

Versão Online ISBN 978-85-8015-079-7
Cadernos PDE

VOLUME II

OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE
NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE
Produções Didático-Pedagógicas

2014

**FICHA PARA IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA /
TURMA 2014**

Título: Cultura Corporal: Os Jogos nas aulas de Educação Física	
Autora: Maria do Carmo Tanajura da Silva	
Disciplina/Área:	Educação Física
Escola de Implementação do Projeto e sua localização:	Escola Estadual Anastácio Cerezine -Ensino Fundamental do 6.º ao 9.º ano
Município da escola:	Alvorada do Sul/ PR
Núcleo Regional de Educação:	Londrina
Professor Orientador:	Me. Fernando Pereira Cândido
Instituição de Ensino Superior:	Universidade Estadual de Londrina
Relação Interdisciplinar:	Sociologia
Resumo:	<p>Quando a Educação Física tem como possibilidade trabalhar a Cultura Corporal a partir dos Jogos, nem sempre questiona a realidade onde desenvolve ou as possibilidades de transformação social, abordando o jogo com suas características lúdicas, mas, também reconhecendo as ações do homem enquanto sociais, coletivas, pautadas por dada organização social em diferentes momentos históricos. O aprendizado de um jogo pode proporcionar ao aluno muito mais se o seu conteúdo, nas aulas de Educação Física, servir como instrumento de reflexão sobre a transformação social e a importância da consciência da cultura corporal dentro e fora da escola. Partindo destas considerações, questionamos: como o desenvolvimento pedagógico do conteúdo jogo, nas aulas de Educação Física, pode servir como instrumento de reflexão sobre a transformação social? Este trabalho tem como objetivo organizar o ensino do conteúdo jogos para alunos do 8º. ano do ensino fundamental, esclarecendo como eles podem reforçar a realidade do atual contexto sócio-histórico, ou agir nela de forma transformadora. Considera relação entre jogo e cultura, numa abordagem histórica e concebendo a aprendizagem da Educação Física a partir de uma Pedagogia Crítico-Superadora, que considera e argumenta a preocupação de não reforçar as desigualdades sociais quando esta prática é desenvolvida.</p>
Palavras-chave:	Educação Física; Jogo; Cultura Corporal.

Formato do Material Didático:	Unidade Didática
Público:	Alunos do 8º. Ano do Ensino Fundamental

Os jogos nas aulas de Educação Física são atividades corriqueiras, mas nem sempre refletidas sobre seu significado mais profundo. Professores e alunos trabalham sem compreender que a disciplina se ocupa da Cultura Corporal e que o jogo pode servir para a discussão da flexibilização das regras e da organização coletiva da sociedade onde estão sendo praticados.

A Educação Física também tem como possibilidade trabalhar a Cultura Corporal, a partir dos Jogos, para questionar a realidade social onde está atuando e os interesses de classe a que serve. As aulas de Educação Física podem levar os alunos a entender, além da competição, das questões relacionadas à estética corporal e das discussões sobre a saúde, as regras sociais reproduzidas a partir do aprendizado do jogo.

Esta reflexão faz parte da Pedagogia Crítico-Superadora que se aproveita de todo conteúdo que é utilizado no contexto escolar, porque este deve levar a reflexões de caráter sócio-histórico (ESCOBAR, 1995).

Libâneo (1985) defende a Pedagogia Crítico-Social dos conteúdos, com a qual a perspectiva Crítico-Superadora dialoga como uma forma de transformação qualitativa, que observa a dinâmica da realidade, com uma visão de totalidade na construção do conhecimento, com a finalidade da formação de um sujeito que esteja inserido na sociedade, pois, ele consegue fazer a relação entre os dados da realidade e os conteúdos apreendidos, entendendo o significado deles para sua vida.

A partir destas considerações este projeto questiona: como o desenvolvimento pedagógico do conteúdo dos jogos, nas aulas de Educação Física, pode servir como instrumento de reflexão sobre a transformação social? Em termos mais específicos, como a formação crítica sobre a cultura corporal pode colaborar para os alunos do 8º ano do ensino fundamental conhecerem as relações entre os jogos e as práticas voltadas a reforçar os interesses dominantes do momento histórico atual, ou, de outra maneira, se tornar instrumentos de ação transformadora.

Com esse intento o Projeto se empenhará em apresentar o jogo em suas múltiplas determinações, discutindo sua importância enquanto conteúdo da Educação Física Escolar, de forma sistematizada a partir de uma intervenção com o jogo perspectivando o desenvolvimento de uma consciência crítica dos

alunos em relação à sua realidade social.

Considerando as possibilidades dos jogos servirem como meio de aprendizagem social, foi elaborada esta Unidade Didática que pretende apresentar uma discussão e atividades que abordem o Jogo dentro de uma perspectiva crítica, com o objetivo do desenvolvimento global da pessoa, indo além da simples reprodução da sociedade vigente, com sua ideologia e sua profunda desigualdade social.

Houve, durante a elaboração desta proposta, a preocupação pedagógica de desenvolver o conteúdo Jogo como instrumento de reflexão sobre a transformação social e a importância da cultura corporal dentro das aulas de Educação Física. Nesse sentido, preparando a intervenção para uma turma de 8º ano do Ensino Fundamental, os tópicos foram organizados a partir de textos para estudo e orientação das aulas práticas. Dessa forma é possível levantar discussões necessárias ao esclarecimento de como os jogos podem servir para reforçar a lógica dominante do atual contexto sócio histórico, ou agir nela de forma transformadora. Para atingir tais objetivos, os jogos serão tratados em suas múltiplas determinações, discutindo a importância deles como conteúdo da Educação Física Escolar e, para se vislumbrar a perspectiva de uma consciência crítica em relação à realidade social.

A iniciativa a este respeito aconteceu no sentido de ampliar a consciência do jogo, de como ele pode e deve ser pensado para identificar e criticar a alienação, para que o sujeito compreenda a necessidade de transformar a realidade. Os alunos e os professores precisam saber que o homem sempre brincou (HUIZINGA, 1980), sempre jogou, mas, que as regras de jogos e brincadeiras sempre foram ditadas pelos que detinham o poder e, hoje, isso não é diferente.

