



PROFESSORES DE EDUCAÇÃO FÍSICA E O JOGO: REFLEXÕES NO CONTEXTO ESCOLAR

PHYSICAL EDUCATION TEACHERS AND THE PLAY: REFLECTIONS IN THE SCHOOL CONTEXT

PROFESORES DE EDUCACIÓN FÍSICA Y EL JUEGO: REFLEXIONES SOBRE EL CONTEXTO ESCOLAR

Marcos Paulo Vaz de Campos Pereira

Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Email: marcosp.pereira46@gmail.com

Gelcemar Oliveira Farias

Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil

Email: fariasgel@hotmail.com

RESUMO

O objetivo desta investigação é discutir o fenômeno jogo, em consonância com a percepção de professores de Educação Física. De caráter descritivo, participaram do estudo 77 professores de educação básica da rede estadual da região da Grande Florianópolis, Santa Catarina. Como instrumento de pesquisa, foi utilizado um questionário. Os resultados apontam que os professores investigados apresentaram diferentes percepções sobre o jogo, a saber: o jogo é uma estratégia de ensino, é um conteúdo, é diversão, é um fenômeno cultural, é um fenômeno social e alguns participantes não responderam. Pode-se concluir que os professores apresentam diferentes percepções sobre jogo, com isso, podendo observar a polissemia do fenômeno jogo, o qual apresenta diversos conceitos em distintas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Jogo; Professores; Educação Física Escolar.

ABSTRACT

The objective of this investigation is to discuss the play phenomenon, in line with the perception of Physical Education teachers. Descriptive, 77 basic education teachers from the state network of the Greater Florianópolis, Santa Catarina state participated in the study. As a research instrument, a questionnaire was used. The results show that the investigated teachers had different perceptions about the play, namely: the play is a teaching strategy, it is content, it is fun, it is a cultural phenomenon, it is a social phenomenon and some participants did not respond. It can be concluded that teachers have different perceptions about play, thus being able to observe the polysemy of the play phenomenon, which presents different concepts in different areas of knowledge.

Keywords: Play; Teachers; Physical Education School.

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es discutir el fenómeno del juego, en línea con la percepción de los maestros de Educación Física. Con un enfoque descriptivo, 77 profesores de educación básica de la red estatal de la región del Gran Florianópolis, Santa Catarina, participaron en el estudio. Como instrumento de investigación, se utilizó un cuestionario. Los resultados muestran que los maestros investigados tenían diferentes percepciones sobre el juego, a saber: el juego es una estrategia de enseñanza, es contenido, es divertido, es un fenómeno cultural, es un fenómeno social y algunos participantes no respondieron. Se puede concluir que los maestros tienen diferentes percepciones sobre el juego, por lo que pueden observar



la polisemia del fenómeno del juego, que presenta diferentes conceptos en diferentes áreas del conocimiento.

Palabras clave: Juego; Profesores; Educación Física Escolar.

INTRODUÇÃO

O termo polissemia pode ser aplicado ao jogo por ser este um fenômeno de difícil definição (FREIRE, 2002). Dicionários como o Houaiss (2009) apresentam até 18 significados diferentes para o verbete ‘jogo’, entre os quais destaca-se o jogo como uma atividade de diversão, como uma atividade delimitada por regras, como uma brincadeira.

Autores de distintas áreas do conhecimento contribuem para se chegar à definição desta ação. Caillois (1990) considera o jogo como uma atividade livre, dotada de alegria, a qual tem jogadores, espaços, tempo, regras, sendo imprevisível e fictícia. Huizinga (2000) expõe o caráter voluntário do jogo, ninguém é obrigado a praticá-lo, joga-se por prazer e, por sua intensidade, ele absorve os participantes.

De acordo com Vygotsky (1988), o jogo contempla, como principal fator, a representação social da vida. O jogo simbólico pode ser brincar de boneca, de escola, de médico, entre outras simulações da vida real. Brougère (1998) explica que, respeitando as fases de desenvolvimento humano, o jogo deve seduzir a criança, oportunizando experiências que se alterem entre o mundo real e o fictício, entre a imaginação e o concreto.

