. E por que não arriscar expor que elas estão imbricadas em um mesmo contexto, mesmo espaço, mesmo tempo e num mesmo corpo? Diante disso, vamos dialogar, para compreender.

Os indivíduos vivem em interação com o meio, com as pessoas e com as instituições, e o processo da educação de seus corpos acontece a partir destas relações. Nesse sentido, Soares (2006, p. 110) afirma que “os corpos são educados por toda a realidade que os circunda, por todas as coisas com as quais convivem, pelas relações que se estabelecem em espaços definidos e delimitados por atos de acontecimento”. Dessa forma, uma das instituições educadoras é a escola que tem o papel de formar e educar o cidadão a partir da transmissão do conhecimento sistematizado. Contudo, nem sempre a formação ofertada atende as necessidades dos estudantes em relação a educação corporal, já que é preciso romper com os muros institucionais e contextualizar as atividades da escola com as atividades humanas,

externa a este espaço.

Segundo Louro (1997), a escola delimita espaços

servindo-se de símbolos e códigos, ela afirma o que cada um pode (ou não pode) fazer, ela separa e institui. Informa o “lugar” dos pequenos e dos grandes, dos meninos e das meninas [...] aponta aqueles/as que deverão ser modelos e permite, também, que os sujeitos se reconheçam (ou não) nesses modelos. O prédio escolar informa a todos sua razão de existir. Suas marcas, seus símbolos e arranjos arquitetônicos “fazem sentido”, instituem múltiplos sentidos, constituem distintos sujeitos (LOURO, 1997, p.58).

A escola, “ao delimitar espaços” e “apontar aqueles/as que deverão ser modelos”, limita o processo educativo, empobrecendo a aprendizagem e restringindo a criatividade dos estudantes. Entretanto, esta demarcação, da instituição, deve ser apresentada como direcionamento e não como imposição. O estudante tem que ter a oportunidade de refletir de forma crítica, conhecendo os padrões e modelos empregados, numa perspectiva de superar os obstáculos sociais e transformar seu contexto.

Na escola, os corpos que ali estão, são regidos por normas e regras. Os corpos dos discentes percebem as regras como barreiras e limitações, com isso, estes corpos querem transgredi-las; os corpos dos gestores escolares, percebem as regras como modelos de referências à serem seguidos, sendo exemplo de comportamentos educativos; já os corpos dos professores, percebem as regras como orientação para os estudantes

Estes corpos, estruturados pelas regras e normas, tornam-se vitrines do sistema educacional. Porém, estes corpos que transitam no ambiente escolar são constituídos pelos vários significados, não se restringindo aos sistemas fechados e delimitantes. Sobre este aspecto Taborda de Oliveira (2006) esclarece-nos que

Os corpos, portanto, podem traduzir, revelar, evidenciar formas bem precisas de educação, modos bastantes sutis de inserção de indivíduos e grupos em uma dada sociedade, formas múltiplas de socialização. Trata-se de lugar que revela o que há de mais íntimo, mais profundo no humano, trata-se mesmo de sua possibilidade única de estar no mundo. (p. xi)

O autor, ao nos apresentar formas de socialização, compreende que os estudantes

manifestam, a partir de seus gestos corporais, a sua cultura. Tal situação pode ser observada nas práticas corporais destes estudantes e nas aulas de Educação Física, em que o “saber-fazer” expõem um estilo corporal, que podemos denominar cultura de movimento deste grupo.

Para Soares (2002), a cultura de movimento, numa conceituação mais global, “concretiza práticas culturais nas quais o movimento humano é elemento principal de intermediação simbólica e de significações produzidas e mantidas tradicionalmente, por comunidades ou sociedades” (p.16).