As teorias deste trabalho servem a este propósito, de dialogar com a prática da Educação Física Escolar, esperando que os alunos consigam associá-la ao mundo de regras, um mundo onde quem pode mais é aquele que tem mais, e deles vem as regras e os objetivos de todas as regras.

Cultura Corporal: Os Jogos nas aulas de Educação Física

1 O HOMEM É UM SER SOCIAL

De nada valem as ideias sem homens que possam pô-las em prática
(Karl Marx)

1.1 Você sabia que você é capaz de construir a sociedade?

Quando um homem ou uma mulher buscam respostas, trabalham, brincam, jogam, praticam atividades de lazer, ou vão para escola, eles estão se relacionando com o meio social onde vivem e buscando respostas às suas necessidades.

Para entender a educação é preciso que se compreenda o Ser Social, buscando respostas para sua natureza, o que leva a introdução de Marx (apud TONET, 2009), já que o autor, esclarece que a educação pode ser pensada enquanto participante da construção do ser social; considerando que numa relação entre o sujeito e o objeto, ou seja, entre o homem e o conhecimento, quando há a centralidade no sujeito, o objeto perde a primazia, e tendo o sujeito detido a primazia ele começa a construir o conhecimento, pois a lógica estará na sua cabeça (TONET, 2009, p.3).

A escola, de modo específico, participa desta busca apresentando ao homem o conhecimento, considerando o que ele já sabe, mas, apontando novas formas de lidar com suas dúvidas.

Tudo isso porque o Homem é um Ser Social.

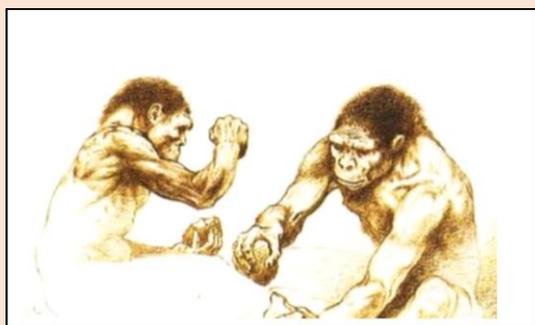
Mas a questão do ser social é muito complexa, ela passa pelo trabalho, ou seja, pela prática (objetividade), passa pelo pensamento do homem, pelo seu aprendizado diário, pelo tomar posse do saber (subjetividade) e, por isso, não pode ser dividida. Ser social, significa juntar a subjetividade e a objetividade do homem numa unidade indivisível.

Enquanto o homem trabalha, ele desenvolve uma atividade que é sempre social, ele aprende a ser social, ele junta o que pensa ao que faz e vai tomando consciência de que sua prática é que o faz diferentes dos outros animais, que apenas existem e sobrevivem, não sendo capazes de trabalhar para alterar o curso da História.

MAS, O QUE É O TRABALHO?

Para Marx (cap. 1- Capital) [...] o trabalho é um processo de que participam o homem e a natureza, processo em que o ser humano com sua própria ação impulsiona, regula e controla seu intercâmbio material com a natureza (apud ZANELLA, 2006)

Enquanto o homem trabalha ele produz e, pelo trabalho, ele vai convivendo com os outros homens, vai aprendendo com eles, e vai manifestando suas potencialidades, os seus saberes, enquanto apresenta suas criações.



Fonte da imagem:

<https://www.youtube.com/watch?v=yw1UpnF02fE>

O que ocorre é que a forma de ser dos humanos, só é possível pela sociedade, no meio das relações que eles estabelecem entre si, onde os homens trocam entre si a produção e a manifestação de suas vidas.

Vamos refletir sobre a forma como a história é construída pelos homens, lembrando que são sempre os homens que fazem a história a partir das coisas que eles vão criando para satisfazer as suas necessidades. Tudo o que conhecemos hoje pode mudar

amanhã e a sociedade também modificar sua forma de viver. Sendo assim vamos pensar:

O homem está sempre aprendendo enquanto constrói, enquanto se torna civilizado, caso contrário ele não seria diferente dos outros seres vivos.

O ser humano também aprende quando conhece a cultura já existente, e a partir dela ele também poderá romper com alguns comportamentos e preconceitos, entendendo sua condição de ser social. Isso se trata tanto de um processo subjetivo, do íntimo, daquilo que não é tangível, mas, também se revela na prática das relações sociais, especialmente pelo trabalho, pela transformação consciente da natureza, o que diferencia o homem dos outros animais. Afinal, “[...] o trabalho não é apenas uma atividade específica de homens em sociedade, mas é, também e ainda, o processo histórico pelo qual surgiu o ser desses homens, o ser social” (NETTO; BRAZ, 2008, p. 34), não existe sociedade sem trabalho, e este trabalho sempre direcionado a um fim, dá origem ao ser social que se envolve com a natureza à medida em que se apossa dela para produzir bens que supram suas necessidades.

Por ser uma atividade social, o trabalho assume características particulares em determinadas formações sociais. Sendo que no modo de produção capitalista ele é transformado em mercadoria.

Perceber o homem ou a mulher a partir do trabalho é percebê-los como seres reais, dinâmicos e sociais, inseridos em determinados contextos historicamente compostos por seres de igual natureza, sejam eles homens ou mulheres.

O ser social tem como característica a capacidade de transformar a si próprio enquanto transforma a natureza, criando condições materiais de sobrevivência fazendo sua história (MARX; ENGELS, 2007). Todos os animais dependem, se servem da natureza para viver, porém eles agem por instinto, nunca modificam a natureza ou a si próprios por ações conscientes.

O HOMEM SABE POR QUE ESTÁ TÃO LIGADO AO TRABALHO?

É o trabalho, que faz a mediação entre o homem (ser social) e a natureza, pois ele humaniza o ser social que, porém, num processo de alienação, empobrece os sentidos e não reconhece a si próprio enquanto explorado.

Para entender melhor esta consideração, convém refletir sobre o fato de que

O trabalho pode sim se dado enquanto mediação entre homem e natureza, processo de construção do ser social, mas, pode acontecer de ter-se que compreender o trabalho abstrato, produtor de mercadorias, onde o processo de alienação acontece.