No conjunto das características que definem o jogo, alguns autores discorrem sobre a importância de investigações que reportam o contexto em que se realiza o jogo, onde ele ocorre, o ambiente que o envolve (CHÂTEAU, 1987; BROUGÈRE, 1998; FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2007). Freire (2002) esclarece que os pesquisadores devem partir da criança a fim de compreenderem o jogo, por ser este uma necessidade básica para ela, e por contribuir para o seu desenvolvimento integral.

No âmbito da Educação Física escolar, o jogo é considerado um dos macroconteúdos da cultura corporal de movimento humano (BRASIL, 2017) e uma estratégia de ensino para

os demais conteúdos da Educação Física (SCAGLIA, 2007; PEREIRA et al., 2018), pois desempenha papel fundamental no desenvolvimento dos alunos. O jogo como conteúdo oportuniza aos alunos reflexões sobre a cultura lúdica, levando-os a evidenciar e a enaltecer os jogos por eles vivenciados. Há também a possibilidade de conhecer jogos de outras culturas e ampliar o próprio inventário lúdico (FABIANI; SCAGLIA, 2018). Como uma estratégia de ensino, o jogo pode contribuir para o ensino de outros conteúdos, que fazem parte da cultura corporal de movimento humano, por exemplo: esportes, lutas, dança, ginástica (PEREIRA et al., 2016).

Observando o contexto apresentado, a diversidade de definições atribuídas ao termo jogo e a Educação Física no âmbito escolar, o presente estudo tem por objetivo discutir o fenômeno jogo, em consonância com a percepção de professores de Educação Física.

MÉTODO

Este estudo, caracterizado como descritivo, foi realizado mediante autorização da Coordenadoria Regional da Grande Florianópolis e do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade do Estado de Santa Catarina, tendo sido aprovado sob o parecer n. 2.380.744/2017. O presente artigo expõe um recorte do projeto de pesquisa intitulado “As lutas no ensino da Educação Física escolar: uma proposta metodológica por meio de redes complexas dos jogos”.

Participaram do estudo 77 docentes: 48 professoras e 29 professores. Todos possuem graduação em Educação Física e atuam em escolas estaduais (ensino fundamental e médio), pertencentes a treze municípios (Águas Mornas, Angelina, Anitápolis, Antônio Carlos, Biguaçu, Florianópolis, Governador Celso Ramos, Palhoça, Rancho Queimado, Santo Amaro da



Imperatriz, São Bonifácio, São José e São Pedro de Alcântara, e Florianópolis), os quais compõem a Coordenadoria Regional da Grande Florianópolis, Santa Catarina.

Como instrumento de pesquisa, adotou-se o Questionário de Ensino das Lutas e do Jogo (QELJ), o qual foi validado para a utilização (PEREIRA et al., 2019). Este instrumento é composto por 29 questões afirmativas e discursivas, no entanto, no presente estudo, foi utilizada somente uma questão, que trata sobre qual a concepção de jogo tem os professores. Justifica-se a utilização deste instrumento, por ser validado, ser destinado aos professores e ter como foco investigações que busquem redimensionar o conhecimento e a aplicabilidade do conteúdo lutas e do fenômeno do jogo no contexto da Educação Física escolar.

Antes de iniciar a pesquisa entrou-se em contato com a Coordenadoria Regional da Grande Florianópolis, a fim de solicitar autorização para a submissão do projeto ao comitê de ética e a realização da investigação em escolas estaduais. Foram também pedidas à mesma Coordenadoria informações como: número de professores de Educação Física (efetivos ou temporários); relação de escolas e de municípios vinculados à coordenadoria; contatos das escolas e de diretores; proposta pedagógica do estado; orientações sobre os conteúdos curriculares.