A partir desta conceituação, percebemos que a cultura de movimento, dos estudantes, tem uma estreita relação com a educação corporal destes, no âmbito escolar e não-escolar. Ela traduz características deste público que expõem corporalmente elementos singulares de suas práticas sociais e culturais, sendo representações do meio que vive. A cultura de movimento das práticas corporais dos estudantes, manifestam formas do se movimentar destes jovens, como o andar, o correr, o saltar, que muitas vezes, no ambiente escolar e não-escolar, são educados a partir de modelos formados, repetindo, apenas de forma passiva, esses padrões.

Os “padrões” das práticas corporais atuais é, historicamente, fruto de influência do modelo Ginástica do século XIX, que numa disputa de “poder/saber vai ocultar tradições e diversidade de formas de movimentar-se, para afirmar-se como prática corporal única, verdadeira e, sobretudo, científica, dando visibilidade a uma imagem de corpo forte e útil” (SOARES, 2002, p. 17). A mesma autora afirma que a ginástica cria uma “paixão pela cultura do corpo”, tornando-se um “modelo de aprendizagem coletiva de exercício”. A estética visualizava corpos retos e utilitários para suas atividades, sendo estes corpos um conjunto de forças, que tem o intuito de se mover nas suas necessidades e conter-se caso precise preservar energia (SOARES, 2002).

Esta prática corporal “única e verdadeira” inseriu-se nas práticas escolares, tendo apoio dos profissionais da época, e permanecendo enraizada até os dias de hoje na cultura das comunidades escolares. Atualmente os profissionais de Educação Física apresentam dificuldade em desenvolver atividades diversas que não sejam aquelas pautadas apenas nos modelos esportivistas, já que os estudantes entendem que as aulas devam ser, prioritariamente, a prática esportiva. Os professores de Educação Física devem proporcionar autênticas experiências corporais e, ao mesmo tempo, possibilitar vivências concretas de princípios democráticos, favorecendo a ampliação dos significados e experiências corporais em todos os contextos.

Para proporcionar esta ampliação de experiências para além das práticas esportivas, apresentamos o jogo, colocando-o como conteúdo da Educação Física que oportuniza aprendizagens sobre a cultura de movimento e, como consequência contribui para a educação corporal.

O Jogo e suas implicações para a Educação Corporal

Para falar de jogo no ambiente escolar é necessário entender o que é o jogo no contexto social e cultural, para em seguida, abordamos o jogo no contexto escolar e nas aulas de Educação Física. Para esse momento tivemos como base teórica os autores: Huizinga (2001), Dias et al (2010), Genú (2010), Bracht (2003), Ribas e Marco (2008).

O jogo sempre esteve inserido na vida do ser humano, nos aspectos educativo, simbólico, afetivo, lúdico, cultural e social. O jogo constrói e transforma uma sociedade, já que é um fenômeno da cultura. Sendo elemento da cultura, ele traz as raízes de um povo, evidenciando sua história. Ao jogar, o indivíduo tem acesso à cultura da sociedade, ao mesmo tempo em que a recria, sempre estabelecendo relações sociais com os outros. É assim que Dias *et al* (2010, p.3) acrescentam, “o jogo está impregnado de desejos individuais e de significações culturais, ou seja, coletivas e individuais”. Para Huizinga (2001) ele não é compreendido por características fisiológicas, por gestos técnicos e mecânicos, mas “é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido” (HUINZIGA, 2001), ou seja, ele tem o caráter intencional, com sentido e significado (IDEM, 2001) para quem o compartilha, não sendo um ato imposto.

Os indivíduos envolvidos no ato do jogar estão coadunados pelas regras organizadas, criadas e recriadas, devido a sua maleabilidade. Ele é transmissor e ao mesmo tempo criador, encerrando em si mesmo sua significação. Segundo Dias *et al* (2010, p.01) “todo jogo acontece no campo do imaginário, construindo uma nova realidade, acessada e compreendida eminentemente pelos sujeitos que participam da ação”.

Segundo Huizinga (2001) o jogo apresenta características como: ato voluntário, que se concretiza com a evasão da vida real, com orientação própria, ocorrendo dentro do limite de tempo e espaço. O jogo é liberdade e invenção, fantasia e disciplina, tendo como característica a repetição, transformando-se em tradição, e nesse sentido, todas as manifestações culturais são deles originadas.