Sobre isso Barroco (2008, p.38) esclarece que a alienação surge a partir do “[...] nascimento da propriedade privada e da divisão social do trabalho, quando o trabalho se converte em meio de exploração e o seu produto em objeto alheio”.

PARA ENTENDER MELHOR A ALIENAÇÃO

Primeiro o homem transforma a natureza pelo trabalho.

Depois o homem vende aquilo que produziu visando LUCRO.

E ainda, enquanto tudo isso acontece, a maioria dos homens vende sua força de trabalho (jogador, pedreiro, professor, são trabalhadores que vendem sua força de trabalho) para alguns poucos que possuem os instrumentos do trabalho conseguidos às custas do lucro da venda dos esforços destes trabalhadores.

Vejamos um exemplo concreto em nossa sociedade! Nela as mercadorias assumem papel principal dentro da cadeia de produção de riqueza. E força de trabalho, ou seja, aquilo que a pessoa executa enquanto trabalha, é o que se chama de mercadoria.

Temos o Futebol.

Hoje em dia ele se tornou um grande espetáculo mundial e suas “mercadorias” são vendidas por um determinado preço. Os jogadores são tidos, neste caso, como mercadorias. Algumas outras coisas são vendidas aos torcedores durante as partidas ou campeonatos, e são vistas também como mercadorias (sorvetes, cachorros-quentes, refrigerantes e materiais esportivos, dentre outros).

As mercadorias foram criadas, pelo trabalho, para suprirem necessidades básicas (alimentação, saúde, moradia, por exemplo) ou culturais (educação, esporte, lazer) de todos os homens, mas, o valor de troca delas, serve para o acúmulo de riqueza de alguns poucos e, por isso, há tanta desigualdade entre os homens, gerando ricos e pobres, grandes e pequenos consumidores.

No caso do Futebol, lá também há desigualdades, onde alguns jogadores ganham milhões ao mês, enquanto outros ganham o salário mínimo, gerando injustiças como as que existem na sociedade.

O que vale perceber é que “alguém” ou “algum grupo” está acumulando capital (dinheiro), mas, que os lucros obtidos com esse acúmulo de capital não ficam para os trabalhadores e nem são divididos entre eles, somente algumas poucas pessoas acumulam estes lucros.

Se agrupando socialmente os homens vão se emaranhando numa teia de complexidades sociais e acabam reproduzindo social e materialmente tais processos, num modo de produção, capitalista no caso, que os trata com desiguais formas de atender às suas necessidades, mas, que nem sempre são percebidas, alienados estão em produzir, em obedecer, sem perceber a quem realmente estão servindo.

Para Marx (2006) o homem é alienado da vida social pelo trabalho no mundo do Capital, ele deixa de se integrar na totalidade, não percebe o objeto produzido como parte do seu trabalho, não vê que seu trabalho é transformado em mercadoria, tanto quando sua força é explorada.

1.1 A EDUCAÇÃO E O DESENVOLVIMENTO DO SER SOCIAL

É pela Educação que o ser social (o homem e seu corpo) deve se reconhecer enquanto sujeito histórico, ou seja, aquele que modifica e transforma a natureza, a partir do trabalho.

A Educação deve esclarecer, no entanto, que o homem irá repetir a atividade do trabalho, indefinidamente, em todo tipo de sociedade, valendo lembrar o escravismo, o feudalismo, onde sempre haviam formas diferentes de produção do trabalho.

No escravismo, feudalismo e capitalismo existem as classes sociais, e no capitalismo, é onde o trabalho se transforma, não apenas numa atividade de homem e natureza, mas, na produção de mercadoria e excedentes, que irão ser transformados em lucro, ou seja, isso guiará a produção não apenas para satisfação das necessidades humanas, mas, para produção do capital.

O trabalho, de forma geral, deve existir, o homem tem que produzir os bens para sua sobrevivência, mas, a relação entre os homens, na produção muda dependendo da sociedade onde ele vive.

Quem somos nós neste contexto social capitalista?

Um ser social, mas, um ser social que joga, mas, o jogo também está sendo transformado em mercadoria, infelizmente.

1.2 AS BASES TEÓRICAS DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Qual a função da Educação na formação social do homem?

É papel da Educação fazer com que, enquanto se desenvolve, o homem busque identificar os elementos de seu próprio contexto, dando significado à sua existência e objetivando sua ação no mundo. A este processo seria dado o nome de processo de socialização. A partir deste reconhecimento o ser humano poderia passar a ser chamado de homem.

Mas, o que a
Educação Física tem a
ver com isso?

As práticas pedagógicas da Educação Física surgem das necessidades sociais, das exigências concretas vigentes de cada sociedade.

Como exemplo vamos recordar que, no Brasil pré-conquista, a educação física eram as atividades naturais para os índios, correr, nadar, pescar, caçar.

Quando o Brasil foi conquistado pelos portugueses, as atividades se modificaram, novas formas de trabalhar, de conviver, de aprender trazem conteúdos diferentes. A Educação Física se tornou uma disciplina escolar, e práticas como o esporte, a esgrima, as lutas passaram a ter local e tempo específico, já que não eram mais atividades diárias que os homens realizavam para sua sobrevivência.

Observa-se, então, que os jogos, suas regras, seus materiais, a cultura que eles reproduzem muda quando outra cultura se torna dominante.

Ainda existe, no entanto, quem pense que a Educação Física dentro da escola sempre serviu somente a educação do corpo, e embora não seja somente a esta finalidade que ela serve, durante muito tempo houve uma divisão entre a “educação intelectual e a educação corporal” (BRACHT, 1999, p. 1). Esta dualidade continuará existindo, enquanto houver divisão do trabalho, enquanto houver a classe dominante e a classe dominada, se tornando insuperável na desigualdade entre os que pensam e os que executam.

Tal pensamento tornaria distinto o alvo da educação, pois, ou serviria ao intelecto ou ao físico, e sob este pensamento a Educação Física estaria disposta a fazer com que o intelecto agisse sobre o físico, dando importância maior a razão, a quem o corpo daria inteiros poderes (Gil, 1994 apud BRACHT, 1999).