Obtidas as informações iniciais, realizou-se, em 2018, a coleta de dados de duas formas. Na primeira, o pesquisador principal foi pessoalmente aos municípios de São José e Santo Amaro da Imperatriz e entregou os questionários aos professores, sendo tais instrumentos recolhidos em data previamente marcada. Na segunda, os questionários foram enviados para as escolas, pelo malote da Coordenadoria Regional da Grande Florianópolis, em quantidade

correspondente ao número professores que ministram aulas de Educação Física, sendo recolhidos semanalmente.

Para a análise dos resultados, adotou-se a técnica de análise de conteúdo (BARDIN, 1977), respeitando as três etapas elencadas pela autora (pré-análise, codificação, categorização). Na pré-análise, foi realizada a leitura de todas as respostas vindas dos participantes da pesquisa. Na codificação, elencaram-se unidades de registro relacionadas com as palavras-chave e o objetivo da investigação. Na categorização, foi criada uma categoria: concepção de jogo para os professores investigados. Para uma melhor organização e categorização dos dados, foi utilizado o *software* NVivo 9.2, o qual auxiliou todo o processo de análise das respostas emitidas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com o objetivo de discutir o fenômeno jogo, a partir da percepção de professores de Educação Física articulamos os resultados e a discussão em uma seção, tornado possível ter um parâmetro do “jogo” de acordo com as respostas dos professores de escolas estaduais da Grande Florianópolis.

A concepção de jogo para os professores investigados

Apresentam-se, na sequência, a concepção de jogo para os professores investigados e reflexões de alguns autores sobre os cenários de pertencimento do jogo na Educação, Educação Física e na sociedade. O fluxograma 1 apresenta em categorias as respostas dos professores ao questionário sobre a percepção de “jogo”.

**Fluxograma 1- Percepção de jogo para os professores**

Fonte: construção dos autores

Com referência ao que é o jogo para os investigados, ressalta-se que uma parcela não respondeu à questão (n=11) e que os demais professores evidenciaram percepções distintas sobre o fenômeno. Salienta-se que os professores (n=22) mencionaram que o jogo é uma estratégia de ensino. Pode-se considerar que o jogo auxilia no ensino dos conteúdos da Educação Física, oportunizando ao aluno benefícios variados: promove interação entre os jogadores; estimula a autonomia e, em consequência, a criatividade na resolução de situações- problemas; valoriza o conhecimento prévio do aluno, sendo ele o centro do processo de ensino; oportuniza liberdade de expressão e escolha (FREIRE; SCAGLIA, 2003; KISHIMOTO, 1994; LEONARDO et al., 2009; PEREIRA et al., 2016). Cabe aos professores compreenderem a complexidade de ensinar por meio do jogo, o utilizando em plenitude, em consonância aos objetivos propostos para as aulas. Ensinar por meio do jogo é difícil e desafiador (FREIRE, 2002; SCAGLIA et al., 2013; PEREIRA et al., 2018).

Um paradigma que ainda ecoa no contexto escolar refere-se ao uso indevido do jogo, adotado de maneira utilitária, sem uma finalidade pedagógica, ou como uma recompensa aos alunos (FREIRE, 2002). Kishimoto (1994) menciona que deve haver equilíbrio entre a função pedagógica e a função lúdica do jogo. Aquele que apresenta somente diversão não consegue, muitas vezes, corresponder ao objetivo proposto para a aula e aquele em que prevalece o

ensino e a seriedade talvez não desperte o interesse e a participação dos alunos.

Ensinar por meio do jogo, sem corroborar este paradigma, requer algumas compreensões. Caillois (1990) apresenta polos antagônicos para refletir sobre a diversão e a seriedade, sendo a *paidia* em uma extremidade e o *ludus* em outra, ambos podendo auxiliar no equilíbrio, como proposto por Kishimoto (1994).

