

**UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC**

**CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

**RAIANE MARTINS DE SOUZA**

**A SALA “JOGOS DE TODO MUNDO” DO SESC/CRICIÚMA(SC): A  
COMPREENSÃO DOS PROFESSORES**

**CRICIÚMA, DEZEMBRO DE 2012**

**RAIANE MARTINS DE SOUZA**

**A SALA “JOGOS DE TODO MUNDO” DO  
SESC/CRICIÚMA(SC): A COMPREENSÃO DOS PROFESSORES**

Trabalho de Conclusão de Curso,  
apresentado para obtenção do grau de  
licenciado no curso de Educação Física  
da Universidade do Extremo Sul  
Catarinense, UNESC.

Orientador: Prof. Dr. Vidalcir Ortigara

**CRICIÚMA, DEZEMBRO DE 2012**

**RAIANE MARTINS DE SOUZA**

**A SALA “JOGOS DE TODO MUNDO” DO SESC/CRICIÚMA(SC): A  
COMPREENSÃO DOS PROFESSORES**

Trabalho de Conclusão de Curso  
aprovado pela Banca Examinadora para  
obtenção do Grau de licenciado, no Curso  
de Educação Física da Universidade do  
Extremo Sul Catarinense, UNESC, com  
Linha de Pesquisa em Educação Física  
Escolar.

Criciúma, 06 de dezembro de 2012

**BANCA EXAMINADORA**

Prof. Vidalcir Ortigara - Doutor - (UFSC) - Orientador

Prof. Ana Lúcia Cardoso - Mestre – (UFSC)

Prof. Danielle Torri - Mestre - (UFSC)

**Ao meu noivo Giovani e aos meus pais,  
pelos meus dias e noites dedicados a  
esse trabalho.**



## **AGRADECIMENTOS**

A Deus por ter me dado força e coragem para chegar até aqui.

Ao meu noivo Giovani que com paciência e amor soube compreender minhas ausências.

Aos meus pais, que apesar do pouco estudo me apoiaram e incentivaram-me para concretização deste sonho.

A todos os meus amigos da faculdade, principalmente ao Anderson pela preocupação e apoio em todos os momentos, a Karen pelo companheirismo e ao Mateus por estar sempre presente em todos os momentos me dando força e coragem para seguir em frente, sendo que essa amizade quero levar por toda a minha vida.

Ao professor Vidalcir Ortigara, meu orientador, que compartilhou seus conhecimentos para a realização desse estudo.

E a todas as pessoas que colaboraram de alguma forma com o meu estudo, desde a aplicação dos questionários até a realização geral do mesmo.

**“Se, na verdade, não estou no mundo para simplesmente a ele me adaptar, mas para transformá-lo; se não é possível mudá-lo sem um certo sonho ou projeto de mundo, devo usar toda possibilidade que tenha para não apenas falar de minha utopia, mas participar de práticas com elas coerentes.”**

**Paulo Freire**

## RESUMO

O objetivo central desta pesquisa é explicitar a compreensão dos professores em relação à contribuição da sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma, nas aulas para crianças do 1º ao 5º ano. Realizamos uma pesquisa bibliográfica e de campo com enfoque qualitativo. Para determinarmos os professores a serem investigados, recorremos aos registros de visitas à sala e tomamos os vinte professores registrados como foco da pesquisa. O trabalho apresenta primeiramente o debate sobre o que é jogo e sua importância para o desenvolvimento das crianças, utilizando-nos dos autores mais citados no campo da Educação Física como Huizinga (1971), Winnicott (1975), Kishimoto (1994) e da abordagem histórico-cultural de Vigotski (1994), Leontiev (2001) e Elkonin (1998). No segundo capítulo apresentamos a Educação Física escolar como componente curricular conforme Coletivo de Autores (1992). E no terceiro capítulo temos a análise dos dados sobre a compreensão dos professores a respeito da contribuição das atividades realizadas na sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma para o desenvolvimento das crianças. Com os dados obtidos identificamos que muitos dos professores que levaram os alunos à sala “Jogos de Todo Mundo” não tinham um planejamento a seguir em relação ao tema jogos, o que expressa um posicionamento negativo frente ao ato de ensinar jogos, ainda que alguns professores tenham em mente uma certa importância dos jogos de mesa para as aulas. Ainda percebemos que um dos professores analisados apresenta propostas relacionadas ao que o Coletivo de Autores (1992) nos propõe como finalidade do ensino de jogos. Podemos perceber que a instituição de ensino, tempo de formação não garante que a prática dos professores será boa ou ruim, porém consideramos necessário que os professores continuem se aperfeiçoando, pois isso possibilita a mudança de postura frente ao ato de ensinar.

**Palavras-chave:** Jogos. Jogo-Desenvolvimento. Sala “Jogos de Todo Mundo”. Jogo-Ensino.



## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 – Local e área de formação.....	38
Quadro 2 - Objetivos em levar os alunos à sala "Jogos de Todo Mundo" do SESC/Criciúma.....	39
Quadro 3 - Importância da visita à sala "Jogos de Todo Mundo" para a prática pedagógica.....	40
Quadro 4 - Importância da inserção dos jogos de mesa nas aulas de Educação Física.....	41
Quadro 5 - Contribuição dos jogos de mesa para o desenvolvimento dos alunos.....	45
Quadro 6 - Utilização dos jogos em sala de aula.....	47
Quadro 7 - Preparação dos alunos para a visita.....	50
Quadro 8 - Atividades realizadas após a visita.....	50

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>2 O QUE É JOGO .....</b>	<b>16</b>
2.1 HISTÓRICO DO JOGO .....	16
2.2 DIFERENTES PERSPECTIVAS A RESPEITO DO JOGO .....	18
2.2.1 O jogo na perspectiva de Huizinga .....	19
2.2.2 O jogo na perspectiva de Winnicot .....	20
2.2.3 O jogo na perspectiva de Kishimoto .....	22
2.2.4 O jogo na perspectiva histórico cultural .....	23
2.3 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS.....	27
<b>3 A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR COMO COMPONENTE CURRICULAR .....</b>	<b>33</b>
3.1 CONTEÚDOS DE ENSINO.....	33
3.2 HISTÓRICO, O QUE É E DO QUE TRATA A EDUCAÇÃO FÍSICA .....	34
3.3 O JOGO NA PERSPECTIVA CRÍTICO SUPERADORA.....	35
<b>4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS.....</b>	<b>38</b>
<b>7 CONCLUSÃO .....</b>	<b>56</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>58</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>60</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Durante os estágios não obrigatórios oferecidos pela Universidade, pudemos nos surpreender e acreditar na importância dos jogos de mesa, encontrados no acervo da sala de jogos do SESC/Criciúma, para as crianças. Sendo que vivenciamos há quase dois anos com as crianças, esses jogos, nessa instituição.

Conforme Viegas (2006, apud SESC sd), assistimos hoje a uma proliferação de jogos de todos os tipos, sendo estes inteligentes ou não. Embora se reconheça a importância dos jogos eletrônicos, os jogos tradicionais de tabuleiro possuem um aspecto importantíssimo, a interação presencial entre os jogadores. São jogos que requerem basicamente a capacidade de parar, concentrar-se, elaborar pensamentos e, sobretudo saber respeitar o tempo do outro.

A partir dessas indagações os proponentes do projeto “Jogos de Todo Mundo”, o justificam como um espaço que permite à clientela conhecer e vivenciar jogos de tabuleiro de diferentes épocas e etnias. Um espaço de lazer cultural, valorizando a riqueza de cada jogo através de sua origem e história. São jogos que exigem o emprego de estratégias cognitivas para se atingir o objetivo proposto.

Os objetivos da Sala de jogos do SESC é permitir o acesso de crianças e adultos a uma proposta diferenciada de salão de jogos e tornar conhecido os mais notáveis e fascinantes jogos que o homem inventou em diferentes épocas e estágios de sua evolução histórica e social. Para isso, as atividades desenvolvidas buscam a valorização da ludicidade e a importância do brincar, por meio de apresentação de jogos de diferentes culturas, valorizando o jogo como objeto de criatividade, resgatando o brincar como uma atividade comum às crianças e aos adultos, oportunizando momentos de socialização e integração a partir do jogo, fazendo um resgate da memória brincante de cada um.

Partindo de uma pesquisa de seleção e classificação de jogos previamente testados, os idealizadores identificaram um acervo de

aproximadamente 70 jogos. Esses jogos estão catalogados através de cadastramento padrão da biblioteca central do SESC, garantindo maior controle e organização do material. Tal catalogação foi realizada respeitando a seguinte classificação: Jogos de captura; Jogos de percurso; Jogos de alinhamento; Jogos de desafio; Jogos de sorte; Jogos de territórios.

A sala “Jogos de Todo Mundo” é dinamizada a partir de uma programação semanal de atividades sistemáticas e também com agenda de eventos, com o propósito de divulgação e sensibilização da clientela. Nesta programação encontramos atividades permanentes, como:

- Livre brincar: abertura de espaço para atendimento de forma exploratória por parte dos participantes;
- Visitas monitoradas: atendimento a grupos de escolares, terceira idade ou acadêmicos com agendamento prévio e programação dirigida.
- Clube de jogos de tabuleiro: Organização de agremiações ou grupos de encontro por afinidade de jogo com o propósito de compartilhar experiências a respeito.
- Escolinha de jogos: atividades pedagógicas para ensino dos jogos e suas estratégias.
- Oficinas para educadores: realização de oficinas de jogos para educadores.
- Oficinas de confecção de jogos: oficina de construção de réplicas dos jogos de todo mundo com materiais orgânicos.
- Oficina da memória: direcionada a grupo de terceira idade com propósito de exercício para memória.
- Eventos: organização de uma agenda mensal de mini eventos a serem realizados na sala de jogos, como festivais, torneios, encontros intergeracionais a partir de atividades relacionadas ao acervo existente.

O público alvo para o projeto da sala “Jogos de Todo Mundo” abrange comerciários, dependentes destes, escolares e comunidade em geral, sem custo para os participantes.

Para fins de nosso estudo, faremos uso apenas das visitas dos escolares à sala de jogos, onde os mesmos tiveram monitores para apresentação da mesma e orientação de atividades relacionadas aos jogos de tabuleiro.

Sendo assim, nossa inquietação foi em relação à visão dos professores das atividades realizadas nesse local e dos jogos utilizados, se eles acreditam que há alguma importância para o desenvolvimento das crianças ou se apenas levaram os alunos para ter um momento de diversão e lazer. Queremos entender qual o papel dos jogos de tabuleiro durante as aulas dos professores antes e depois da visita a sala de jogos.

Foi por meio dessas observações e vivências que começamos a refletir sobre a temática jogos, com o intuito de investigar mais profundamente o que os autores falam a respeito dos jogos, bem como a compreensão dos professores que levaram seus alunos até a sala de jogos do SESC.

Muitos estudos abordam esse assunto, pois o jogo é componente importante nas aulas de Educação Física no âmbito escolar, componente da cultura corporal por meio dele se progride nas habilidades exigidas com o próprio jogo, sendo também lugar de construção. No jogo manifesta-se a criação para modificar a realidade, para isso necessita-se de muita atenção e regulação, tornando o jogo, de certo modo, tenso.

Este trabalho surgiu, portanto da necessidade de aprofundamento teórico a respeito dos jogos de mesa, encontrados no acervo de jogos do SESC/Criciúma. Neste sentido, este projeto tem como tema a sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma (SC): a compreensão dos professores.

Para tanto, o problema do nosso estudo é como os professores veem a contribuição da sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma para crianças do 1º ao 5º ano.

No desenvolvimento deste estudo surgiram várias questões. Entre elas selecionamos as que consideramos diretamente envolvidas com a problemática proposta. São elas: o que são jogos?; Qual a importância dos jogos como conteúdo da Educação Física escolar?; Qual a visão dos professores em relação à contribuição da sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC?

O objetivo central dessa pesquisa é explicitar a compreensão dos professores em relação à contribuição da sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma, nas aulas para crianças do 1º ao 5º ano.

A partir do objetivo geral, traçamos os seguintes objetivos específicos: explicitar o que a literatura expõe sobre jogo; investigar a importância dos jogos como conteúdo da Educação Física escolar; explicitar a visão dos professores a respeito das atividades realizadas na sala de jogos.