Resumidamente o corpo era um elemento que precisava ser controlado, numa separação explícita do intelecto, pois, o controle do corpo dependia da razão.

AGORA PENSE:

Os jogos também mudaram junto com a História, ou suas regras e permaneceram sempre iguais?

O HOMEM TAMBÉM BRINCA

Enquanto o homem aprende a trabalhar, ele também brinca. O brincar faz parte da formação do homem como ser social

No contexto escolar, enquanto o homem figura como sujeito principal, a relação entre ele, a natureza e o conhecimento também vão acontecendo enquanto pratica jogos e brincadeiras, enquanto ele se educa participando, ao mesmo tempo da construção social de sua nova pessoa (TONET, 2009).

O homem sempre brincou, mesmo nas sociedades primitivas quando saia em busca de sobrevivência, muitas vezes as atividades tomavam formas lúdicas (HUIZINGA, 1988).

Mas, mesmo brincando o homem pode ser crítico e racional, pode refletir sobre os seus comportamentos que produzem história. E esse caráter crítico do homem é que o coloca diante da realidade social complexa e o faz se perceber no trabalho, local onde, assim como nas brincadeiras, ele faz do seu corpo o aparato principal.

Quando uma criança brinca, joga ou pratica alguma atividade de lazer, ela está se preparando para futuros trabalhos, pois, enquanto brinca ela também precisa de atenção, concentração, confiança em si mesma, pois, é neste momento que ela também desenvolve relações de confiança com os colegas, consigo e com os que representam a autoridade. Se estão na escola, respeitam ao professor, e na vida futura de trabalho irão respeitar aos patrões. Tratam-se de relações semelhantes, onde divide espaço com os colegas de brincadeira e se apropriam das experiências enquanto se relacionam.

Estas são as relações que mostram como os seres humanos vão se tornando seres sociais enquanto privilegiam seus aprendizados, compondo sua personalidade para a vida cotidiana.

Para tudo isso, no entanto, o instrumento utilizado é seu próprio corpo que, na escola, é trabalhado pela Educação Física que, por muitas vezes, segue fragmentada por diversas abordagens, a psicomotora, construtivista e desenvolvimentista, que fragmentaram a educação do próprio homem.

**O HOMEM SE DIFERE DOS ANIMAIS PORQUE
SE EDUCA E BRINCA**

Johan Huizinga (1980), historiador fala do “homem que brinca” tratando dos diferentes tipos de jogos como seus objetos de estudos, esclarecendo que a característica principal do jogo é a liberdade, ou seja, a pessoa joga porque o jogo lhe atrai e não porque a vida lhe impõe.

É preciso, antes de brincar, reconhecer o próprio corpo, para que este corpo expresse conscientemente a crítica a aquilo que ele elabora nas aulas de Educação Física e fora dela, apropriando-se de conteúdos como esporte, ginástica, jogos, lutas e dança de forma muito consciente.

O que se aprende nas aulas de Educação Física deverá contribuir para o desenvolvimento da consciência crítica e das formas de resistir aos direcionamentos ideológicos.

Aqui cabe perguntar: uma perspectiva crítica da Educação Física dentro da sociedade capitalista é capaz de transformar a realidade desta mesma sociedade?

Vale esclarecer que a escola não é fundamento ou motor da sociedade, mas, pelo contrário, é um determinado tipo de sociedade que cria a escola necessária para sua reprodução.

Como enfatiza Tonet (2009), dentro das escolas teorias educacionais burguesas distanciam o discurso da realidade objetiva, e a educação é transformada em mercadoria, que só pode ser adquirida por quem pode pagar por ela, numa lógica da reprodução dos fins dominantes.

Respondendo à esta reprodução a Educação Física deve elaborar sua crítica que não acontece só no campo teórico, mas nas práticas que realizamos quando jogamos.

2 O JOGO



2.1 A HISTÓRIA DOS JOGOS

Como qualquer história, de modo geral, a história dos jogos é uma construção humana e para alguns autores como Huizinga (1998) e Elkonin (1998), os jogos teriam surgido a partir da relação do homem com o trabalho.

Elkonin (1998) conta que na história dos povos do extremo oriente, o brinquedo e a atividade das crianças eram como que ferramenta para o trabalho, modificações das atividades dos adultos que tinha uma relação direta com a futura atividade profissional daquele sujeito.

A história mostra que a evolução dos jogos, brinquedos e brincadeiras acompanha a modificação da imagem da criança, da forma de ver a própria criança na sociedade.

A forma como a criança era vista é a chave para perceber a história do jogo e

localizá-la em determinado período histórico, pois tais jogos se correlacionavam com a vida das crianças na sociedade. Sendo que, de qualquer forma, os jogos seguiram tendo um objetivo determinado de acordo com o momento histórico de onde surgiam.

Para Huizinga (1980) o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização. Isso significa dizer que desde o surgimento da sociedade o homem brinca. Lembrando que os jogos também fazem parte de todas as culturas da humanidade.

No século IV, antes de Cristo, Aristóteles (384-322 a.C.), comparou o jogo à felicidade e à virtude, pois estas atividades não são importantes como as que constituem o trabalho e são “escolhidas por si mesmas”

(ABBAGNANO,1998)

Huizinga (1980) esclarece que os jogos aconteciam antes da civilização humana, pois, já existiam entre os animais, pois, ele entende que o lúdico é toda atividade que dá prazer. Mas, não é essa a forma como estudaremos o jogo na Educação Física, porque o jogo também se constitui numa atividade cultural com função social. Ele detém certas características para ser considerado jogo: precisa ser livre, partir da vontade do jogar e não ser imposta ao jogador, trata-se de uma fuga da realidade, é isolado e limitado tendo determinado espaço e duração limitada. É um fenômeno cultural, pois pode ser conservado na memória de um povo e ser transmitido por ele às demais gerações, e é cultural dessa forma, criando ordem e sendo ordem, pois, também possuem regras que, mesmo sendo implícitas algumas vezes, precisam ser cumpridas e obedecidas, pois, caso contrário será o fim do jogo.