A *paidia* é conceituada como a diversão manifestada por meio de alegria, improviso e fantasia. O *ludus* é conceituado como a seriedade do jogo, absorvendo parte da alegria, apresentando regras mais convencionais, tendo a dificuldade como um de seus objetivos (CAILLOIS, 1990). O *ludus* complementa a *paidia* com a finalidade de organizar a alegria. É essencial que o professor perceba a existência destes polos e tente elaborar jogos em que haja o equilíbrio. Caso o equilíbrio não seja alcançado, o professor procure usar sua sensatez para realizar ajustes ou mesmo para ouvir os alunos, a fim de realizar as modificações em conjunto (FREIRE; SCAGLIA, 2003).

Além do equilíbrio entre os polos, o professor deve compreender o ambiente de jogo, o qual contém quatro elementos: imprevisibilidade, desafio, desequilíbrio, representação. A imprevisibilidade encontra-se presente pois não se pode prever as ocorrências durante e após o jogo. O desafio de buscar a superação ocasiona o desequilíbrio, o qual tira o jogador de zona de conforto, requerendo a tomada de decisões. Pela representação, os



jogadores assumem diferentes papéis e retratam personagens (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2007).

Identificando o ambiente, o professor pode utilizar o jogo como uma estratégia de ensino, oportunizando aos alunos reflexões sobre a tomada de decisão, bem como a compreensão dos objetivos e do conteúdo, transformando o jogo em um significativo processo de ensino e de aprendizagem (FREIRE, 2002; FREIRE; SCAGLIA, 2003). Discutindo sobre o que ocorre no jogo, os alunos podem exercer sua autonomia e ser críticos, discutir e estabelecer relações com o conteúdo trabalhado, corroborando um dos papéis fundamentais da escola: formar cidadãos críticos em sua visão de mundo.

Para haver aprendizagem é positivo que o professor oportunize, por meio do jogo, diferentes ambientes e interações sociais, para que os alunos se relacionem e vivenciem experiências em decorrência das intervenções surgidas no ambiente ofertado (VYGOTSKY, 1988). A constante estimulação do aluno, por meio de diferentes ambientes de jogo, enriquece sua compreensão de mundo.

Tal contexto requer que o professor explore o conteúdo a ser trabalhado, sistematize as aulas e os jogos, oportunize aos alunos a construção de jogos, visando o alcance de um aprendizado significativo. A literatura evidencia propostas pedagógicas que utilizam o jogo como estratégia de ensino, por exemplo nos esportes (FREIRE; SCAGLIA, 2003; SCAGLIA, 2007), lutas (CIRINO; PEREIRA; SCAGLIA, 2013; PEREIRA et al., 2017), na dança e na ginástica (SCAGLIA, 2007; PEREIRA et al., 2016). Elas apresentam alternativas aos professores para explorarem os macroconteúdos da Educação Física e se valerem do jogo de maneira organizada e sistematizada. Ressalta-se que os autores consultados não apresentam modelos rígidos, mas modelos que podem ser adaptados e alterados conforme a realidade e a prática pedagógica de cada professor.

Com referência ao jogo como conteúdo, 12 professores investigados mencionaram que, em seu cotidiano, respaldam-se em documentos norteadores da educação e apresentam o jogo como um macroconteúdo da Educação Física. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC)

(BRASIL, 2017), documento nacional em vigência, mostra, em suas unidades temáticas, o jogo atrelado à brincadeira, com características básicas de tempo, espaço, regras; organizado de acordo com os níveis de educação; com temáticas voltadas à cultura popular, bem como jogos brasileiros e internacionais, jogos de matriz africana e indígena, jogos eletrônicos.

Nos estados, existem também propostas curriculares locais. A Proposta Curricular de Santa Catarina (2014), documento norteador para as escolas estaduais catarinenses, contempla o jogo tendo como principal característica a fruição, um momento lúdico que desperta a fantasia dos participantes. O mesmo documento menciona vários temas que podem ser trabalhados para ensinar o jogo nas aulas de Educação Física, chamando a atenção para jogos e brincadeiras da cultura local e para jogos eletrônicos que fazem parte do cotidiano dos alunos (SANTA CATARINA, 2014).