Para fins desse estudo faremos uso da pesquisa bibliográfica e de campo com enfoque qualitativo, sobre a compreensão dos professores em relação à contribuição da sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma, nas aulas para crianças do 1º ao 5º ano que frequentaram a mesma entre 2009 e 2012.

Em relação à pesquisa bibliográfica, Marconi (2001) afirma que essa se trata de levantamento em obras publicadas em formas de livros, revistas científicas, artigos, entre outros, que contribuem com a temática investigada.

Também faremos uso da pesquisa de campo com o intuito de obter respostas ao nosso problema levantado. Em relação a essa, Minayo (1994) nos diz que requer a relação entre a fundamentação teórica do objeto a ser pesquisado e o campo que se pretende explorar.

Em relação à abordagem qualitativa, conforme Bogdan e Biklen (1994) possui cinco características, porém, nem todas precisam estar presentes para a pesquisa tornar-se qualitativa. São elas:

- 1) Na investigação qualitativa a fonte direta de dados é o ambiente natural, constituindo o investigador o instrumento principal.
- 2) A investigação qualitativa é descritiva. Os investigadores tentam analisar os dados em toda a sua riqueza, respeitando a forma que esses foram registrados.
- 3) Os investigadores qualitativos interessam-se mais pelo processo do que simplesmente pelos resultados ou produtos.
- 4) Os investigadores qualitativos tendem a analisar os seus dados de forma indutiva. Essas abstrações são construídas à medida que os dados recolhidos vão se agrupando. Sendo que esse processo é

como um funil, em que as ideias vão se fechando e tornando-se mais específicas no extremo.

5) O significado é de importância vital na abordagem qualitativa.

Para determinarmos os professores a serem investigados, recorreremos aos registros de visitas à sala. Neles encontramos o registro de vinte visitas de escolas à sala “Jogos de Todo Mundo” no período de 2009 a 2012, todas elas foram públicas. A escolha do período para análise ocorreu por encontramos registros na instituição das visitas monitoradas do SESC apenas a partir de 2009.

Em seguida realizamos contato – via telefônica – com a direção de cada escola, apresentando os objetivos da pesquisa do Trabalho de Conclusão de Curso -TCC e solicitamos a nominata dos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental que organizaram a visita à sala “Jogos de Todo Mundo”. Chegamos ao total de vinte professores. Portanto tomamos o universo desses professores como foco da pesquisa, em que encontramos professores de diversas áreas de estudo, mas principalmente de Pedagogia e Educação Física. Após esse processo, fomos diretamente à escola para conversarmos com os professores e convidá-los para participarem da pesquisa. Aproveitamos e entregamos à direção uma carta de apresentação (anexo 1). Todos os professores aceitaram em participar do estudo. Na mesma ocasião apresentamos o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (anexo 2) e em seguida entregamos o questionário a ser respondido (anexo 3). Combinamos o retorno em que recolheríamos o questionário respondido. Um professor solicitou que aguardasse, pois respondeu o questionário no mesmo dia. Ao retornar para recolher o questionário obtivemos o retorno de todos os vinte questionários entregues.

Conforme Marconi (2001), após a obtenção dos dados, faz-se a análise e interpretação dos resultados, sendo esse o passo considerado núcleo central da pesquisa. Após recolhermos o questionário, passamos à consideração das respostas, formulando quadros que os possibilitaram a análise em articulação com a fundamentação teórica.

O relatório da pesquisa, que constitui esse TCC, apresenta, além dessa introdução, mais três capítulos. No capítulo um expomos as ideias de

autores mais citados no campo da Educação Física a respeito do jogo. Apresentamos as abordagens dos seguintes autores: Huizinga (1971), Winnicott (1975), Kishimoto (1994, apud ZANDONADI 2008) e a teoria Histórico-Cultural com base nas produções de Vigotski (1994) <sup>1</sup>, Leontiev (2001) e Elkonin (1998). Neste ainda abordamos brevemente a origem dos jogos e a questão da importância dos jogos para o desenvolvimento das crianças. Para isso expomos os pontos de vista dos autores com a perspectiva de nos posicionarmos em relação ao tema.

No segundo capítulo apresentamos a Educação Física escolar como componente curricular, mais especificamente o debate dos conteúdos de ensino, conforme a proposta crítico-superadora formulada pelo Coletivo de Autores (1992). A escolha da proposta deve-se ao fato de ser a que tem como base de sustentação a pedagogia Histórico-Crítica que, por sua vez, tem como base psicológica Histórico-cultural.

E no terceiro capítulo trazemos a compreensão dos professores a respeito da contribuição das atividades realizadas na sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma para o desenvolvimento das crianças.

Ao final apresentamos, em termos de conclusão, as considerações a que chegamos nesse debate.

---

<sup>1</sup> O nome desse autor aparece com várias grafias, dada à dificuldade de tradução do alfabeto russo. Utilizaremos a forma Vigotski para nos referirmos a ele. Porém, quando realizamos citação de obra utilizamos a grafia da referida publicação.



## 2 O QUE É JOGO

Neste capítulo apresentaremos a concepção de jogo de diversos autores com as obras que foram mais citadas no campo da Educação Física bem como o que dizem a respeito da contribuição dos jogos para o desenvolvimento das crianças.

Porém, para entendermos o que é jogo, primeiramente precisamos entender os aspectos históricos das sociedades em relação à inclusão dos jogos em suas atividades. Para esse esclarecimento nos utilizamos da obra de Elkonin (1998), pois acreditamos que, dada sua base histórico-cultural, melhor desenvolveu esse tema.

### 2.1 HISTÓRICO DO JOGO

Conforme Elkonin (1998), a primeira descrição sistemática a respeito dos jogos infantis na Rússia é de Petróviski (1887), em que aborda os conceitos de jogo entre os diferentes povos. De forma resumida, para os povos gregos, antigos judeus, romanos, sânscritos, germanos o jogo era algo que significava alegria e proporcionava satisfação.

Porém, nenhuma dessas atividades citadas foi uma atividade realmente sistematizada da teoria do jogo. Wundt (1887, apud ELKONIN, 1998), foi o que mais chegou perto da origem dos jogos. Segundo ele, o jogo nasceu do trabalho e do trabalho obtém-se a meta que seria o jogo.

O mesmo autor traz os dados etnográficos, em que estes afirmam que na sociedade moderna dos adultos as formas evoluídas do jogo foram substituídas pelo esporte e pela arte. Diz que o jogo de papéis (forma fundamental da vida da criança contemporânea) persiste na infância. Sendo que a criança e o adulto por meio do ensino escolar desenvolvem seus hábitos mais racionalmente e com grau elevado. Elkonin (1998) não concorda no ponto em que o jogo perde a importância na formação da personalidade da criança. A medida que estas se afastam das atividades com os adultos, há um aumento dessa importância evoluída dos jogos de papéis.

O autor aponta ainda que a psicologia empírica conceitua o jogo como manifestação de uma psique moderna. Alguns estudiosos viam no jogo infantil imaginação e fantasia outros ainda como o desenvolvimento do pensamento, de despreocupações. Para a criança qualquer objeto transforma-se no que ela queira a cada momento e é isso que é peculiar no jogo infantil.

Elkonin (1998) cita Bryant que viveu entre os zulus e também pesquisadores soviéticos das etnias do extremo norte e estes falam da incorporação precoce das crianças as tarefas dos adultos. Também Stebnitski aponta que as meninas iniciam com brincadeiras todas as suas tarefas, com isso adquirem hábitos de trabalho, sem se dar conta. Com isso, as crianças adquirem independência precocemente.

Não existem dados exatos a respeito dos jogos infantis, como nos diz Elkonin com base nos dados dos etnógrafos, nesse nível de desenvolvimento primitivo, muito menos dos jogos protagonizados.

Elkonin (1998, p. 61) aborda que:

Com a mudança do caráter da produção ocorreu, portanto, na sociedade, outra divisão do trabalho. Ao se complicarem e redistribuírem os meios e os modos de trabalho, deu-se uma mudança natural na participação das crianças nos diversos aspectos do trabalho: deixaram de participar diretamente em atividades laborais a elas superiores.

Para tanto, foram surgindo equipamentos menores, adaptados para que as crianças os utilizem em situações praticamente iguais aos trabalhos real dos adultos. Com isso, o mesmo autor acredita que foi possível introduzir alguns elementos do jogo como a alegria pelos êxitos, mas isso não se transforma em brinquedo, nem eram jogos.

Apesar de serem poucas às vezes, nessa etapa de desenvolvimento da sociedade, ele nos aponta os jogos protagonizados, onde Tcharuzim diz que nos lopários as crianças imitavam as cerimônias de noivado, apesar de ser sempre escondido dos pais, pois os mesmos proibiam essa prática.

Elkonin (1998) diz que não é possível ter de forma exata o momento em que o jogo protagonizado passou a fazer parte da vida das

crianças, pois isso foi diferente entre os povos, conforme suas condições de existência.

Com isso, compreendemos que o jogo protagonizado surge por meio das relações sociais, como o próprio trabalho, onde se substitui um objeto por algo com as mesmas ações desse.

Elkonin (1998, apud ARCE e SIMÃO 2006), completa esse pensamento, nos apresentando que o jogo protagonizado surgiu, portanto, do afastamento das crianças do mundo do trabalho, sendo que estes foram construídos historicamente, por meio das condições sociais de cada um.

Para ser considerado jogo são necessárias algumas características básicas para identificar a atividade. Como veremos a seguir, alguns autores identificam o jogo como sendo biológico, não considerando a cultura como algo predominante para o desenvolvimento dos mesmos. Outros autores, ainda entendem o jogo na escola apenas como lúdico, sendo utilizado por professores com pouco interesse. Veremos também que a teoria histórico crítica analisa o jogo percebendo a época e a cultura onde o mesmo está inserido.

Podemos perceber que os autores têm diferentes pontos de vista a respeito de um mesmo tema, nesse caso o jogo. Para tanto, utilizaremos as perspectivas mais consideradas a respeito do mesmo no campo da Educação Física brasileira. Desse modo, os autores que utilizamos para explicar essa questão são esses: Huizinga (1971), onde este afirma que o jogo é uma atividade voluntária e, neste há uma consciência de ser diferente da vida real; Winnicott (1971), onde o mesmo diz que a experiência do homem se constrói por meio do brincar e faz parte da saúde da criança; Kishimoto (1994) fala que jogo é um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil, segundo o qual age no desenvolvimento integral da criança; e a teoria Histórico Cultural de Vygotski (1994), Leontiev (2001) e principalmente Elkonin (1998) onde concluíram que o jogo é uma atividade que reconstrói as relações sociais.

## 2.2 DIFERENTES PERSPECTIVAS A RESPEITO DO JOGO

Para entendermos o que é jogo, necessitamos do embasamento teórico que fizeram alguns autores a respeito dessa temática desde os primórdios, analisando diferentes épocas em que estava presente e para qual finalidade os mesmos eram utilizados. Destacaremos, portanto, as obras mais consideradas no campo da Educação Física brasileira a respeito dos jogos.

Para isso, começaremos nossa reflexão a partir de Huizinga (1971), analisando sua obra intitulada *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*.

### **2.2.1 O jogo na perspectiva de Huizinga**

O autor afirma que o jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta pressupõe a sociedade humana. O jogo é uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido, ou seja, todo jogo significa algo.

Segundo teorias, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias, promove autocontrole ao indivíduo ou serve apenas para competir e dominar.

Continuando com as reflexões, Huizinga (1971 p.5), afirma que:

A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.

O mesmo autor diz que a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois, se limitaria a humanidade. Se jogamos e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois, o jogo é irracional e está oposto a seriedade.

O jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens deixa de ser jogo. Portanto, a primeira característica fundamental do jogo é o fato dele ser livre, trata-se de uma evasão da vida real. Ele é uma atividade temporária, autônoma, tendo em vista a satisfação, contribuindo para a prosperidade do grupo social, possuindo um caminho e um sentido próprio.