2.2 CONCEPÇÃO DE JOGO

O jogo sempre esteve presente nas aulas de Educação Física e na vida das pessoas. Sempre que se fala em jogo, no entanto, pensa-se logo em jogos desportivos especialmente nas competições, onde exige-se dos participantes que eles não errem, para poderem vencer o adversário.

No entanto, seria muito importante que todos compreendessem que o jogo é muito mais que isso, é uma atividade que já é manifestada na criança e se concretiza na relação com os demais seres humanos e com a natureza.

A palavra “jogo” pode evocar mais que um sentido.

Kishimoto (1996) explica que ele pode ser visto com o mesmo significado com que são percebidos o brinquedo e a brincadeira. A língua portuguesa permite que estes três termos sejam vistos como sinônimos.

Esta dificuldade em definir o termo jogo acontece em outros idiomas onde também jogar e brincar equivalem-se.

Em todos os povos encontramos o jogo, e sob formas extremamente semelhantes, mas as línguas desses povos diferem muitíssimos, em sua concepção do jogo, sem o conceber da maneira tão distinta e tão ampla como a maior parte das línguas europeias
(HUIZINGA, 1980, p.34)

Portanto, o termo jogo pertence a uma grande família, com características comuns e específicas, que o define como sendo jogos de construção, de regras, simbólicos e outros (KISHIMOTO, 1998)

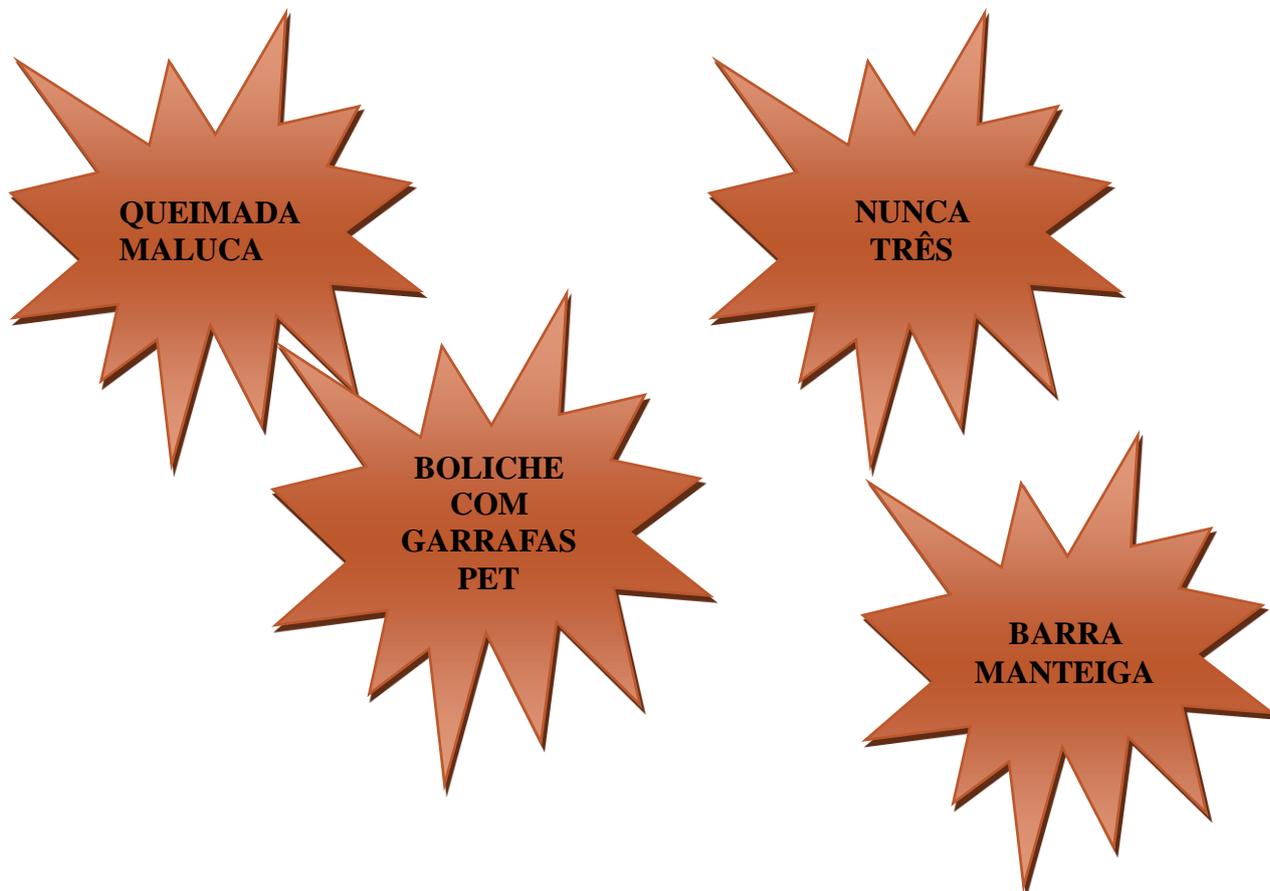
- TIPOS DE JOGOS

São vários os tipos de jogos conhecidos, no entanto, são suas características que os diferem; Kishimoto (2001) fala dos Jogos Educativos, dos Jogos Tradicionais, dos Jogos de Faz de Conta e dos Jogos de Construção.

Todos os jogos servem para aprender alguma coisa ou para fornecer conhecimento ao ser aprendido.

Trata-se de um modo de resolver seus problemas da vida real, jogando. Todos os jogos possuem regras, e estes permitem que a criança se afirme como ser no mundo, pois, ao submeter-se às regras do jogo ela estará em treinamento para às regras sociais que, assim como no jogo, podem ser transmitidas de geração a

geração, ou seja, as regras apreendidas vão acompanhar o sujeito até sua vida adulta, onde ele irá vivenciar na prática tais concepções, com senso de responsabilidade, criatividade e autonomia.



Estes são apenas alguns exemplos, mas, quando uma menina brinca de boneca ou um menino brinca de motorista de caminhão, eles estão reproduzindo as regras sociais de onde eles vêm, ou a cultura local onde estão inseridos. Seguem repetindo as normas sociais, enquanto brincam simplesmente, e não pensam que estão aprendendo a estar no mundo.