Soares e colaboradores (1992) sistematizaram as práticas corporais da área e caracterizaram o jogo como uma prática corporal do movimento humano a ser tematizada nas aulas de Educação Física. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1998) caracterizam e organizam o conteúdo para respaldar os professores em suas aulas.

Autores e documentos norteadores da educação e da Educação Física discorrem sobre o jogo, o organizam e o defendem como um conteúdo (SOARES et al., 1992; KISHIMOTO, 1994; BROUGÉRE, 1998; BRASIL, 1998; 2017; SCAGLIA, 2007; SANTA CATARINA, 2014). No contexto europeu, o jogo como conteúdo, com sua potencialidade educacional aproveitada em atividades de distintas disciplinas, surgiu no século XVI, com fins utilitários, apresentando, porém, uma dicotomia: um recurso para finalidades pedagógicas e um elemento indispensável para o desenvolvimento humano (BETTI, 1991; KISHIMOTO, 1994).

Com referência ao jogo como diversão, conforme mencionado por alguns professores (n=09), Caillois (1990), em uma de suas definições, menciona o jogo como uma atividade livre e voluntária, cuja fonte é a diversão, justificando que se as pessoas forem obrigadas a



jogar esta atividade deixa de ser um jogo. No entanto, nem todo jogo pode ser divertido, existem jogos que não apresentam esta característica, porém se predominar a obrigatoriedade, o jogo deixa de existir.

É possível que a percepção de diversão proceda do próprio jogo, pois, como mostram diferentes definições, o jogo pode ocasioná-la. Caillois (1990), apresenta seis características do jogo: livre – o jogador não pode ser obrigado a participar, pois o jogo perderia sua natureza de diversão; delimitada – por espaço e tempo; incerta – o desenrolar não pode ser determinado; improdutiva – não pode gerar bens e riquezas; regulamentada – regras predefinidas, mas também estão sujeitas a mudanças; fictícia – sendo uma suspensão da realidade.

Huizinga (2000) apresenta a diversão como uma consequência do jogo. Em uma de suas definições, ele discorre que o jogo é uma atividade voluntária, realizada em limites (tempo e espaço), com regras construídas e consentidas, acompanhado por sentimentos, podendo gerar tensão, alegria e diversão. Huizinga (2000) menciona que o jogo absorve o participante e propicia jogar entre o limite da seriedade e da brincadeira.

Essa mesma absorção também é comentada por Caillois (1990). Ele descreve uma organização dos tipos de jogo (Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx), com base na absorção e as sensações que podem ser geradas no jogador, como, medo, fúria, diversão, tristeza, hostilidade, frustração, ciúme, felicidade, gratidão, compaixão, surpresa.

Os jogos do tipo Agôn são os de competição, em que os jogadores treinam para ter um melhor desempenho, por exemplo, esportes e lutas. Os jogos do tipo Alea são de acaso, dependem da sorte, por exemplo, roleta e bingo. Os jogos do tipo Mimicry são de suspensão da realidade, por exemplo, teatro e uso simbólico de brinquedos. Os jogos do tipo Ilinx são de vertigem, por exemplo, corda bamba e acrobacias (CAILLOIS, 1990). Esta organização dos tipos de jogos ilustra os valores morais, sociais e intelectuais das culturas humanas.

No contexto educacional, para compreender elementos, características e consequências do

jogo, deve-se refletir sobre o jogo que se executa e observar como os alunos o realizam, como tomam decisões, como se divertem, como se frustram. O contexto do jogo pode oportunizar a observação dos alunos, pois, quando joga, o ser humano não consegue esconder seus sentimentos, no jogo a personalidade emerge. Este fato pode ser discutido com os alunos, de modo que possam lidar com situações como burlar regras ou extrapolar limites devido ao êxtase ou à frivolidade (BROUGÈRE, 1998).