O autor diz que o jogo acaba tornando-se tenso afirmando que esse é um papel muito importante, pois há um esforço para levar ao desenlace do jogo e quanto mais competitivo, mais apaixonante é o jogo. Para o conceito do jogo, há também as regras, estabelecendo o que vale ou não naquele momento de jogar.

O jogo também é a luta por alguma coisa e a representação desta e nele se verificam características lúdicas, como ordem, tensão, ritmo... Completando isso, Huizinga (1971, p. 33) diz que

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatória dotada de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Por esse assunto, entende-se, portanto, que o jogo é uma forma de expressão corporal voluntária, composta por regras que devem ser seguidas, porém são acordadas entre todos os membros que compõe esse jogo, sendo estas flexíveis, sendo que o próprio jogo causa muita alegria por ele ser fascinante, cativante e ao mesmo tempo causa tensão devido a quais estratégias usar para melhor entender e fazer as jogadas. Para tanto, busca-se formas mais simples para tratar o jogo, para então ter a alegria a partir do jogo.

Contraopondo esse pensamento destacaremos a seguir o que nos diz Winnicott a respeito do que é jogo.

### **2.2.2 O jogo na perspectiva de Winnicott**

Winnicott conceitua jogo como uma atividade que contrasta com a realidade psíquica e o mundo real de cada indivíduo, afirmando que a experiência do homem se constrói por meio do brincar.

Para o mesmo autor, os adultos devem sempre estar disponíveis para as crianças enquanto elas brincam, mas não no sentido de ingressar na brincadeira, porém na forma de organizar as atividades. O mesmo deve acontecer nas aulas de Educação Física, o professor tem que ser apenas o

mediador, pois o jogo, a criação deve partir do aluno. Para tanto, o jogo é algo natural, onde a liberdade de criação dos fatos prevalece.

Ele nos diz que a brincadeira é universal e faz parte da saúde da criança.

O brincar facilita o crescimento e, portanto, a saúde; o brincar conduz aos relacionamentos grupais; o brincar pode ser uma forma de comunicação na terapia: finalmente, a psicanálise foi desenvolvida como forma altamente especializada do brincar, a serviço da comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOT, 1975, p. 63)

Com isso, podemos entender que quando a criança brinca ela se socializa com os que fazem parte da brincadeira e também com ela própria.

Para o autor, é somente no brincar que a criança ou o adulto tem sua liberdade de criação. É possível ver o lugar que pertence o brincar no processo de desenvolvimento. Essas afirmações estão expressas a seguir.

- o bebê e o objeto estão fundidos um no outro. A visão que o bebê tem do objeto é subjetiva e a mãe se orienta no sentido de tornar concreto aquilo que o bebê está pronto a encontrar.
- O objeto é repudiado, aceito de novo e objetivamente percebido. Esse processo complexo é altamente dependente da mãe ou figura materna preparada para participar e devolver o que é abandonado, (WINNICOTT, 1975, p. 70)

Com isso, podemos perceber que a mãe está permanentemente oscilando entre o que o bebê encontra e ser ela própria fazendo com que o bebê a encontre.

- o estágio seguinte é ficar sozinho na presença de alguém. A criança está brincando agora com base na suposição de que a pessoa a quem ama e que, portanto, é digna de confiança, e lhe dá segurança, está disponível e permanece disponível quando é lembrada, após ter sido esquecida. Essa pessoa é sentida como se refletisse de volta o que acontece no brincar.
- a criança, agora, está ficando pronta para o estágio seguinte, que é permitir e fruir uma superposição de duas áreas de brincadeira. Em primeiro lugar, naturalmente, é a mãe quem brinca com o bebê, mas com cuidado suficiente para ajustar-se as suas atividades lúdicas, (WINNICOTT, 1975 P. 70-71)

A partir desse estágio, o mesmo nos coloca que o bebê passa a aceitar ou não a introdução de ideias vindas de outras pessoas, preparando-se para um brincar conjunto.

Podemos concluir então, que Winnicott defende a ideia de que o jogo é algo natural do ser humano que também facilita a saúde da criança, contribuindo com o seu crescimento e que o adulto deve estar presente apenas no sentido de fornecer materiais para que aconteça o brincar das crianças.

A seguir apresentaremos a visão de Kishimoto (1994) a respeito do jogo, onde ele conceitua que o jogo age no desenvolvimento integral da criança.

### **2.2.3 O jogo na perspectiva de Kishimoto**

Conforme Zandonadi (2008) a autora esclarece que na escola, o papel do professor é de orientar as descobertas das crianças, respeitando sempre os limites de desenvolvimento de cada uma. Isso para efetivar a construção do conhecimento intervindo sempre que necessário para conduzir o pensamento ao que se deseja, mostrando o que pode ser considerado ou não para então o brinquedo educativo ter conquistado um espaço definitivo na educação infantil.

Para a autora, há três tipos de jogos pedagógicos: brincadeiras tradicionais, de faz de conta e de construção. O primeiro está relacionado ao folclore como amarelinha, jogos com bolinhas de gude, entre outros. Nas brincadeiras de faz de conta (simbólicas) há as representações de papéis onde estão presentes as fantasias que expressam os papéis sociais. O último estimula a criatividade desenvolvendo-se intelectualmente, propiciando o desenvolvimento da atenção, favorecendo a socialização.

A autora completa que qualquer jogo é um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil, segundo o qual age no desenvolvimento integral da criança.

Zandonadi (2008), cita quatro teorias presentes na obra de Kishimoto que reforçam essas questões e que podem ser percebidas no processo pedagógico. São elas: Teoria do Descanso ou do Recreio; Teoria do

Ativismo ou da recapitulação; Teoria do Excesso de Energia; Teoria do Exercício Preparatório ou Prévio.

A autora conclui que o jogo, na primeira perspectiva, pode aparecer como algo negativo para o ensino, no sentido de ser utilizado apenas como descanso citando os autores Guts Muts, M. Lazarus e Schaller. Ou, de acordo com a segunda teoria, como algo natural, acontece biologicamente sendo o que diz Haikel. A criança também pode procurar o jogo para extravasar suas energias, os autores dessa terceira teoria são Herbert Spencer e Friedrich Schiller. Ou ainda poderia ser utilizado como preparação para a vida séria, sendo Karl Gross o autor da quarta teoria.

Essas teorias, portanto, colocam o jogo como negativo para o processo de ensinar, pois os mesmos não propiciam conhecimento por meio do jogo como atividade educativa.

Ainda há outras teorias dos jogos que os colocam como algo biológico e fisiológico, como ainda nos alerta Zandonadi (2008). Uma delas, talvez a mais difundida na Educação Física, seria a Teoria da derivação pela ficção de Edouard Claparède, que caracterizou o jogo como ação espontânea e um método natural de educação por meio da brincadeira e da imitação.

Porém, no nosso entendimento, pelos estudos que realizamos, pudemos perceber que as abordagens citadas acima – Huizinga, Kishimoto e Winnicott – não levam o aluno a refletir sobre suas ações nem ter um pensamento crítico, tornando o jogo menos importante para o processo de ensino. Mas há estudos que consideram que os jogos contribuem para o desenvolvimento das crianças, tornando os jogos relevantes no processo de ensino. Esses estudos tem como base a psicologia Histórico-Cultural, como Vygotski (1994), Leontiev (2001) e Elkonin (1998). Passamos a expor suas principais ideias a seguir.

#### **2.2.4 O jogo na perspectiva histórico cultural**

Iniciamos este, expondo as ideias de Elkonin que no início de seu texto preocupa-se em mostrar aos leitores, ao contrário das suas ideias, o que



falam alguns autores a respeito do jogo. Assim sendo, apresentaremos primeiramente essas falas, bem brevemente, para depois, então, passarmos a apresentar as ideias do autor em questão que se baseia em outros autores para nos esclarecer sobre a temática jogo.

Para Schiler (1935, apud ELKONIN, 1998) o jogo é sobretudo um prazer manifestado pelo excesso de energia e para ele os animais também jogam quando estão livres das necessidades em geral e estão transbordados de energia, condição essa que o jogo proporciona.

De acordo com Elkonin (1998), os etnógrafos analisam as formas de atividades lúdicas e descrevem alguns jogos populares que no czarismo jogavam os russos, dentre outras etnias. Segundo eles, os jogos são divididos em três grupos: dramáticos, ornamentais e esportivos. Sendo que o primeiro subdivide-se em laborais e cotidianos e o último em competições simples e competições com objetos. Os três tipos apesar de suas diferenças, estão no âmbito de uma mesma prática social. Para eles, a evolução vai dos jogos dramáticos para os esportivos, pois são repetidos nas atividades coletivas reais. Sendo assim, concluíram que o jogo é uma atividade que reconstrói as relações sociais.

Completando esse pensamento, Elkonin (1998, p. 20) cita uma fala de Vsevolodski–Guerngross, em que afirma:

O jogo é uma variedade de prática social que consiste em reproduzir em ação, em parte ou na sua totalidade, qualquer fenômeno da vida a margem do seu propósito prático real: a importância social do jogo deve-se a sua função de treinamento do homem nas fases iniciais do seu desenvolvimento, assim como ao seu papel coletivizador.

Com essa citação os mesmos dizem que para ser jogo basta reproduzir qualquer ação. Porém, Elkonin (1998) contradiz a esse pensamento dizendo que nem toda reconstrução da vida é jogo, para ele, no homem, é jogo apenas a reconstrução das tarefas e normas das relações sociais. Sendo que o conteúdo do jogo abrange também o sentido e motivações da vida.

Assim sendo, passaremos então a expressar o que realmente Elkonin afirma a respeito dos jogos, onde fez um amplo estudo, por meio de

experiências e utilizando-se também de outros autores para confirmar seu pensamento.

Para Schiler (1901, apud ELKONIN, 1998), no jogo infantil há sempre a interpretação e criação de novos papéis, sendo que para as crianças, o papel adotado deve ser realizado com muito empenho por parte de todos os envolvidos.

Elkonin (1998), afirma que quase todos os autores apontam que os temas utilizados pelas crianças no jogo protagonizado fazem parte de suas realidades. Citando Utchinski (1950), diz que a única coisa que os adultos podem influenciar no jogo é no fornecimento de materiais para as crianças utilizarem conforme queiram refazer.

Ainda cita o resultado de pesquisas, onde essas indicam que o jogo protagonizado é influenciado precisamente pela atividade humana, trabalho, relações sociais, sendo que a criança reconstitui esses papéis complicando-os e enriquecendo-os cada vez mais. Portanto, para Elkonin a base do jogo é a relação social e que muda conforme a condição social das crianças.

Elkonin (1998), fala que o jogo protagonizado surge na primeira metade da idade pré-escolar, porém o mesmo alcança um nível máximo na segunda metade da idade pré-escolar. Por meio dessa consideração, apontaremos a seguir algumas análises de diversos pesquisadores durante as observações das brincadeiras das crianças. Não nos cabe aqui descrever cada observação, porém consideramos que apontar as conclusões dos mesmos seja suficiente para os objetivos de nosso estudo.

Em observações para uma pesquisa realizada por Slávina, Elkonin (1998), nos aponta que as crianças mais velhas conseguem jogar juntas e as ações estão ligadas umas as outras. Com isso, surgem regras internas, mas que se tornam obrigatórias para os que jogam, com um desejo muito grande de conservar o seu papel durante todo o tempo da brincadeira.

O autor indica que, em suas pesquisas, Mikhailenko destacou alguns elementos lúdicos fundamentais presentes nos jogos. São eles: o papel e o personagem; a situação em que ocorre a representação do papel; as ações para interpretar determinado papel; os objetos utilizados e a relação com o outro. Ainda sobre esse assunto, Leontiev (2001) nos fala a respeito da

representação dos papéis, nos afirmando que em um jogo os objetos podem ser trocados por outros para que se realize. Porém, o conteúdo e a sequência de cada ação deve corresponder a situação real.

Elkonin (1998) nos aponta que o jogo é a interpretação do papel assumido sendo essa a principal característica e que há um desenvolvimento na compreensão do papel que a criança desempenha. O mesmo nos diz que apenas ao final da idade pré-escolar aparecem atitudes críticas na interpretação dos papéis bem como na representação de seus companheiros. Ainda em seus experimentos, observou que para que a criança adote o papel do adulto é necessária a captação de todos os elementos da atividade desenvolvida por esse. Assevera que o jogo somente pode acontecer se a criança mantém os papéis conforme a realidade. Com isso, podemos entender que o jogo consiste em reconstituir papéis da vida social. Para tanto, supõem-se que com o jogo há um desenvolvimento pessoal da criança.