O jogo é uma atividade que realizamos, na maioria das vezes, junto com outras pessoas. Para que possamos jogar temos que conhecer e respeitar as regras. Porém, diferente de outras coisas que fazemos, no jogo as regras podem ser modificadas pelos jogadores no momento em que jogam. A partir dessa prática de alterar as regras do jogo, podemos pensar em outras atividades que fazemos na sociedade, que também têm regras.

Será que podemos mudar as regras de outras coisas da nossa vida, como as nossas relações no trabalho, na política, na saúde, na cultura de forma geral?

3 O JOGO E A REPRODUÇÃO SOCIAL

A Educação Física, como fenômeno social, faz parte da totalidade da sociedade, através da qual a história do homem se concretiza (MELLO, 2009).

É nesta sociedade e nestas aulas que acontecem os jogos de competição, dentre os outros. Estes jogos são excelentes modelos da inserção das crianças ao mundo capitalista, onde os valores como a competitividade, e outros que servem à categoria dominante, são reproduzidos como se fossem os ideais.

Os métodos de educação, fundamentam a classificação pedagógica dos jogos, bem como, suas funções, para depois condicionarem sua utilização, com a proposta de servirem para o desenvolvimento corporal, intelectual, afetivo e social (ARAÚJO, 2006).

A Educação Física Escolar tem encaminhado suas atividades considerando a Cultura Corporal e, por meio de seus conteúdos, tem proposto as atividades com jogos, na tentativa de que seus alunos sejam capazes de reconhecer seu próprio corpo e a expressão dele, consciente e criticamente.

No entanto, a sociedade atual reproduz as ações do sistema capitalista, e neste sistema o corpo é visto como meio de produção, ou seja, serve ao trabalho sendo que, portanto, a prática corporal deve ser analisada além da técnica, ou seja, disciplinado para ser passivo e submisso, encorajado para ações corporais que sejam manifestadas pelo movimento.

É neste contexto, que o jogo constitui-se numa forma de Educação para o corpo pra a expressão dele.

Diante de todas as possibilidades que os jogos apresentam no momento de sua realização nas aulas de Educação Física, eles precisam ser pensados para além de sua forma lúdica, para que sua prática sirva enquanto perspectiva de transformação do espaço social, deixando de ser um treinamento vazio ou

automatizado pelas regras. Nenhum deles deve servir apenas a sua prática utilitarista, mas, antes, é preciso que eles possam construir a Cultura Corporal. Cada aluno deve refletir a respeito de seu papel social e como o jogo que vivencia mostra aspectos da sociedade, de forma que seus códigos, táticas e regras sejam associados à vida cotidiana, onde acontecem as leis que regulam e as estratégias que nem sempre são justas para todo cidadão inserido naquele meio.

No decorrer das atividades desenvolvidas durante sua vida, inclusive os jogos, o ser humano se apropria da cultura e vai reproduzindo os comportamentos, pensamentos, sentimentos e formas de agir na sociedade em que está inserido, isto é, constituindo-se enquanto homem (baseado em MARX, 2004).

Quando uma pessoa joga ela está diretamente implicada no julgamento de valores que deverá ser pensado no contexto social, observando a regra como exigência imposta pela obrigatoriedade das relações sociais, onde se reproduz o que a ideologia dominante deseja.

A pessoa aprende a viver em sociedade e respeitar suas regras quando aprende a jogar.

O jogo, principalmente o jogo esportivo, tem limitação de tempo, espaço e formas de agir. Quando se joga aprende que um ganha e o restante perde. Jogos onde acontece a eliminação de uma equipe ou de um jogador, ensinam a ver que pessoas serão eliminadas – do mercado, da competição por emprego, do nível de escolaridade – ao logo do tempo e que isso é normal.

A criança que pratica esportes, respeita as regras sociais enquanto respeita as regras do jogo, ou seja, ela interpreta o mundo da forma como a sociedade capitalista se estrutura. Muito embora a Educação Física seja contribuindo para o processo de socialização dos cidadãos, embora forje um sujeito conformado e feliz.

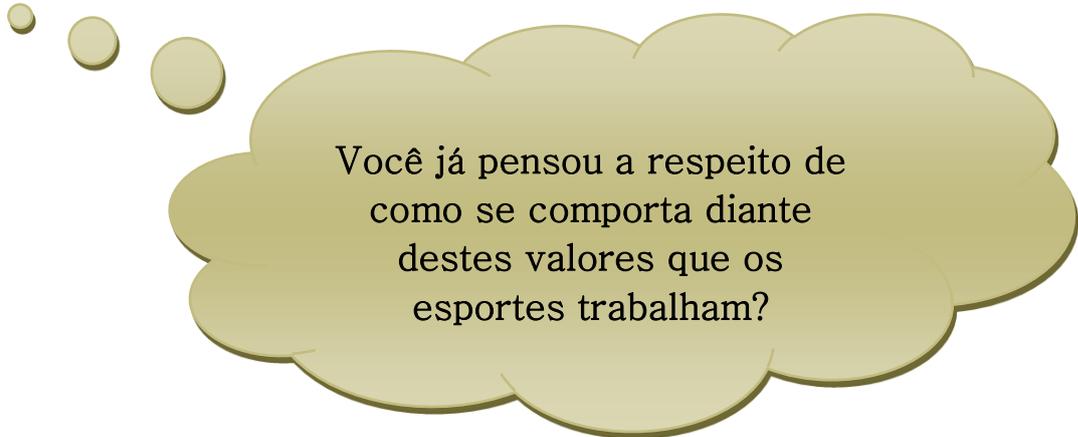
“ESPORTE PARA TODOS”

A partir do exercício de esportes na escola, as crianças deverão aprender também que entre elas e a sociedade também existe o “outro”, sendo que a partir desta percepção elas passarão a ter novo comportamento, convivendo com vitórias e derrotas e percebendo que desenvolve habilidades a partir do esforço pessoal e este é o papel funcional da Educação Física Escolar.