Com relação à percepção do jogo como um fenômeno cultural e social, é importante compreender a epistemologia do fenômeno jogo em diferentes contextos. Caillois (1990) e Huizinga (2000), em suas investigações, propuseram inúmeras reflexões sobre o fenômeno, com as quais estão em consonância as respostas dos professores quando tratam do jogo como um fenômeno cultural (n=5) e social (n=18).

Para Huizinga (2000), o jogo é mais antigo que a cultura, sendo indispensável para a vida humana, contendo, em sua natureza, a beleza por meio da tensão, da alegria e do divertimento de quem joga. Caillois (1990) discorre sobre a quase infinita diversidade do jogo, pois cada cultura apresenta sua contribuição neste âmbito. O jogo contribui para a educação e o progresso intelectual da humanidade.

Fazendo alusão ao contexto educacional, Brougère (1998) expõe que os ambientes cultural e social influenciam os tipos de jogos de uma região, pois cada cultura desenvolve sua compreensão sobre o jogo por uma rede de analogias, de acordo com seus costumes e crenças. Observa-se, portanto, a complexidade deste fenômeno, o qual deve ser valorizado como patrimônio cultural e social.

É possível conceituar o jogo pelo ato de jogar. É o ato de jogar que dá sentido à reflexão sobre a brincadeira e o esporte, fenômenos com presença significativa nas diferentes culturas. O jogo pode ser considerado como uma atitude que, dependendo de quem o executa, manifesta-se ora como brincadeira, ora como esporte. O jogo tem um fim em si mesmo, ele constitui uma categoria maior, pois se manifesta tanto na brincadeira



como no esporte (FREIRE, 2002; FREIRE; SCAGLIA, 2003; SCAGLIA, 2003).

É importante mencionar a cultura lúdica, construída através das relações sociais e da gama de possibilidades de criar e vivenciar diferentes tipos de brincadeira e de esporte. As brincadeiras e os esportes não são inatos, nenhum ser humano nasce sabendo jogar, ambos vão sendo conhecidos por meio das relações sociais, portanto são uma elaboração cultural (BROUGÉRE, 1998).

O professor pode oferecer aos alunos tanto experiências de jogos de distintas culturas como de sua comunidade. Essa variação mostra-se importante na discussão sobre os costumes e as tradições dos diversos povos, levando os alunos a se transportarem para outras culturas e a valorizarem a própria cultura (BRASIL, 2017).

Evidencia-se relevante refletir sobre o papel do jogo nas aulas de Educação Física, sob a perspectiva do desenvolvimento integral do aluno, por ele estimular habilidades motoras e competências morais e sociais. O jogo possibilita escolhas, que podem ser realizadas por todos os alunos, as quais devem ser respeitadas, pois apresentam a criticidade e o olhar para o mundo de que fez a opção (KISHIMOTO, 2014).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelos resultados deste estudo, conclui-se que os professores investigados detêm diferentes concepções sobre o fenômeno jogo: estratégia de ensino, conteúdo, diversão, fenômeno cultural e social. Compreende-se a polissemia do fenômeno jogo, a partir de diversos conceitos elaborados por bases epistemológicas distintas. As

características e o ambiente do jogo dependem do contexto em que ele se manifesta.

No âmbito da Educação Física, o jogo constitui papel fundamental na prática pedagógica, sendo adotado tanto como estratégia pedagógica quanto como conteúdo. O jogo desempenha também um papel utilitário. Entre alguns paradigmas do jogo, destaca-se sua utilização sem finalidade pedagógica, cuja ruptura requer o equilíbrio entre as duas principais funções: a lúdica e a pedagógica.

Os professores, ao compreenderem o ambiente de jogo (limites e principais características), podem não só ensinar determinado conteúdo por meio do jogo, mas também conhecer quem está jogando (personalidade, habilidades motoras, criticidade, dificuldades). O jogo faz parte das diferentes culturas e, por isso, precisa ser valorizado e investigado no contexto educacional.