Continuando suas observações, Elkonin (1998) descreve quatro níveis de desenvolvimento do jogo. Os mesmos serão descritos resumidamente a seguir.

1º nível: o conteúdo central é a ação de determinados objetos ao companheiro de jogo, sendo que esses papéis não são impostos as crianças.

2º nível: nesse também há a ação com o objeto. As crianças entre si repartem as suas funções. Os papéis acontecem por meio da observação da vida real.

3º nível: o conteúdo principal é a interpretação dos papéis com os demais participantes do jogo. Nesse, destacam-se as regras de conduta sendo esta mais bem percebida pelos companheiros do que pela própria criança que infringiu uma regra.

4º nível: os papéis são claramente definidos e estes são interpretados pelas crianças relacionando-os com outras pessoas. E quando há infração das regras essas são repelidas pelos demais componentes do jogo.

A essência do jogo está em refletir sobre as relações sociais e como as mesmas se desenvolvem durante o jogo. E para ele a presença de companheiros aumenta por parte da criança a obediência a essas.

Em se tratando dos jogos com regras, falado a pouco, os existentes na atualidade destacam-se dois grupos. Um é aquele cuja regra é o adulto que passa para a criança e o outro é aquele em que é passado de geração para

geração. Sendo que nos jogos com regras Elkonin (1998) nos aponta que nestas não estão presentes a protagonização.

Com isso, percebemos que apenas ao final da idade pré-escolar as crianças passam a adotar em seus jogos regras convencionais antes disso a principal forma de jogo é os que envolvem os personagens e a interpretação de papéis sem muito repelir a infração das mesmas.

Para Leontiev (2001) e Elkonin (1998), a brincadeira é objetiva onde faz com que a criança se aproprie do mundo adulto para desempenhar as mesmas tarefas, como dissemos a pouco.

Para os mesmos autores, o jogo acaba sendo a atividade principal, mas não por ocupar mais tempo no dia a dia da criança, mas, pelo fato de nesse período ocorrer as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança, levando para um nível de desenvolvimento maior e é por meio disso que a criança torna-se capaz de apropriar-se desse mundo.

Com essas afirmações, podemos considerar que os jogos têm um papel fundamental para o desenvolvimento psíquico das crianças e é por meio dos jogos que acabamos por fazer parte e apropriamos desse mundo e da cultura humana. Para isso, usaremos principalmente autores como Elkonin (1998), Coletivo de autores (1992), Leontiev (2001), Vigotiski (1994) entre outros autores pertencentes a proposta histórico cultural.

### 2.3 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO DESENVOLVIMENTO DAS CRIANÇAS

Conforme Coletivo de Autores (1992, p. 45), o jogo deve ser entendido como fator de desenvolvimento, pois o mesmo estimula a criança a pensar, agindo independente do que ela vê e o mesmo satisfaz principalmente a necessidade de ação. “Quanto mais rígidas são as regras dos jogos, maior é a exigência de atenção da criança e de regulação da sua própria atividade, tornando o jogo tenso”.

Sendo assim, no jogo manifesta-se a criação para modificar a realidade, mudando as regras para impedir a sobrepujança, dos mais fortes sobre os mais fracos. Brotto (2002), completa esse pensamento dizendo que o

jogo tem a perspectiva de solucionar problemas e conflitos, alcançando um objetivo com a organização de estratégias para definir suas ações.

Huizinga (1971), nos diz que o jogo transcende as necessidades imediatas da vida. Portanto o jogo possui uma ação significativa. Toda a criatividade presente nele relaciona-se com a manipulação da realidade e este acontece no campo do imaginário. Sendo que as regras são explícitas a todos os participantes envolvidos no jogo, portanto, flexibilizam-se as regras a partir de acordos entre os jogadores e a sua finalidade é o próprio ato de jogar.

O mesmo autor afirma que o lúdico deve estar presente no jogo e esta é a característica fundamental do jogo. E que o seu sentido são as manifestações da cultura do movimento (objetivações culturais no qual o movimento humano é intermediador das diferentes culturas, estas expressadas nos jogos, lutas) enquanto organizador da Educação Física.

Para Brotto (2002), o jogo está aberto para a convivência com as diferenças, bem como na criatividade para o desenvolvimento das ações. O Jogo, portanto, está presente na Educação Física como possibilidade para minimizar os esportes hegemônicos de rendimento em que estamos tão habituados a ver em nossas escolas, pois o mesmo visa o lúdico e a criação de novas regras a serem inseridas para melhor organizá-lo.

Para Friedmann (1996, apud BROTTTO, 2002), por meio do jogo temos o desenvolvimento humano em diferentes dimensões. São as seguintes possibilidades: Desenvolvimento da linguagem, por meio do qual se expressa os pensamentos e sentimentos; desenvolvimento cognitivo, consolidando habilidades podendo praticar de modo diferente conforme as novas situações exigidas; desenvolvimento afetivo, dando a oportunidade da criança expressar suas emoções; desenvolvimento físico-motor, explorando seu corpo tendo interação em ações motoras visuais, táteis e auditivas sobre os objetos; desenvolvimento moral, onde a criança torna-se sua as regras exteriores quando esta é construída sem pressões. Brotto (2002), termina esse pensamento afirmando que o ato de jogar ativa todos os níveis de desenvolvimento, tendo a oportunidade de nos expressar como sujeitos com virtudes e defeitos, habilidades e dificuldades.

Vygotsky (1998), ainda fala que não se deve caracterizar a brincadeira como algo que satisfaz a criança, pois há muitas outras atividades que proporcionam isso a criança e algumas só satisfazem aquelas em que o resultado é favorável à criança.

Um aspecto que Vygotsky (1998), diz ser importante para o desenvolvimento da criança é o fato delas organizarem as situações irrealizáveis, em que tal situação ela torna-se essa realização dos desejos, onde a criança, por meio da brincadeira se satisfaz dos desejos que não podem ser realizados naquele momento. Porém, a criança acaba brincando sem ter essa consciência. Outro aspecto é que por meio da brincadeira a criança cria situações imaginárias para tratar a vida real, em que essas são representadas principalmente pelos jogos com regras, sendo estabelecidas pelas próprias crianças, como também explica Piaget, essas regras são de autodeterminação interna. Um terceiro aspecto apontado pelo autor é que com as brincadeiras, a criança passa a separar a ideia do objeto, ou seja, um objeto qualquer, como no exemplo citado, é que um cabo de vassoura passa a ser na brincadeira um cavalo. Portanto, a brincadeira é um caminho para a transição para essa separação. Leontiev (2001), completa esse pensamento acrescentando que no jogo as condições da ação podem ser modificadas, mas o conteúdo e a sequência das ações devem permanecer inalteradas à situação real. Vigotski (1998), também nos diz que a brincadeira traz satisfação, mas sempre se submetendo às regras, fazendo com que a criança resista a ação impulsiva imediata, tornando-se esse o caminho para a satisfação máxima. Com isso a criança passa a ter o autocontrole. Adaptando-se as regras, tornando o jogo cada vez mais tenso e acirrado. E um último ponto citado pelo autor é que com a brincadeira a criança aprende a ter consciência de suas ações e de cada significado dos objetos, sendo um caminho para o pensamento abstrato.

Conforme Zandonadi (2008), para a psicologia histórico-cultural o jogo é fundamental para a compreensão dos sujeitos para seu desenvolvimento e humanização. Sendo assim, com as regras inicia-se uma nova etapa da vida da criança, criando-se novas formas de desejo. Por meio dos jogos, a criança passa a ter a capacidade de planejar, imaginar situações,

representar papéis e situações cotidianas. Para tanto, a autora afirma que devemos levar em conta que a criança é um ser social e possui a capacidade de mudar as regras, produzir novos jogos, favorecendo a reflexão e a produção coletiva. Sendo assim, o desenvolvimento dos jogos está articulado com as experiências oferecidas às crianças.

Rossler (2006), ainda nos diz que o jogo é importante, pois contribui para a formação do indivíduo. Sendo que Leontiev (1898, apud ROSSLER 2006), nos assegura que os jogos de grupo também são importantes para as relações sociais.

Rossler (2006, p. 60) completa que:

Todos esses jogos são de grande interesse psicológico para nós, pois, determinam o desenvolvimento de traços importantes na personalidade da criança principalmente sua capacidade de submeter-se a regras, mesmo contrariamente a seus impulsos.

Com esse pensamento citado acima, podemos confirmar o que já dissemos anteriormente, que por meio dos jogos com regras as crianças passam a controlar seu comportamento devido ao propósito definido a todos os participantes.

Podemos com isso, afirmar que os jogos são de fundamental importância para o desenvolvimento psíquico da criança e para sua inserção na vida social. Porém, essa não é a única forma de aprendizagem, os professores não devem apenas utilizar-se dos jogos, mas esses, como já disse um dos autores, acaba tornando-se a atividade principal das crianças, por ocasionar várias mudanças no desenvolvimento.

Martins (2006), afirma que as brincadeiras de papéis contribuem para a formação global psíquica das crianças, tanto na atenção, memória, linguagem, pensamentos, imaginação, sentimento, onde por meio desses aspectos presentes nas brincadeiras constrói-se a sua personalidade. A autora argumenta ainda que as brincadeiras de papéis contribuem para o desenvolvimento da consciência. Por meio das brincadeiras de papéis, a criança aprende a relacionar-se consigo mesmo e com as outras pessoas.

Referencia-se em Elkonin (1998), quando afirma que a criança passa a ter a consciência de si, passando a compreender suas qualidades,

consequências de seus atos para superar-se. Com isso a criança passa a avaliar-se e avaliar os demais também.

Outro fator importante indicado por Martins (2006) é o desenvolvimento afetivo-motivacional, em que a criança apropria-se de sentimentos em cada ação e situação presente na brincadeira, que pode ser verificada pela diferença no tom emocional presente nas dramatizações.

Outro item importante é que a brincadeira colabora para o desenvolvimento das capacidades e traços de caráter, onde essas são apropriadas por meio das variadas atividades e relações, facilitando-as por meio das brincadeiras de papéis. Dentro dessas condições, aprendem a atuar de diversas maneiras em várias situações expressas. Algumas são com o grupo, sendo elas: “Coletivismo, autenticidade, humanismo, individualismo, iniciativa pessoal, a negligência, etc.”. Outras, para si mesmo: “autocrítica, autoestima, prepotência, segurança/insegurança pessoal, expansividade, timidez, etc,” (MARTINS, 2006, p.46).

Como nos diz a mesma autora, as brincadeiras de papéis também contribuem para a formação moral, onde a criança reflete sobre suas ações nas representações, onde elas, por meio do coletivo acordam as regras de comportamento, onde essas devem ser aplicadas em várias situações.

Para haver todas essas contribuições nas crianças por meio do jogo, Martins (2006), afirma que deve haver influências do professor, onde o mesmo deve organizar e orientar as atividades da criança para que haja uma formação personalizada.

Conforme Zandonadi (2008), para isso, os professores devem proporcionar metodologias pedagógicas apropriadas para cada idade para, então, poder interferir no processo ensino-aprendizagem para que os jogos tenham um posicionamento afirmativo no ato de ensinar, para que o mesmo não seja apenas produtor de alegria e prazer, mas que provoque mudanças no desenvolvimento das crianças.

Com essas afirmações dos autores a respeito das contribuições dos jogos para o desenvolvimento, achou-se necessário um embasamento teórico também a respeito da Educação Física como componente curricular, bem como os conteúdos que a mesma deve abordar e suas perspectivas. Também



optou-se por falar a respeito de seu histórico e sua inserção na escola. Para isso, utilizaremos dois autores, considerados importantes: Libâneo (1985) e Coletivo de Autores (1992).

### **3 A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR COMO COMPONENTE CURRICULAR**

Neste capítulo, abordaremos a questão dos conteúdos de ensino, histórico da Educação Física, sua articulação enquanto componente curricular e quais seus objetivos perante os alunos. Para isso, utilizaremos Libâneo (1985) e Coletivo de Autores (1992), ambos pertencentes às propostas críticas.