Pelas regras das competições, o esporte vai ditando comportamento e normas desejadas, bem como, regras de concorrência, semelhante a sociedade estruturada a partir da estruturação autoritária que faz com que o jovem que pratica esporte torne-se conformado desde o início de sua formação a suportar as diferenças na concorrência, e aprendendo os diferentes papéis sociais, colaborando com as posturas do dominador.

Sim, o Esporte é para todos, é bom que seja para todos e que todos aprendam a respeitar todas as regras e acreditem que possam vencer a partir do próprio esforço, assim como propõe a ideologia capitalista as demais outras questões sociais.

O esporte educa, ele é um meio para internalizar valores e normas de comportamento nos que praticam, de forma que se adaptem à sociedade capitalista. O que conta, na verdade, é a competição, a busca pela vitória a qualquer custo, ou, comparando, a busca pelo lucro, a qualquer preço. É a estrutura social que faz a mediação entre o aprendizado do esporte e os valores sociais



Você já pensou a respeito de como se comporta diante destes valores que os esportes trabalham?

4 TRANSFORMAÇÃO DOS JOGOS E MUDANÇA SOCIAL

Na tentativa de entender o papel do jogo e suas transformações, deve-se considerar as modalidades de jogos apresentadas para poder conhecer suas regras e o que elas trabalham no consciente coletivo enquanto são praticadas.

É certo que os jogos foram se modificando, tanto quanto é certo que isso aconteceu devido ao que acontecia em cada momento histórico e que fazia com que a classe dominante exigisse tais alterações, especialmente das regras.

Os jogos também podem refletir a vida diária e vão se construindo imitando ou projetando comportamentos do mundo real, eles tendem a se modificar paralelamente.

Um jogo de faz de contas de caça já existe há muito tempo, as crianças sempre brincaram de imitar o que o homem adulto faz, neste exemplo eles imitavam os caçadores e suas lanças, seus arcos e flechas, embora que nos faz de conta dos dias atuais as crianças poderiam imitar a caça utilizando-se de uma espingarda, haja vista que os modos de caçar modificaram.

A dimensão lúdica dos jogos foi sendo apropriada pelo homem para o trabalho, explorando a ludicidade para impor-lhe valores, como por exemplo, para produção de brinquedos que personificam uma profissão, ou o trabalho de um homem adulto. Desde criança segue-se brincando de imitar os adultos.

Os jogos podem ser modificados ??

VAMOS JOGAR ????

Que tal tentarmos os Jogos Escravos de Jó, brincado diferente????

Me ajudem a modificar as regras deste jogo!!!

São questionamentos como este que fazem com que as pessoas tenham que estudar a história dos jogos para compreender como eram e quais os motivos que levaram a transformação deles e para que eles se apresentassem da forma como são apresentados nos dias atuais.

“Os jogadores atuam, com pernas, numa representação destinada a um público de milhares ou milhões de fervorosos que assistem, das arquibancadas ou de suas casas, com o coração nas mãos. Quem escreve a peça? O técnico? A obra zomba o autor. Seu desenrolar segue o rumo do humor e da habilidade dos atores e, no final depende da sorte, que sopra como vento para onde quiser. Por isso o desenlace é sempre um mistério, para os espectadores e também para os protagonistas, salvo nos casos de suborno ou de alguma outra fatalidade do destino. Quantos teatros existem no grande teatro do futebol? Quantos cenários cabem no retângulo de grama verde? Nem todos os jogadores atuam com as pernas. Há atores magistras.”

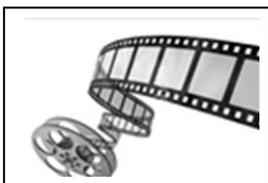
(Eduardo Galeano, O teatro, 2004).

O FUTEBOL – O futebol é um jogo especial, caracterizado por ser também um Esporte. O Esporte é um jogo que tem regras que não podem ser modificadas, porque segue uma padronização, a legalidade de uma federação, de uma confederação, de associações, de clubes, de ligas profissionais. Este jogo sempre foi institucionalizado. Por trás de um jogo de futebol, por trás da ideia de que o Brasil é o país do Futebol, o que há? Quando nascemos essa conversa já existia. Mas, por que?

A importância do jogo de futebol para um país como este pode levar a uma

discussão para muito além do campo onde se pratica tal esporte, pode remeter o pensante a questionamentos sobre o quanto custa manter este slogan, quem são os responsáveis pelos nomes famosos dos jogadores, sobre quem patrocina fabulosas quantias para os campeonatos enquanto do lado de fora do campo muitos brasileiros estão fora da escola ou sem comida em suas mesas.

Vamos assistir a alguma cena de jogos de futebol do passado e atual e vamos pensar nos diferentes momentos históricos onde elas estão inseridas.



Final da Copa de 70 – BRASIL x ITÁLIA

Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=KOB8MHeo-qs>>

Depois de assistir este vídeo responda:

- a) quais as diferenças mais perceptíveis entre este jogo e os jogos de copa que você já assistiu?
- b) O que você acha de o Brasil ser chamado de “O país do Futebol”?
- c) Como o Brasil deveria ser chamado, considerando dados da sua realidade?

Para responder estas perguntas, antes, veja este vídeo



A MISÉRIA E A FOME NO BRASIL - 2015

<https://www.youtube.com/watch?v=U5QtxAh-ts0>

UM POUCO DE HISTÓRIA

Na década de 70, para neutralizar a oposição ao regime, o governo fez uso de vários instrumentos de coerção. Da censura aos meios de comunicação, às manifestações artísticas, às prisões, torturas, assassinatos, cassação de mandatos, banimento do país e aposentadorias forçadas, espalhou-se o medo e a violência. Os setores organizados da sociedade passaram a viver sob um clima de terrorismo, principalmente após o fechamento do Congresso Nacional, em 1966. Para amenizar essas crises, o governo do presidente Médici (1969- 1974) lançou mão do futebol como possibilidade de desviar a atenção da população dos conflitos políticos da época. O objetivo era que, ao invés das pessoas saírem às ruas para participar de manifestações políticas, ficariam em suas casas torcendo pela seleção brasileira numa “corrente pra frente”, como diz a música de Miguel Gustavo, “Pra frente Brasil”. O governo militar utilizou-se da vitória da seleção, no mundial de 1970, para desviar a atenção da crise econômica, dos problemas sociais e políticos e, principalmente, das atitudes autoritárias relacionadas às torturas, perseguições e mortes, frequentes naquele período triste de nossa história

FONTE: http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/livro_didatico/edfisica.pdf

Para que o futebol fosse uma prática corporal capaz de refletir a organização política e social, ele precisaria ser desenvolvido como forma solidária e cooperativa da organização social.