O presente estudo apresenta como limitações a não observação de aulas e a falta de conhecimento do plano de ensino dos professores, fatores importantes para averiguar a percepção e a utilização do jogo como prática pedagógica. Recomenda-se, para investigações futuras, a observação de aulas, a análise do plano de ensino e a utilização, como instrumento, de entrevistas com os professores.

Tornam-se necessárias investigações empíricas e teóricas sobre o fenômeno jogo, tendo em vista a gama de seus significados e sua importância para sociedade. Sugere-se que as universidades brasileiras, que ofertam o curso de Educação Física, e as formações continuadas, possibilitadas pelas secretarias de educação, oportunizem discussões sobre o jogo, abordando diversas áreas do conhecimento e diferentes autores.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Lawrence. **Análise de conteúdo**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.

BETTI, Mauro. **Educação física e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.

BRASIL. Ministério da educação. **Base Nacional Comum Curricular: educação é a base**. Brasília, DF: MEC, 2017.



BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília, DF: MEC /SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre, RS: Artmed, 1998.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa, Portugal: Cotovia, 1990.

CHÂTEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

CIRINO, Carolina; PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos; SCAGLIA, Alcides José. Sistematização dos Conteúdos das lutas para o ensino fundamental: uma proposta de ensino pautada nos jogos. **Revista mineira de educação física**, ed. especial, n. 9, p. 221-227, 2013.

FABIANI, Débora Jaqueline Farias; SCAGLIA, Alcides José. O inventário da cultura lúdica: os espaços, os materiais e os jogos desenvolvidos pelas crianças no horário livre. **Lúdicamente**, v. 14, n.1, p. 1-22, 2018.

FREIRE, João Batista. **O Jogo entre o riso e o choro**. São Paulo: Autores Associados, 2002.

FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

HOUAISS, Instituto Antonio. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 1994.

LEONARDO, Lucas; SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva. O ensino dos esportes coletivos: metodologia pautada na família dos Jogos. **Motriz**, v. 15, n. 2, p. 236-246, 2009.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. Lutas na escola: sistematização do conteúdo por meio da rede dos jogos de lutas. **Conexões**, v. 15, n.3, p. 338-348, 2017.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. Reflexões sistêmicas do jogo: contribuições para a educação física, **Journal of sport pedagogy and research**, v. 4, n. 3, p. 60-64, 2018.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. O jogo como estratégia pedagógica para o ensino da educação física escolar no 5º ano do ensino fundamental I. **Corpoconsciência**, v. 20, p. 1-8, 2016.

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos e colaboradores. Construction and preliminary validation of an instrument for understanding fighting teaching in school physical education. **Revista de artes marciais asiáticas**, v. 14, n. 2, p. 56-66, 2019.



SANTA CATARINA. Governo do Estado, Secretaria de Estado da Educação. **Proposta curricular de Santa Catarina**: formação integral na educação básica. Secretaria de Estado da Educação: Florianópolis, SC, 2014.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés**: todos semelhantes, todos diferentes. 164f. 2003. Doutorado (Educação Física). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2003.

_____. **Referencial curricular da educação básica das escolas públicas municipais de Franca**, Franca SP, 2007.

SCAGLIA, Alcides José e colaboradores. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico. **Movimento**, v. 19, n. 4, p. 1-30, 2013.

SOARES, Carmen Lúcia e colaboradores. **Metodologia do ensino da educação física**. São Paulo: Cortez, 1992.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: VYGOTSKY, Lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo, SP: Ícone, 1988.

Dados do autor:

Email: marcosp.pereira46@gmail.com

Endereço: Rua Pascoal Simone, 358, Coqueiros, Florianópolis, SC, CEP: 88080-350, Brasil.

Recebido em: 21/01/2020

Aprovado em: 05/05/2020

Como citar este artigo:

PEREIRA, Marcos Paulo Vaz de Campos; FARIAS, Gelcemar Oliveira. Professores de educação física e o jogo: reflexões no contexto escolar. **Corpoconsciência**, v. 24, n. 2, p. 82-90, mai./ ago., 2020.