#### **3.1 CONTEÚDOS DE ENSINO**

Para Libâneo (1985), os conteúdos de ensino constituem-se por meio de conhecimentos autônomos que são reavaliados permanentemente de acordo com a realidade social em que se encontra a escola. Ou seja, o que já foi verdade em um determinado tempo histórico, poderá ser estudado e criado uma nova explicação, tendo-se então uma nova verdade. Esses conteúdos devem ser assimilados e ligados a sua significação social.

Esse saber escolar, como nos explica o Coletivo de Autores (1992), é constituído respondendo ao meio cultural da população e, este é fundamental para a reflexão pedagógica, deve instigar o aluno a construir formas mais elaboradas. Libâneo (1985), completa esse pensamento dizendo que se passa da experiência imediata ao conhecimento científico. E esse entendimento torna-se uma representação do real no pensamento.

De acordo com Varjal (1991, apud COLETIVO DE AUTORES, 1992), os conteúdos têm que ser apresentados aos alunos de forma a manter relação entre si para melhor compreensão dos dados da realidade, sendo que estes não são isolados. O conhecimento é construído no pensamento de forma espiralada e amplia-se no decorrer dos tempos.

A partir destas orientações, abordaremos um pouco do conhecimento da Educação Física em geral, do que a mesma deve tratar em seus conteúdos. Utilizaremos então como referência principal o Coletivo de Autores (1992), onde os autores assinalam que devem ser tratados os conteúdos como formas expressivas corporais que denominam de Cultura

Corporal, que se expressa nos jogos, nas brincadeiras, no esporte, na dança, na ginástica e nas lutas, entre outras.

### 3.2 HISTÓRICO, O QUE É E DO QUE TRATA A EDUCAÇÃO FÍSICA

O Coletivo de Autores (1992) afirma que a Educação Física surge das necessidades sociais, identificadas em diferentes momentos históricos. No âmbito escolar os exercícios físicos surgem na Europa no fim do século XVIII, em meio a nova sociedade, a capitalista, tornava-se necessário então, formar homens fortes, transformando-se em força de trabalho.

Os autores nos dizem que na Alemanha, na forma de associações livres, surgem as escolas de ginásticas, difundindo-se pela Europa e América considerando a ginástica como Educação Física no ensino formal. Surgem então os métodos ginásticos, passando a Educação Física a ser vista como importante instrumento de aprimoramento físico dos indivíduos, portanto, desenvolver e fortalecer o físico e a moral dos indivíduos era uma das funções da Educação Física. Seus principais autores foram P. H. Ling, Amoros e A. Spiess. Estes garantiram respeito e consideração da Educação Física perante as demais disciplinas. Uma das funções da Educação Física era desenvolver física e moralmente os indivíduos. Até essa época, essas aulas eram compostas de rígidos métodos militares onde eram ministradas por instrutores físicos do exército, que queriam ter homens disciplinados, respeitando a hierarquia social.

O Coletivo de Autores (1992), nos aponta que após a Segunda Guerra Mundial, surgem outras tendências, destacando-se o método natural Austríaco e o método da Educação Física desportiva generalizada. Nessa última, encontramos os princípios de rendimento atlético, competição, sucesso, técnicas. Passando o professor a ser o treinador e o aluno sendo atleta. Sendo que os professores são contratados de acordo com o rendimento que apresentam em cada esporte. Também temos outras determinações do esporte com os princípios de racionalidade, eficiência e produtividade, chamados de

pedagogia tecnicista reforçando o trabalho escolar tendo como base fazer o objetivo e racional com o intuito de obter eficácia.

É em contraposição a esse modelo, que tem hegemonia a partir da década de 1960 no Brasil, que o Coletivo propõe outra abordagem da Educação Física. Por isso o entendimento de que:

A Educação Física é uma prática pedagógica que, no âmbito escolar tematiza formas de atividades expressivas corporais como: jogo, esporte, dança, ginástica, formas estas, que configuram uma área de conhecimento que podemos chamar de cultura corporal, (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 33).

O Professor de Educação Física deverá abordar em suas aulas todas as formas de expressão corporal que envolva os jogos, os esportes, a dança, a ginástica e as lutas, que juntas formam a cultura corporal, sendo essas componentes fundamentais da prática pedagógica da Educação Física que devem ser estudadas, desde sua origem e o seu valor educativo e propósitos para com o currículo e formação dos alunos.

Nessa perspectiva que envolve a cultura corporal, a Educação Física busca desenvolver reflexão pedagógica sobre esses temas citados identificando a realidade humana que foi historicamente criada e desenvolvida culturalmente. Onde busca também um sentido lúdico instigando a criatividade humana.

Com isso, traremos a seguir o que se pretende nas aulas de Educação Física na escola para com nossos alunos, enfocando especificamente o conteúdo jogo.

### 3.3 O JOGO NA PERSPECTIVA CRÍTICO SUPERADORA

As aulas de Educação Física em sua maioria, acontecem em espaços abertos, como quadras ou terrenos e, na ausência destes dentro da escola, muitos acontecem em praças e clubes próximos a escola.

A Educação Física busca, portanto,

Desenvolver uma reflexão pedagógica sobre o acervo de formas de representação do mundo que o homem tem

produzido no decorrer da história, exteriorizados pela expressão corporal: jogos, dança, lutas, exercícios ginásticos, esporte [...] e outros, que podem ser identificados como formas de representação simbólica de realidades vividas pelo homem, historicamente criados e culturalmente desenvolvidas, (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 26).

Sobre esse assunto entende-se que as aulas de Educação Física devem levar o aluno a uma reflexão crítica da realidade por meio das expressões corporais.

Conforme o Coletivo de Autores (1992) é fundamental o desenvolvimento da historicidade dessas culturas corporais, explicando aos alunos que todas elas foram se desenvolvendo e construídas em determinado tempo histórico por uma necessidade humana.

No entanto deve-se compreender que a produção humana é provisória, como falado anteriormente, mas este ensino tem um sentido lúdico, instigando a criatividade e a produção de cultura, enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos. Isso contribui para a construção da identidade, situando-o em sua realidade como sujeito histórico, conscientizando-o para a transformação da sociedade. Sendo que o tempo pedagogicamente necessário para aprender depende de cada aluno.

Portanto, com esse estudo surge um novo objeto de estudo da Educação Física: a expressão corporal como linguagem. Com a sua ausência impede que o homem e a realidade natural e social sejam compreendidos pela sociedade.

Entende-se, portanto que as aulas de Educação Física devem levar o aluno a ter um pensamento crítico, refletindo sobre suas ações e contribuições perante a sociedade em que vive, podendo assim, com esses esclarecimentos construir um novo pensamento, tentando modificar a sociedade e o modo que ela se encontra.

Para Coletivo de Autores (1992), existe um programa de jogos para os diversos anos, selecionados conforme suas capacidades e necessidades, oportunizando-os com jogos brasileiros e estrangeiros, conforme as condições sociocognoscitivas dos alunos, estabelecidas em ciclos de escolarização.

No primeiro ciclo – de identificação dos dados da realidade - compreendendo a pré-escola até o quarto ano do ensino fundamental, oferece-

se os jogos de reconhecimento de si mesmo e dos materiais que serão utilizados, fazendo relação desses com a natureza. Serão abordados jogos que facilitem o sucesso da ação e comunicação; relacionados com outras matérias de ensino, com a sociedade e o mundo do trabalho; com convivência de regras, organização, fazendo auto-avaliação, bem como construção de brinquedos.

No segundo ciclo – de iniciação à sistematização do conhecimento – no período do quarto ao sétimo anos do ensino fundamental, propõem-se jogos que empreguem táticas e organização de regras. Já no terceiro ciclo – de ampliação da sistematização do conhecimento – para o oitavo e nono anos do ensino fundamental, tematiza-se jogos de organização técnico-tática, treinamento e níveis de sucesso. Já nos três anos do ensino médio – quarto ciclo de escolarização, de aprofundamento da sistematização do conhecimento – abordam-se jogos de conhecimento sistematizado, com aprofundamento e arbitragem dos mesmos.

Com essas afirmações, os autores complementam dizendo que dentre os diversos níveis de ensino o professor deverá desenvolver o conhecimento técnico do aluno, o mais alto possível, sem que isso signifique, porém que haja cobrança na execução da técnica. O professor deve pensar em abordagens diferenciadas para cada tema levando em conta o significado e fundamentos que cada um possui.

A partir disso, a seguir, faremos uma reflexão das respostas dadas pelos professores, por meio do questionário, a respeito da contribuição da sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma, tomando como base o referencial teórico acima discutido.

## 4 APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Neste capítulo buscamos apresentar e refletir os resultados da pesquisa, por meio da análise das respostas obtidas dos professores por meio do preenchimento do questionário. As respostas dos professores serão analisadas fazendo reflexões a partir dos autores citados durante todo o trabalho em relação à contribuição dos jogos para o desenvolvimento das crianças, com a finalidade de obter dados dos professores em relação ao que compreendem sobre os jogos de mesa e o que os mesmos proporcionam para o desenvolvimento das crianças. Para isso, as respostas serão colocadas em quadros.

A primeira questão refere-se à instituição e área de formação. Nesse quesito obtivemos a seguinte situação.

QUADRO 1: Local e área de formação

Local de formação	Prof.	Área de formação	Nº de prof./área
UNESC	9	Educação física	3
		Letras	1
		Pedagogia	5
UDESC	5	Pedagogia	5
UNISUL	2	Pedagogia	2
UNIASSELVI	2	Pedagogia	2
UFSC	1	Pedagogia	1
FURB	1	Educação física	1

Dos professores analisados apenas dois deles ainda estão cursando a graduação – ambos na UNESC –, os demais já são formados. Estes últimos realizaram suas formações em seis instituições diferentes, estando assim distribuídos: sete formaram-se na UNESC; cinco obtiveram sua formação na Universidade Para o Desenvolvimento do Estado de Santa Catarina – UDESC; dois na Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL; dois no Centro Universitário Leonardo da Vinci - UNIASSELVI; um na Universidade Federal de Santa Catarina - UFSC; e um na Universidade Regional de Blumenau – FURB. Em relação à área de formação quinze professores têm habilitação em Pedagogia, quatro em Educação Física, e um em Letras. Em relação à atuação

dos professores observamos que os formados em outros cursos atuam somente nos anos iniciais e os alunos que visitaram estudam em escolas públicas. Com os dados obtidos, os professores que mais levaram seus alunos à Sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma foram os pedagogos, seguidos pelos professores de Educação Física. Assim sendo, deixamos uma questão a fim de refletirmos a respeito dela. Qual o motivo da grande maioria dos professores que levaram seus alunos a sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC, serem da área da Pedagogia - apesar dos jogos fazerem parte de todas as áreas e serem incluídos nos conteúdos dessas - a área de Educação Física tem como um de seus conteúdos centrais os jogos?

Quando questionamos qual o objetivo de terem levado seus alunos para visitar a Sala “Jogos de Todo Mundo” (quadro 2), verificamos que a maioria levou para que os alunos “conhecessem novos jogos” – 40 % - ou “desenvolver alguma habilidade/capacidade” – 35% -, como demonstra o quadro a seguir:

QUADRO 2: Objetivos em levar os alunos a sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma

Objetivos	Nº de profs.	Local de Formação	Curso de Formação	Nº de profs.
Nenhum objetivo	2	UNIASSELVI	Pedagogia	1
		UDESC	Pedagogia	1
Desenvolver alguma habilidade/ Capacidade	7	UDESC	Pedagogia	2
		UNESC	Pedagogia	1
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
		FURB	Educação Física	1
		UFSC	Pedagogia	1
		UNISUL	Pedagogia	1
Conhecer novos jogos	8	UNESC	Pedagogia	3
			Educação Física	1
			Letras	1
		UDESC	Pedagogia	2
		UNISUL	Pedagogia	1
Proporcionar momentos de atividade lúdica, lazer para usar mais nos dias de chuva.	3	UNESC	Educação Física	2
			Pedagogia	1

Chama atenção o fato de dois professores não terem nenhum objetivo em levar os alunos para conhecerem a sala (quadro 2). Outros três professores ressaltam o aspecto da ludicidade e do lazer. Fica evidente que esses professores possuem um posicionamento negativo frente ao ensinar



jogos, uma vez que se limitam ao proporcionar lazer e ludicidade (ZANDONADI, 2008). Não queremos dizer com isso que os momentos de descontração e de prazer não possam fazer parte do ensino dos jogos, mas que tais aspectos não devem ser centrais quando se pretende uma formação ampla das crianças com o conhecimento dos jogos. Ainda sobre isso podemos apontar que não haveria necessidade de ter um professor de Educação Física apenas para proporcionar atividades de descontração. Para isso um recreador poderia atuar tendo um custo menor que um professor. Mesmo a maioria, que indicou que os jogos têm como objetivo desenvolver habilidades/capacidades ou conhecer os próprios jogos, possui um posicionamento negativo frente ao ensino dos jogos, como apontou Zandonadi (2008). Portanto, não o fazem na perspectiva apontada por Vygotsky (1998), quando ressalta que os jogos são importante mediação entre a criança e a realidade social em que ela se encontra.