Outra característica do jogo, elencada por Huizinga (2001), é a tensão, expressa pela

incerteza e pelo acaso. As regras apresentam-se como um papel fundamental no jogo “e não há dúvida de que a desobediência as regras implica a derrocada do mundo do jogo” (HUIZINGA, 2001, p.14).

O autor resume essas características, conceituando o jogo como:

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas, ao mesmo tempo, capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (HUIZINGA, 2001, p.16).

Porém, sobre este conceito cabe uma análise mais cuidadosa. Quando Huizinga (2001) o coloca como atividade “não-séria” não desmerece a atitude de envolvimento total no jogo, pois como ele mesmo relata “certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias” (p. 8). O jogo está atrelado à vida de cada indivíduo, assim como, de uma sociedade. Nesses terrenos vivenciais é tratado por crianças, jovens, adultos, de diferentes camadas sociais, a partir de suas necessidades, objetivos e finalidades múltiplas.

Um elemento marcante do jogo, em que emerge com expressividade é o lúdico, o qual Genú (2010) destaca que o mesmo “é muito mais que um conceito, é concebido como uma ação, uma forma de sentir e agir possibilitada pela liberdade de escolha e motivada pelo prazer de realizar e participar do fenômeno chamado jogo” (p.18).

Ampliando tal reflexão Dias *et al* (2010) destaca que

nesse contexto, o lúdico pode ser compreendido como um operador da imaginação, do sonho e da criatividade como dimensões do humano. Entre outros lugares da criação humana, compreendemos que o lúdico se expressa com vigor no jogo, ou ainda, atravessa toda a compreensão de jogo, sendo um caminho para que possamos perceber potencialidade da dimensão humana da inventividade (p.03).

Conforme o tempo foi passando, o termo jogo se associou à ideia de movimento, agilidade e não seriedade. Tendo diversos significados, a depender da época e do local, sendo usado com o mesmo significado de esporte e sinônimo de brinquedo e brincadeira.

Segundo Bracht (2003) os jogos foram esportivizados pela nobreza inglesa do século XVIII. Os jogos populares, elementos da cultura corporal de movimento das classes populares inglesas, foram modificados para que pudesse ser inseridos nas camadas mais nobres. O autor afirma que o declínio destes jogos foi a partir do século XVIII, onde eles se modificaram, devido a industrialização e urbanização, e foram adaptados para funções mais competitivas, racionais e direcionada para o treinamento.

Dessa forma, surgiu o esporte, o qual visava atender a nobreza, diferenciando das atividades da classe burguesa. Ao refletir sobre tal aspecto Bracht (2003) cita o pensamento de Huizinga sobre a relação esporte e jogo, a partir de um olhar crítico, a saber:

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

É interessante notar que Huizinga discorda do sentido e significado apresentado para o esporte. O autor afirma que o esporte se tornou dessacralizado e profano, perdendo a espontaneidade e ludicidade. Para Huizinga, portanto, vem ocorrendo o desaparecimento do espírito lúdico, antes encontrado com maior intensidade nas “sociedades primitivas”. Para o autor, essa dissipação lúdica é, em certos momentos, imperceptível, pois existiria, principalmente na esfera da política, o *falso jogo*, uma ilusão lúdica que ocultaria interesses políticos ou econômicos: “O autêntico jogo desapareceu da civilização atual, e mesmo onde parece ainda estar presente trata-se de um falso jogo, de modo tal que se torna cada vez mais difícil dizer onde acaba o jogo e começa o não jogo” (HUIZINGA, 2001, p. 229).

Nesse sentido, Huizinga enfatiza o jogo como elemento vital, em que não é só elemento complementar a indivíduo, mas inerente ao ser vivo. Ao ampliar o debate sobre a temática, Ribas e Marco (2008) descrevem que

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

local ou regional)[...] (p.155).