Ao questionarmos os professores em relação à importância da visita à sala “Jogos de Todo Mundo” para a prática pedagógica (quadro 3), podemos perceber que 30% dos professores pesquisados afirmam que a importância está em relação aos conhecimentos adquiridos por meio da visita. Junto a esses podemos agregar os 30% dos professores cuja resposta foi que a importância está nas habilidades que são desenvolvidas por meio dos jogos de mesa apresentados. Uma das perguntas que também realizamos aos professores foi em relação à opinião deles a respeito da importância da inserção dos jogos de mesa nas aulas de Educação Física (quadro 4), em que grande parte dos professores respondeu que a importância está no desenvolvimento de habilidades/capacidades, entre elas a atenção e concentração. Essa resposta foi dada por doze professores – 60%. As respostas estão apresentadas nos quadros a seguir.

QUADRO 3: Importância da visita a sala “Jogos de Todo Mundo” para a prática pedagógica.

Importância	Nº de profs.	Local de formação	Curso de Formação	Nº de profs.
Motivação para construir novos jogos	5	UDESC	Pedagogia	1
		UNISUL	Pedagogia	1
		UNESC	Pedagogia	2
			Educação Física	1
Conhecimento adquirido	6	UDESC	Pedagogia	1
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
		UNESC	Pedagogia	1
			Educação Física	1
			Letras	1
		UFSC	Pedagogia	1
Habilidades/capacidades desenvolvidas	6	UNESC	Pedagogia	2
		UDESC	Pedagogia	2
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
		UNISUL	Pedagogia	1
Inserir no planejamento	2	UDESC	Pedagogia	1
		FURB	Educação Física	1
Nenhuma	1	UNESC	Educação Física	1

QUADRO 4: Importância da inserção dos jogos de mesa nas aulas de Educação Física.

Importância	Nº de profs.	Local de formação	Curso de formação	Nº de profs.
Desenvolver habilidades/capacidades	12	UDESC	Pedagogia	3
		UNESC	Pedagogia	1
			Educação Física	1
			Letras	1
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
		UFSC	Pedagogia	1
		FURB	Educação Física	1
UNISUL	Pedagogia	1		
Dias de chuva	1	UNIASSELVI	Pedagogia	1
Vivência de outras atividades	2	UNESC	Educação Física	1
		UDESC	Pedagogia	1
Relaxar/lazer	2	UNESC	Educação Física	1
		UDESC	Pedagogia	1
Não respondeu	1	UNESC	Pedagogia	1
Não soube explicar	2	UNISUL	Pedagogia	1
		UNESC	Pedagogia	1

O professor de Educação Física, graduado pela UNESC - que na resposta anterior alegou que o objetivo em ter levado os alunos à sala “Jogos de Todo Mundo” era apenas para proporcionar momentos de atividades lúdicas – neste questionamento (quadro 3) foi o único que respondeu que não houve nada de importante nessa visita para a sua prática pedagógica, pois o mesmo não tinha nenhum objetivo a alcançar com essa visita. Portanto não acrescentaria em nada nas suas aulas esse passeio. Acreditamos que foi

apenas para um momento de atividades diferentes e de descontração, num local diferente onde as crianças gostassem de estar participando das atividades. Quando o questionamos em relação à importância da inserção dos jogos de mesa, apresentados na sala “Jogos de Todo Mundo” nas aulas de Educação Física (quadro 4), ele permaneceu com sua resposta afirmando que o jogo tem a “função educativa de lazer: espontaneidade, ludicidade, livre escolha na aquisição de informações e conhecimento” tratando dessa forma o jogo como algo sem muita importância para o desenvolvimento das crianças. O outro professor de Educação Física, também formado na UNESC, que na resposta anterior (quadro 2) respondeu que o objetivo era de utilizar os jogos nos dias de chuva, nesta questão (quadro 3) o mesmo respondeu que a importância para suas aulas foi que essa visita proporcionou motivação para construir novos jogos nas aulas. Portanto, esta resposta também está interligada, pois como a resposta de “construir novos jogos com materiais alternativos juntamente com os alunos” lhe possibilita ter outras atividades em dias de chuva. Ainda questionamos sobre qual a importância dos jogos de mesa nas aulas de Educação Física (quadro 4) e este professor nos respondeu que a importância está em “mostrar atividades que os alunos nunca vivenciaram; tirar os alunos da mesma rotina como futebol, vídeo game entre outras e com esses jogos tentar trabalhar o psicomotor dos alunos”.

Com esses, pudemos perceber que suas propostas e interesses em relação aos jogos estão mais articulados com umas das propostas de Kishimoto (1994), quando afirma que o jogo é utilizado no sentido de descanso. Porém, sabemos que os temas relacionados à Educação Física não devem ser utilizados apenas como descontração, ou em dias de chuva que não tem nada mais para ser feito além de sentar para jogar algum jogo de tabuleiro, onde todos os planos do professor foram por “água abaixo”. Como Elkonin (1998), nos aponta, com o jogo há um desenvolvimento pessoal da criança. E, ainda sobre esse assunto, o Coletivo de Autores (1992), nos aponta que as aulas de Educação Física devem levar o aluno a uma reflexão crítica da realidade por meio das expressões corporais (jogo, esporte, dança, ginástica, lutas). Se os jogos de mesa forem utilizados apenas como lazer e/ou em dias de chuva em nenhum momento estaremos levando os alunos a pensarem criticamente em

relação a algo, estarão jogando apenas por jogar, sem refletir sobre o que estão fazendo e o porquê dessa prática. Ainda temos a professora de pedagogia cuja resposta a essa pergunta (quadro 3) foi que achou importante o desenvolvimento de algumas habilidades/capacidades. Como exemplo citou a concentração, atenção, os alunos ficaram mais calmos. Esse posicionamento contradiz com o objetivo, explicitado pela mesma, em levar os alunos à sala “Jogos de Todo Mundo”, pois seu objetivo era apenas proporcionar momentos de lazer.

Em relação a essa mesma pergunta, sem contar a professora de pedagogia que já mencionamos, a resposta de cinco professores foi o de ter desenvolvido algumas habilidades nas crianças por meio dos jogos. Porém, todos esses cinco que responderam que a importância foi de que os alunos desenvolveram algumas habilidades/capacidades, alcançaram os objetivos definidos previamente para seus alunos. Ainda que tenham alcançado seus objetivos, questionamos se essas são as finalidades que a Educação Física deve ter ao tematizar os jogos em suas aulas. Em se tratando da importância dos jogos apresentados na visita para as aulas de Educação Física (quadro 4), tivemos dois desses professores cuja resposta foi que a importância está no desenvolvimento de algumas habilidades. Ainda tivemos um professor que afirmou ser “importante nos dias de chuva em instituições onde não tem área coberta, pois resolveria os problemas nas aulas de Educação Física”, mais uma vez percebemos a forma negativa de ensinar jogos. Obtivemos também dois professores que não souberam responder essa questão, apenas afirmaram que contribuem, porém não especificaram qual seria essa contribuição.

Ainda tivemos a resposta de mais quatro professores que responderam ser importante, pois “a partir da visita ficaram motivados a construir outros jogos com base no que observaram”. Ao verificarmos quais os objetivos foram apontados pelos mesmos em levarem os alunos para tal visita, um desses cinco havia afirmado que não teve nenhum objetivo. Quando o questionamos da importância da inserção dos jogos de mesa nas aulas de Educação Física (quadro 4) relatou que “é importante principalmente para relaxar e acalmar os alunos, para explicar regras, criatividade, etc”. Os demais

tinham o objetivo de conhecer novos jogos, portanto o que levaram para sua prática foi a construção de algumas réplicas de jogos da sala, afirmando que por meio da observação passaram para sua prática na escola essa atividade. Estes professores afirmaram ser importante a inserção dos jogos de mesa na Educação Física (quadro 4), pois desenvolve algumas habilidades/capacidades. Dentre as citadas podemos apontar o raciocínio, a agilidade, a memorização, a concentração, o equilíbrio, dentre outras.

Obtivemos ainda a resposta de seis professores que falaram que a importância estava no conhecimento adquirido com essa visita, onde apenas quatro deles tinham esse o objetivo a alcançar. Destes, quando questionados a respeito da importância dos jogos de mesa na Educação Física, tivemos quatro professores que afirmaram ser importante para o desenvolvimento de algumas habilidades/capacidades. Um dos professores relatou que “a importância está na cooperação, respeito, solidariedade, reflexão que os jogos promovem”. E, ainda tivemos um desses professores, formado pela UFSC, que mais uma vez aproxima-se do que o Coletivo de Autores (1992), trata a respeito dos jogos, em que o professor afirma que “nas aulas de Educação Física os jogos de mesa ajudam a tornar o aluno um sujeito ativo de sua aprendizagem, relacionando-o por exemplo a um contexto de jogo ou brincadeira”.

Houve ainda dois professores que acharam muito importante, pois agora estarão incluindo em seus planejamentos onde um deles, professor de Educação Física graduado pela FURB, que em relação aos objetivos (quadro 2) havia estipulado o desenvolvimento de habilidades, deu a seguinte resposta: “importância que devemos ter de inseri-los no planejamento porque através deles, os resultados das atividades físicas serão otimizados”. Sabemos que é importante incluir os jogos de mesa em nossos planejamentos, não porque os resultados serão otimizados, porém, devido a esse ser um dos temas da Educação Física e que deve estar presente em nossas aulas, sendo que em consonância com os demais temas estaremos levando os nossos alunos a terem uma posição crítica por meio deles, não apenas jogar por jogar, tendo o jogo como fim nele mesmo, como nos diz Huizinga (1971). Este professor, quanto ao questionamento feito a respeito da importância desses jogos de

mesa nas aulas de Educação Física, afirmou que estimulam os processos cognitivos da criança.

Em consonância com esses questionamentos apresentados, achamos interessante apresentar a seguir o que responderam os professores em relação à contribuição dos jogos de mesa para o desenvolvimento dos alunos (quadro 5). A grande maioria das respostas – 60% – disse que desenvolve a concentração, atenção, raciocínio lógico. Todas as respostas estão colocadas a seguir:

QUADRO 5: Contribuição dos jogos de mesa para o desenvolvimento dos alunos.

Contribuição para o desenvolvimento	Nº de profs.	Local de Formação	Curso de Formação	Nº de profs.
Trabalho em grupo e socialização	4	UNESC	Pedagogia	1
		UNISUL	Letras	1
		UDESC	Pedagogia	1
Atenção, concentração, raciocínio lógico.	12	UNESC	Educação Física	2
			Pedagogia	4
		UNISUL	Pedagogia	1
		UDESC	Pedagogia	3
Levantar hipóteses, autonomia, respeito de opiniões, planejamento, compreender e transformar o mundo.	1	UFSC	Pedagogia	1
Entender que não é sempre que ganhamos.	1	UDESC	Pedagogia	1
Percepção, assimilação.	1	FURB	Educação Física	1
Psicomotricidade.	1	UNESC	Educação Física	1

Com relação a esses dados obtidos (quadro 5), nos inquietamos com a resposta de um dos professores que é graduado em pedagogia, formado pela UDESC, cuja resposta foi que a contribuição dos jogos para o desenvolvimento é que “os alunos passam a entender que não é sempre que ganhamos, mas é bom competir brincando”. Sabendo que as crianças, principalmente as de baixa renda, como foi uma das realidades apontadas por determinadas escolas visitadas, já estão acostumadas a sempre perder na vida, para quê, por meio do jogo, ensiná-las que elas precisam aprender a perder? Para que incutir nelas que a sociedade é assim mesmo, que elas devem se acostumar a essa realidade? Conforme o Coletivo de Autores (1992) entende-se que as aulas de Educação Física – e pensamos que as demais áreas também - devem levar o aluno a ter um pensamento crítico, refletindo

sobre suas ações e contribuições perante a sociedade em que vive, podendo assim, com esses esclarecimentos, construir um novo pensamento, tentando modificar a sociedade em que ela se encontra. Não devemos ensinar nossos alunos a aceitarem o que nos é imposto e sim refletir sobre essa realidade para então conseguirem modificá-la. Pensando em suas respostas anteriores, vemos que o mesmo não tinha nenhum objetivo em levar os alunos para a visita, e o que achou de importante com ela foi a motivação em construir novos jogos. Com essa última vemos ainda a falta de conhecimento das contribuições dos jogos para a formação dos alunos e que essa visita foi sem sentido algum, apenas como meio de lazer.

Ainda encontramos um professor, formado em Educação Física, que respondeu ser importante no desenvolvimento da percepção e assimilação. Em se tratando disso, vemos que qualquer atividade que proporcionamos aos nossos alunos desenvolvem essas duas valências. Para isso não precisariam estar se deslocando até a sala de jogos para estarem desenvolvendo essas capacidades nos alunos.

Em relação ao desenvolvimento da psicomotricidade citado também por um dos professores de Educação Física, graduado na UNESC, percebemos que os jogos apontados não atuam muito nesse desenvolvimento, a não ser na construção deles. Para isso deveriam proporcionar outras atividades.

Obtivemos ainda a maioria dos professores, doze dos pesquisados, que responderam que desenvolve a concentração, raciocínio e atenção, sendo que entre estes, apenas dois são professores de Educação Física, os demais foram pedagogos. Destes, perante as três respostas, percebemos que, mesmo sem estarem articulados com o que nos propõe o Coletivo de Autores (1992), em relação à contribuição dos jogos para o desenvolvimento, ao menos suas respostas foram coerentes desde os objetivos, importância para as aulas bem como para o desenvolvimento. Seus objetivos foram alcançados com a visita, portanto para eles houve contribuição da sala “Jogos de Todo Mundo” para o desenvolvimento das crianças.

Acreditamos, porém que um dos professores de pedagogia, formado pela UFSC, chegou mais próximo do que aponta o Coletivo de Autores (1992),

quando ele abordou em suas propostas que devemos levar os alunos a refletir sobre suas ações perante a sociedade para então construir um novo pensamento a fim de modificar a sociedade e o modo em que ela encontra-se. O professor em sua resposta expôs o seguinte: “contribui para o levantamento de hipóteses, planejamento de soluções, leitura, desenvolvimento da autonomia, respeito de opiniões e compreender e transformar o mundo que o cerca”. Com essa resposta acreditamos que o professor se encaixa nessa proposta, mesmo que nas respostas anteriores o mesmo havia colocado que o objetivo era desenvolver habilidades/capacidades e a importância para sua prática também é em relação a isso. Mas se o mesmo acredita nisso, deveria ter como objetivo primordial essa questão e não por meio do jogo desenvolver outras coisas. Sabemos que para haver esse desenvolvimento de habilidades/capacidades apenas uma vez fazendo uso desses jogos não basta, essa deve ser uma prática constante, dentro de seu planejamento, juntamente com os demais conteúdos pertinentes a sua área.

Mencionando isso, passaremos a apresentar os jogos do SESC que os professores costumam utilizar em suas aulas (quadro 6). As respostas foram diversificadas, portanto apresentaremos a resposta de cada professor.



QUADRO 6: utilização dos jogos em sala de aula

Jogos utilizados	Nº de profs.	Local de Formação	Curso de Formação	Nº de profs.
Nenhum	6	UNISUL	Pedagogia	1
		UNESC	Pedagogia	2
		UFSC	Pedagogia	1
		UDESC	Pedagogia	1
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
Blocos de madeira, bolinha de gude, jogos de botão, jogos com dado seguindo trilhas.	1	UDESC	Pedagogia	1
Jogos de tabuleiro, jogos de memória.	1	UNIASSELVI	Pedagogia	1
Dama, xadrez, trilha, jogo da onça, torre de Hanói.	1	UNESC	Educação Física	1
Mancala, equilíbrio e encaixe.	1	UNESC	Pedagogia	1
Desafio das bolinhas, sequência, tirar obstáculos.	1	UNESC	Pedagogia	1
Jogo da velha, trilha, dados, gol em números.	1	UDESC	Pedagogia	1
Xadrez	3	UDESC	Pedagogia	1
		UNESC	Educação Física	1
			Letras	1
Cachorro, resta um, torre.	1	UNESC	Educação Física	1
Xadrez, mancala, jogos de desafio.	1	FURB	Educação Física	1
Bezette e xadrez.	2	UNESC	Pedagogia	1
		UNISUL	Pedagogia	1
Dama, torre, encaixe.	1	UDESC	Pedagogia	1

Com esses dados obtidos (quadro 6), nos inquieta o fato de que grande parte deles, 30%, respondeu que não utiliza nenhum dos jogos que havia no SESC/Criciúma em suas aulas. Desses, primeiramente gostaríamos de citar o professor de pedagogia da UFSC, onde o discurso dele na resposta anterior foi muito bonito e nos deixou felizes, pois o mesmo se aproxima da abordagem proposta pelo Coletivo de Autores (1992), mesmo tendo afirmado que desenvolve algumas “habilidades/capacidades” nos alunos, em relação à utilização afirmou que não utiliza nenhum dos jogos de mesa em suas aulas. Parece-nos que seu discurso está apenas na teoria. Se ele realmente acredita na importância dos jogos de mesa para o desenvolvimento dos alunos, em que mediante os jogos os alunos passam a “compreender e transformar o mundo”, porque ele não utiliza em suas práticas pedagógicas? O que estaria

desenvolvendo nos alunos apenas com algumas visitas à sala onde os mesmos faziam uso dos jogos, sabendo que essa prática pode/deve ser utilizada em vários conteúdos?

Ainda a respeito dos professores que não utilizam nenhum dos jogos de mesa apresentados, percebemos que quatro deles, sendo estes da UNISUL, UDESC, UNESC e UNIASSELVI, ambos de pedagogia, nas respostas anteriores afirmaram que os jogos desenvolvem habilidades/capacidades nos alunos. Volta a questão, porque não utilizar em suas práticas diárias, dentro de seus conteúdos? E por último, temos um de pedagogia da UNESC que levou apenas para terem momentos de lazer e o que teve de importância para sua prática é que passaram a ter mais calma, sendo que os jogos desenvolvem muitas habilidades/capacidades nos alunos. Sendo assim, como o passeio à sala foi apenas como lazer, não haveria necessidade do professor estar atuando em suas aulas com esses jogos, porém sua resposta é de que desenvolve muitas habilidades: então por que não utiliza?

Com as demais respostas percebemos que o xadrez é o jogo mais utilizado pelos professores. Dois deles responderam que utilizam o bezette e o xadrez, sendo que responderam que trouxe para sua prática a “inovação com materiais pedagógicos”, para a construção de novos jogos. O que chamam de inovação é apenas a utilização de dois jogos e a construção de novos, ou ainda não se sentiram preparados para essa construção com os alunos? Um deles, professor de Educação Física graduado pela UNESC, cujo objetivo era “proporcionar momentos de atividade lúdica” e disse que a visita não trouxe nada de importante para a prática, respondeu que utiliza apenas o “xadrez” em suas aulas mesmo tendo o conhecimento que os jogos são os temas da Educação Física e que são a atividade principal, como nos coloca Elkonin (1998) e Leontiev (2001). Os outros dois professores citados tinham o intuito apenas em conhecer a sala e proporcionar atividades agradáveis para os alunos, sendo que estes são graduados pela UNESC e UDESC, sendo o primeiro de letras e o outro de pedagogia.

Em relação aos demais, responderam que utilizam diversos tipos de jogos, sendo alguns desses um pouco diferentes do que se têm nas escolas.

Percebemos, pela manifestação dos professores, que os mesmos foram construídos na escola, só não conseguimos saber se todos os professores que construíram foi em atividade conjunta com os alunos. Apenas dois afirmaram que foi em conjunto, porém estes aproveitaram os conhecimentos adquiridos na visita. Cinco afirmaram que o que tinham como objetivo (quadro 2) e o que trouxe de importante para a prática pedagógica (quadro 3) foi o conhecimento adquirido a respeito dos jogos. Dois deles, que não tiveram nenhum objetivo e que acharam importante o conhecimento e a motivação em construir novos jogos, também usaram da proposta de construção de outros jogos na escola. E ainda houve dois que tinham como objetivo desenvolver habilidades sendo que acharam importante o conhecimento e a inserção no planejamento.

Sabemos que a construção de réplicas de jogos com materiais alternativos é uma prática importante/interessante para as aulas, porém não deve ser uma prática constante, pois isso não permite que os alunos joguem com o material específico do jogo, construindo o pensamento que não podem ter acesso a esse material. Isso nos parece próximo da perspectiva de que os jogos servem para ensinar os alunos a “perder”. Permitir que os alunos joguem com o material adequado ajuda a que também tenham esse conhecimento a respeito dos jogos, bem como ele é na realidade social.

Passaremos agora a expor as respostas dos professores em relação às atividades que realizaram antes da visita (quadro 7) e após a mesma (quadro 8). Podemos perceber que em relação à preparação para a visita, 40% alegaram que tiveram apenas conversas para preparar seus alunos para a visita. Em relação ao pós-visita, 50% dos professores realizaram como a atividade a construção de réplicas de jogos.

QUADRO 7: Preparação dos alunos para essa visita e qual atividade realizada.

Preparação	Nº de profs.	Local de Formação	Curso de Formação	Nº de profs.
Não preparou	5	UNESC	Educação Física	1
			Pedagogia	1
		FURB	Educação Física	1
		UDESC	Pedagogia	1
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
Conversas	8	UDESC	Pedagogia	3
		UNESC	Letras	1
			Pedagogia	2
		UNISUL	Pedagogia	1
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
Atividades relacionadas ao tema	7	UNESC	Educação Física	2
			Pedagogia	2
		UFSC	Pedagogia	1
		UDESC	Pedagogia	1
		UNISUL	Pedagogia	1

QUADRO 8: Atividades realizadas após a visita

Atividades	Nº de prof.	Local de formação	Curso de Formação	Nº de Profs.
Construção de réplicas de jogos	10	UNESC	Pedagogia	3
			Educação Física	2
		UDESC	Pedagogia	2
		UFSC	Pedagogia	1
		UNISUL	Pedagogia	2
Produção de texto e desenhos dos jogos	1	UNESC	Letras	1
Conversas	2	UNIASSELVI	Pedagogia	1
		UDESC	Pedagogia	1
Nenhuma	7	UNESC	Pedagogia	2
			Educação Física	1
		FURB	Educação Física	1
		UNIASSELVI	Pedagogia	1
		UDESC	Pedagogia	2

Com esses dois quadros podemos perceber que a grande maioria dos professores não realizou nenhuma atividade pertinente ao tema, pois consideramos que as conversas não são uma atividade, pois durante as mesmas eles podem apenas ter falado o que podiam ou não fazer naquele espaço, em relação a regras de comportamento no ambiente a ser visitado. Sendo assim apenas 30,5% dos professores realizaram alguma atividade relacionada ao tema jogos (quadro 7). Em relação ao pós-visita, (quadro 8), a porcentagem aumentou um pouco, 50,1% dos professores realizaram algo referente a visita com a participação efetiva dos alunos.