Assim, o estudo aborda o jogo como conteúdo da Educação Física escolar, como forma de expô-lo como fenômeno em que os indivíduos têm interesses e possibilidades de conhecer sua cultura corporal através do jogo.

Nas aulas de Educação Física o jogo é apresentado como conteúdo, que possibilita a produção de conhecimentos relacionados a ela. Como citado anteriormente, o jogo é um elemento social e cultural. Os indivíduos ao jogar expressão seu agir e sentir de forma espontânea, envolvidos pelo fenômeno lúdico e pelo prazer.

Desta forma, o jogo na escola é visto e vivenciados dentro e fora das salas de aulas, como também criados, transformados e adaptados de acordo com as necessidades dos grupos envolvidos. O jogo pode determinar, delimitar e conduzir comportamentos e regras de grupos externos e internos ao ambiente escolar. A Educação Física deve, a partir do jogo, problematizar situações cotidianas como forma de fazer os estudantes refletir sobre seus valores, regras e condutas, nos seus mais diversos contextos.

O jogo com as suas características de liberdade e disciplina, apresenta-se como vital, já que é um fenômeno que está incorporado nas vivências do ser humano. Sua contribuição na aprendizagem dos estudantes, tem o lúdico com fator principal que motiva e estimula os escolares nas atividades. O jogo apresenta características positivas para o processo de aprendizagem dos estudantes, proporcionando informações, experiências, relações, emoções diferenciadas sobre o corpo e sua cultura de movimento.

Os autores Piaget (1971), Kishimoto (1996), Antunes (2000), Aberastury (1992), Brotto (1999), Leif e Brunelle (1978), Freire e Scaglia (2003) apresentam o jogo como um meio de aquisição das diferentes situações de aprendizagem. O jogo pode proporcionar ao indivíduo o desenvolvimento e ampliação de sua criatividade, potencialidade e inventividade. Compreendemos que o jogo é um elemento cultural que modela as situações vividas individualmente ou em grupo, desta forma, a partir da representação da realidade, ele modela as regras, onde podem ser ampliadas, recriadas, criadas e reformuladas.

Tratado pedagogicamente, segundo Brougère (1998), o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens. O indivíduo pode aprender e conhecer através do jogo e as situações no jogo possibilitam comportar um potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem, dependendo da sua aplicação e utilização, como ressalta Genú (2010, p.17).

O jogo possibilita às crianças se apropriar das principais ações realizadas pelos adultos na sociedade, tendo o jogo como um organizador e facilitador de conflitos internos e externos.

Para Piccolo (2010)

os jogos se convertem em um mecanismo facilitador e amplificador das relações sociais estabelecidas entre as crianças, configurando não apenas formas de pensar, mas também maneiras de sentir, observar, cheirar, tatear, andar, saltar, rir, chorar, chutar, enfim, os jogos funcionam como verdadeiras pontes dialéticas na apropriação do conhecimento acumulado pela humanidade e também na objetivação de relações gnosiológicas, sociais, culturais, éticas, estéticas e também lúdicas (p.191).

É fundamental que as aulas manifestem o conteúdo jogo, observando sua importância, para que os estudantes aprendam a lidar com regras e transponham para o cotidiano como: o saber ganhar, perder, esperar e dividir – como circunstância da vida, ou seja, o jogo proporciona a criança a sair do processo egocêntrico e passar a socialização.

Entendido como elemento educacional e inserido nas instituições de ensino de todos os níveis, o jogo se torna aliado do processo de ensino (enquanto atribuição do professor) e aprendizagem (enquanto um direito do estudante). O jogo apresenta-se como um instrumento incentivador e motivador no processo de aprendizagem, proporcionando a criança uma razão própria, onde a mesma exercer, de forma significativa para sua vida, sua inteligência, possibilitando o processo de investigação autônoma.

Desta forma, o jogo, segundo Freire e Scaglia (2003), possibilita a ampliação do conhecimento relativo à cultura e também proporciona situações pedagógicas de ensino-aprendizagem, que podem ser explorados pelo professor. Diante disso, o jogo deve ser organizado, nas aulas, de maneira em que ele seja entendido enquanto conhecimento da Educação Física, não perdendo sua essência e características enquanto fenômeno cultural. Por encontra-se ligado aos elementos culturais e sociais do meio, apresenta-se como fator expressivo e significativo nas representações e identificações dos indivíduos.

Entendemos que o jogo, fazendo parte de uma sociedade, apresenta características marcantes que informam e definem esta relacionada a outros meios sociais. Desta forma, o jogo nas aulas de Educação Física, proporciona o conhecimento sobre o corpo e sobre a cultura de movimento através das práticas vivenciadas pelos estudantes.

Segundo, Freire (2009) observa-se que os professores erroneamente definem e trabalham o jogo como qualquer estratégia, atividade para atingir os objetivos da Educação Física, atividade física, simplesmente atividade, atividade livre, atividade voluntária, competição, ato de disputar uma partida, disputa, forma divertida, brincadeira, brincar, atividade recreativa, arte da interação, ferramenta pedagógica, movimentação constante e regras (p.3)

Na realidade da escola, tratar o jogo como “mera atividade recreativa, etc”, é negligenciar todas as características e potencialidade que o jogo apresenta como conteúdo da Educação Física. Para Freire (2009), o jogo na concepção sócio-histórica, apresenta uma relação social com o indivíduo, onde as significações produzidas e veiculadas durante o seu desenvolvimento oportuniza a conscientização dos estudantes sobre os determinantes sociais, histórico e políticos, avançando, com isso, na compreensão crítica de sociedade e do meio em que circunda, objetivando a aprendizagem e conhecimento sobre sua realidade, para superação e emancipação de si.

Assim, devemos nas aulas de Educação Física organizar e estruturar nossas ações pedagógicas de maneira que o jogo seja entendido, apreendido, refletido e reconstruído enquanto conhecimento que constitui o acervo cultural da humanidade, possibilitando sua constatação, sistematização, ampliação e aprofundamento (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Essa organização do conteúdo jogo, nas atividades possibilita os estudantes conhecer os limites do corpo, suas potencialidades e as adaptações feitas por ele para realizar movimentos diversos na sua prática. O recrutamento dos aspectos motor, cognitivo e afetivo para a execução dos movimentos, desenvolve uma consciência corporal dos estudantes nas atividades realizadas. Porém, para que isso aconteça, o professor deve oferecer aulas em que os estudantes reflitam, aprendam e conheçam sobre o seu corpo. Nesse processo a educação corporal acontece dentro e fora da escola, e o conhecimento sobre a sua cultura de movimento torna-se mais perceptivo para os indivíduos.

Nas aulas de Educação Física, os jogos são vividos por toda e qualquer expressão corporal. Com isso, na escola o jogo é elemento primordial no processo de aprendizagem, já que é um fenômeno da cultura e é vivenciado pelo corpo. Ou seja, a escola, instituição formadora, que expressa e media conhecimentos da sociedade, tem o papel de organizar esses conhecimentos, com intuito de ser acessível para o estudante, objetivando a aprendizagem, e

toda ela passa pelo corpo.

Esclarecendo tal aspecto, Oliveira (2011), em artigo intitulado “Jogos e brincadeiras populares na Educação Física escolar: um exemplo de sistematização do conteúdo”, afirma que o jogo pode ser trabalhado nas aulas de educação física, a partir das três dimensões dos conteúdos (DARIDO, 2001): conceitual, procedimental e atitudinal. Sendo assim, pode descrever que na dimensão conceitual, o que pode ser ensinado e aprendido são as origens e histórias dos jogos, sua contextualização nas diferentes épocas da sociedade, etc. Na dimensão procedimental os estudantes aprendem como jogar jogos que não conhecem; a conhecer regras dos jogos e suas variações, etc. E por fim, na dimensão atitudinal deve-se valorizar o patrimônio dos jogos e brincadeiras no seu contexto. Trabalhar o respeito aos colegas, aos adversários e resolver os problemas com atitudes de diálogo e não violência. Incentivar as atividades em grupos, cooperando e interagindo. E, incentivar os estudantes a adotarem o hábito de praticar atividades físicas visando a inserção a um estilo de vida ativo.