Tivemos sete professores que realizaram atividades antes da visita, dentre essas, consideramos: “projeto de desafios matemáticos”, “jogaram alguns jogos” - bom seria se não fosse apenas o jogar por jogar e que tivesse uma contextualização com isso -, “explicação a respeito dos jogos bem como o jogo propriamente dito”; “pesquisa na sala de informática sobre vários jogos discutidos em sala de aula bem como nas de Educação Física”; “levados a sala de informática e conheceram alguns jogos, conheceram a importância deles e de si próprios no mundo e também a capacidade de recriar outros jogos”.

Seis deles realizaram algo depois da visita (quadro 8), dentre as citadas, foram a construção de alguns jogos. Um dos professores afirmou que utiliza apenas como momento de lazer ao final da tarde, após as atividades escolares, quando fica a critério de cada dupla escolher o que quer jogar. Não consideramos como atividade relativa ao tema jogos, pois é só como diversão/passatempo não tem nenhum fim pedagógico estabelecido. Esse último professor queria levar os alunos para conhecer novos jogos, acreditando que os jogos desenvolvem algumas habilidades/capacidades nos alunos, porém ele os utilizou sem nenhum objetivo após a visita. Para outro professor o intuito era o conhecimento por meio dos jogos. Para três era conhecer para então construir novos jogos. Um deles era desenvolver algo nos alunos e apenas um tinha como objetivo desenvolver alguma habilidade, bem como elencou como importante o conhecimento dos jogos. Sendo que apenas um dos citados – pedagogo pela UFSC - não faz uso de nenhum jogo em suas aulas.

Em relação aos cinco professores que no quadro 7 responderam não ter realizado nenhuma atividade antes da visita, tivemos três que também não fizeram nada após a mesma. Dentre esses temos dois professores de Educação Física (UNESC e FURB) e um de pedagogia graduado pela UNESC. Em suas respostas anteriores, percebemos que um deles, de Educação Física, tinha como objetivo momentos de lazer, não levou nada de importante para sua prática e só faz uso do xadrez e diz que é importante para a concentração, atenção bem como raciocínio lógico. O outro professor, também de Educação Física pela FURB, que tinha como objetivo que com a visita os alunos pudessem desenvolver habilidades, uma vez que os jogos contribuem para

desenvolver a percepção e assimilação, considerou que obteve como importante a inserção no planejamento. Por último, o professor de pedagogia queria apenas conhecer para ter propostas diferentes. Afirmou que aprendeu que os jogos desenvolvem o raciocínio lógico. Esses dois últimos professores afirmam que utilizam algum jogo além do xadrez nas suas aulas. Ainda tivemos dois professores que não realizaram atividades anteriores e um deles, professor de pedagogia graduado pela UDESC, que após a visita trabalhou o “texto instrucional<sup>2</sup> e a partir daí lembraram os jogos observados na visita e construíram dois jogos parecidos”; e o outro professor apenas teve uma conversa com os alunos, também podendo ser enquadrado como se não houvesse feito nenhuma atividade relacionada.

Houve oito professores que disseram que anteriormente realizaram apenas conversas com seus alunos, dentre esses apenas um de letras e o restante de pedagogia. Desses, o de letras, após a visita disse realizar a produção de textos relacionados à visita a sala “Jogos de Todo Mundo”, vale lembrar que este teve como objetivo - e afirmou ter alcançado – adquirir conhecimentos sobre os jogos, e só faz uso do xadrez em suas aulas. Um deles, de pedagogia pela UDESC, afirmou que após a visita somente realizou um comentário sobre mesma. Lembramos que ele teve como objetivo o conhecimento e disse que obteve como retorno as atividades agradáveis, sendo que também utiliza apenas os jogos de xadrez. Três professores afirmaram que não fizeram nenhuma atividade com eles. Sendo que apenas um deles afirmou fazer uso de diversos jogos na sua prática pedagógica e teve como objetivo o conhecimento por meio dessa prática dos jogos. Um deles ainda disse que tinha como intuito o desenvolvimento dos alunos e não faz uso nas suas aulas. E o outro que também queria desenvolver alguma habilidade/capacidade nos alunos, porém também não faz uso de nenhum jogo nas suas aulas, a não ser quando visita a sala “Jogos de Todo Mundo”. Observamos que todos os que se referem ao “conhecimento” estão referindo-se ao conhecimento dos jogos em si, do histórico e das regras. Perguntamos se esse é realmente o conhecimento sobre os jogos? Em tempos de internet,

---

<sup>2</sup> Acreditamos referir-se ao folheto orientador da visita, disponível na sala “Jogos de Todo Mundo” e na biblioteca do SESC, em que constam o histórico e as regras dos jogos.

sites de busca universais, necessitamos ir a uma sala de jogos para aprender novos jogos, suas regras e histórico?

Ainda tivemos três professores que construíram alguns jogos com materiais alternativos partindo daqueles observados na sala, sendo que um dos professores de pedagogia, formado na UNESCO, escreveu que “realizou um projeto onde confeccionaram diversos jogos sendo que as visitas influenciaram nas escolhas das crianças.” Esse último disse ter como objetivo desenvolver habilidades/capacidades, porém não faz uso em suas aulas. Percebemos que apenas construíram por construir os jogos, tendo o fim apenas na construção dos mesmos, não os utilizando em determinados conteúdos da aula onde os mesmos poderiam estar inseridos para melhor compreensão dos alunos em determinados assuntos.

Em nosso questionário perguntamos sobre o tempo que é formado e a quanto tempo realizou o último curso de formação continuada. Observamos que apesar de termos professores ainda em graduação e professores formados a mais de 20 anos - com semelhante tempo de atuação -, e professores que realizaram curso de formação continuada a menos de cinco meses e professores que não realizaram nenhum curso, esses dados não apresentaram relevância significativa em relação ao objetivo deste estudo. Ou seja, não influenciaram sobre os motivos dos professores terem levado seus alunos para visitar a sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma.

Em relação aos dados, ainda nos inquieta o fato de que a grande maioria dos professores que levaram seus alunos à sala “Jogos de Todo Mundo” serem pedagogos. A respeito disso, pensamos que o motivo está em que os professores de pedagogia atuam apenas com uma turma em cada período de aula, tendo tempo para estarem acompanhando seus alunos a qualquer passeio que esteja incluído em seu planejamento. Já os professores de Educação Física dispõem de uma aula por turma em cada dia, mesmo que haja aulas “faixas”, o que dificulta o planejamento de saídas das escolas com os alunos. Outro fator que pode estar ligado a essa questão está na falta de valorização da Educação Física no currículo, tanto pela direção – dando preferência às atividades dos demais professores que necessitem de saídas a campo -, quanto pelos outros professores, que veem a Educação Física como

um descanso. Ou mesmo pelos professores de Educação Física que se desmotivam frente às dificuldades, ou mesmo por que ainda atuam a partir de uma concepção de Educação Física que se orienta pelos princípios do esporte, não proporcionando algo diferente a seus alunos relacionado aos temas que deveriam ser trabalhados durante o ano. Portanto, o professor necessita estabelecer metas a serem alcançadas com suas aulas, tendo conteúdos diferenciados em relação às atividades que irá realizar.



## 7 CONCLUSÃO

Com a elaboração desse trabalho podemos entender que a função das aulas é a de tornar alunos mais críticos, reflexivos, para que possam compreender-se como sujeitos ativos e participantes da construção da sociedade. Com isso, os professores devem buscar propostas diferenciadas para trabalhar determinados conteúdos, levando os alunos a sentirem-se motivados a realizar tal atividade. Para isso, sugere-se a inserção dos jogos de mesa como elemento pedagógico.

Na Educação Física os jogos são componentes da cultura corporal, tornando-se um dos pilares dessa, juntamente com os esportes, danças, ginástica, lutas, brincadeiras. Portanto é indispensável que os professores de Educação Física utilizem desse conhecimento tão importante para o desenvolvimento das crianças e adolescentes. Mas, para essa inserção é necessário ter um planejamento a seguir, tendo seus objetivos e metas a atingir com tal prática, não apenas ter o jogo com o fim nele mesmo, mas que essa seja a atividade principal levando o aluno a desenvolver diversas habilidades/capacidades, compreendendo-se como ser social e transformador da realidade em que se encontra.

Com a pesquisa foi possível identificar que muitos dos professores que levaram seus alunos à sala “Jogos de Todo Mundo” do SESC/Criciúma não tinham um planejamento a seguir em relação ao tema jogos. Estes não realizaram atividades de preparação à visita o que, provavelmente, fez com que os alunos não entendessem tal visita além de um “passeio”. Mas isso poderia ser minimizado, se os professores realizassem alguma atividade pós-visita. Verificamos que, do mesmo modo, poucos deles realizaram alguma atividade tomando a visita como referência, o que esvaziou quase que por completo a atividade, ou seja, não teve nenhum valor pedagógico, sendo apenas um passeio de lazer e de relaxamento.

Porém, alguns professores têm em mente o quão importante são os jogos de mesa nas aulas, dando preferência a esses em seu planejamento, utilizando-se dele com objetivos a serem alcançados, mesmo que seus ideais

não sejam conforme as propostas estudadas. Ainda percebemos que muitos utilizam os jogos com um posicionamento negativo frente ao ato de ensiná-los nas aulas (ZANDONADI, 2008), levando em conta que disseram que são instrumentos de lazer, para acalmar, para usar em dias de chuva, em que resolvem os problemas dos professores, principalmente os de Educação Física.

Porém, percebemos que um dos professores analisados apresenta propostas de acordo com o que os autores das propostas críticas abordam, onde este professor conceitua que com o jogo as crianças refletem para compreender a realidade em que se encontra para então modificar a sociedade.

Podemos perceber que a instituição de ensino onde se formaram ou mesmo os institutos de especialização - para o caso dos professores pesquisados - não garantem que a prática do professor será boa ou ruim, se ele terá metas a atingir com suas atividades ou será apenas como descontração. Também podemos observar que o tempo de formação não influenciou nisso, pois com a pesquisa obtivemos professores ainda em formação ou com mais de vinte anos de formação com pensamentos parecidos em relação a seu modo de atuação e pensamento dos jogos quanto a sua contribuição no processo de formação dos alunos. É necessário os professores estarem sempre se atualizando com cursos referentes a sua área de atuação, para que tomem consciência de qual teoria os orienta na efetividade, pois podem estar atuando sem ter conhecimento do resultado efetivo de sua atividade pedagógica.

## REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra; Simão, Rosimere. A psicogênese da brincadeira de papéis sociais e/ou jogo protagonizado na psicologia de D. B. Elkonin. In: ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton. (Org.). **Brincadeira de papéis sociais na Educação Infantil**: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.

BOGDAN, Roberto C.; Biklen, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação**. Porto: Ed. Porto, 1994.

BROTTO, Fábio Otuzi. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. 2 ed. Santos, SP: Projeto cooperação, 2002.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

LEONTIEV, A.N. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKII, Lev. S.; Luria, A.R; Leontiev, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 7 ed. São Paulo: Ícone, 2001.

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. São Paulo: Loyola, 1985.

MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa**: planejamento e execução de pesquisa, amostragens e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação de dados. São Paulo: Atlas, 2001.

MARTINS, Lígia Márcia. A brincadeira de papéis sociais e a formação da personalidade. In: ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton. (Org.). **Brincadeira de papéis sociais na Educação Infantil**: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 7 ed. Petrópolis: Vozes, 1994.

ROSSLER, João Henrique. O papel da brincadeira de papéis sociais no desenvolvimento do psiquismo humano. In: ARCE, Alessandra; DUARTE, Newton. (Org.). **Brincadeira de papéis sociais na Educação Infantil**: as contribuições de Vigotski, Leontiev e Elkonin. São Paulo: Xamã, 2006.

SESC, Serviço Social do Comércio. **Sala Jogos de todo Mundo**. Unidade Criciúma. Sd.

VYGOTSKY, Lev semenivich. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ZANDONADI, Angela Maria. **Jogos e brincadeiras:** possibilidades de desenvolver ações afirmativas no ato de ensinar. 2008. 96 f. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Educação). Universidade do Extremo Sul Catarinense, Criciúma.

## **ANEXOS**

## **ANEXO 1 – CARTA DE APRESENTAÇÃO**

## **ANEXO 2 – TERMO DE CONSENTIMENTO**

## **ANEXO 3 - QUESTIONÁRIO**