Considerações Finais

O jogo possibilita os estudantes conhecer os limites do corpo, suas potencialidades e as adaptações feitas por ele para realizar movimentos diversos na sua prática. O conhecimento, das limitações e potencialidades, torna-se importante para aprendizagem do estudante, já que ele ciente disso, iniciará um processo de superação pessoal, dentro e fora da escola. O conhecer oportuniza a reflexão sobre seu corpo, sobre sua cultura, sobre a sociedade em que vive. Através do jogo, ocorrerá uma relação de aprendizagem, do estudante, como o meio em que vive, e esta interação proporcionará uma ampliação e difusão dos conhecimentos adquiridos para além do âmbito escolar.

Com conhecimento sobre as possibilidades de se trabalhar o jogo nas aulas de Educação Física o professor, incentiva os estudantes a conhecer e refletir sobre o seu corpo, visando um desenvolvimento da consciência corporal destes. Paralelo a estes conhecimentos, o professor oportuniza os estudantes a entenderem sobre a cultura de movimento, que é um elemento que faz parte da vida deles, e que a partir deste entendimento eles podem observar seu comportamento, seus gestos motores e a sua forma de agir sobre determinadas situações e contextos, internos e externos ao ambiente escolar. Por fim, através da aprendizagem e práticas dos jogos, o estudante compreenderá suas potencialidades, diferenças e limitações, sem se deixar dominar, visando à superação.

Referências Bibliográficas

BRACHT, V. **Sociologia crítica do esporte: uma introdução**. 2ª Ed. Revisada. Ijuí: Ed. Unijuí, 2003.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

DARIDO, S. C. **Os conteúdos da educação física escolar: influências, tendências, dificuldades e possibilidades** In: *Perspectivas em Educação Física Escolar*, Niterói, v. 2, n. 1 (suplemento), 2001.

FREIRE, M. **O jogo na educação física escolar: um estudo sobre a dimensão subjetiva**. V Colóquio de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana: Motricidade, Educação e Experiência – CPQMH/II Congresso Internacional de Educação Física Esporte e Lazer – CIEFEL/VI ShotoWorkshop. 04 de outubro de 2012. Disponível em: <http://medusa.ufscar.br/pdfs/livre/9.pdf>. Acesso em: 01 de julho de 2013.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

GENÚ, M. **Para uma cartografia lúdica da Amazônia**, Belém: EDUPA, 2010.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo, 5a ed. 2001.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação: uma perspectiva pós-estruturalista**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

DIAS, J.C.N.S.N. et al. **Do Jogo e do Lúdico no Ensino da Educação Física Escolar**. *Revista Licere*, Belo Horizonte, v.13, n.1, março/2010. Disponível em: <http://www.anima.eefd.ufrj.br/licere/sumario.html?ed=23>. Acesso em: 01 de julho de 2018

PICCOLO, G. M. **O jogo por uma perspectiva histórico-cultural**. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 31, p. 187-202, janeiro de 2010. Disponível em: <http://www.rbceonline.org.br/revista/index.php/RBCE/article/viewFile/297/420>. Acesso em: 01 de julho de 2018

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

SOARES, C. L. **Cultura de movimento**. *Revista do SESC/SP- Corpo, Prazer e Movimento* (jan.), p. 15-23, 2002.

SOARES, C. L. (Org.). **Corpo e História**. Campinas: Autores Associados, 2006.

TABORDA DE OLIVEIRA, M.A. **Educação do corpo na escola brasileira**. Campinas, SP: Autores Associados, 2006.