Este esporte precisa ir às ruas valorizando as peladas, onde todos os meninos e meninas sejam seu protagonista. Mas, é possível acontecer uma competição neste molde? Quais os valores deverão ser transmitidos?

Não se pode esquecer de pensar que vivemos numa sociedade que visa o lucro e que, portanto, futebol de pelada talvez não seja viável. Como fazer para mudar isso?

O futebol é um dos esportes que mais destacam a diferença de classe. Dentre

os jogadores há os que vivem com um salário mínimo e outros que ganham milhões de dólares, como isso é possível?

OS 10 JOGADORES DE FUTEBOL MAIS RICOS DO MUNDO



Cristiano Ronaldo

210 milhões de euros (R\$ 675,7 milhões) Renovou com o Real Madrid por 18,3 milhões de euros/ano. A série de patrocinadores que o acompanha é no valor de 25 milhões de euros, como Nike, Toyota, Herbalife, Emirates, Castrol e Samsung.



Lionel Messi

200 milhões de euros (R\$ 643,4 milhões). Messi pode gabar-se de ter o maior salário bruto. É o mais solicitado pelos patrocinadores, com acordos com Adidas, EA Sports, Ooredoo, Samsung, Dolce & Gabbana e Gatorade. Ainda investe em imóveis



Neymar

135 milhões de euros (R\$ 445,1 milhões). Arrecadou 37 milhões em patrocínio em 2014. Empresta sua imagem para 12 marcas. Seu pai embolsou 40 milhões na transferência para o Barcelona, com o qual já negocia uma renovação para dobrar o salário



Zlatan Ibrahimovic

105 milhões de euros (R\$ 337,8 milhões). Ibrahimovic ganhou muito após deixar o Ajax Colabora com Nivea, Xbox, Volvo e Dressman. É dono de 350 hectares de floresta em Dävensö e de 66 em Tribeca, no coração de Manhattan.



Wayne Rooney

103 milhões de euros (R\$ 331,3 milhões). O mais rico da Premier é o capitão da Inglaterra, com contrato anual de 18,9 milhões com o Manchester. Tem patrocinadores como Nike, Samsung e Harper Collins. Ele também tem haras em Prestbury.



Kaká

96 milhões de euros (R\$ 308,8 milhões). Kaká ganhou 35 milhões de euros do Real Madrid e 2 milhões no São Paulo. O Orlando Ihe paga 6,3 milhões. Seu rosto sempre atraiu patrocinadores, como Armani. Possui casas em Manhattan, Natal, Milão e Madrid



Samuel Eto'o

87 milhões de euros (R\$ 279,9 milhões). Quase metade dos ganhos de Eto'o chegaram nos últimos dois anos na Rússia. Ele já havia ganho 10 milhões de euros no Barcelona e Chelsea. Os acordos com a Puma e Ford têm ajudado a fortalecer sua conta bancária.



Raúl González

85 milhões de euros (R\$ 274,4 milhões) Raul sempre esteve entre os mais bem pagos do Real Madrid. É no campo das energias renováveis com sua Scar Sport Europe (no valor de 12,8 milhões) que ganha. Ele tem ainda duas empresas



Ronaldinho Gaúcho

83 milhões de euros (R\$ 273,7 milhões). Ronaldinho continua sendo uma máquina de fazer dinheiro. No Queretáro recebe 2,5 milhões. A maior parte de suas receitas vieram do período do Barcelona e aos 20 milhões de patrocínio da Nike em 10 anos



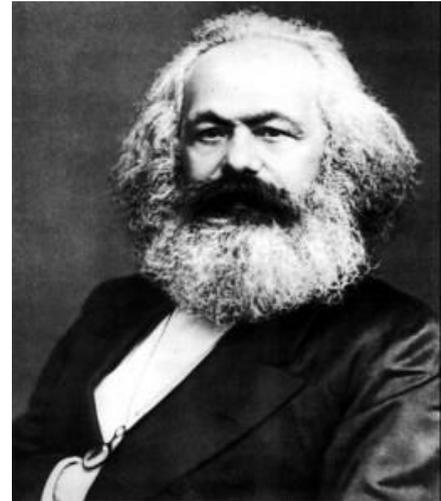
Frank Lampard

80 milhões de euros (R\$ 263,8 milhões). Os 13 anos de Chelsea (agora está no Manchester City) renderam a Lampard muito dinheiro, cerca de 35 milhões após aquisição de propriedades. Além de possuir vários apartamentos, virou o rosto da Nike

Fonte: O estadão (05/mar;2015)

Teriam os atletas se tornado mercadorias? O torcedor também pode ser considerado uma mercadoria, por que? E os jogadores?

A mercadoria é, antes de mais nada, um objeto externo, uma coisa que, por suas propriedades, satisfaz necessidades humanas, seja qual for a natureza, a origem delas, provenham do estômago ou da fantasia (MARX, 2006, p. 57).



Karl Marx



SENDO ASSIM, SOU EU QUEM CRIA O ESPORTE QUANDO O PRATICO, OU É O ESPORTE QUE ME FAZ SER COMO EU SOU?

JOGANDO FUTEPAR - não haverá goleiros, cada equipe será formada por duplas que devem permanecer de mãos dadas. Devem-se ampliar ao máximo as dimensões da quadra. Vamos usar mais de uma bola. A cada gol, faremos a inversão da equipe, que ganhou troca com o quem perdeu. Devemos fazer novas parcerias. A dupla que faz o gol, marca ponto para sua equipe, mas, no final do jogo, uma dupla poderá ter jogado em mais de uma equipe.

Fonte: adaptado de Bregolato (2005)

CIRCUITO DE JOGOS REGIONAIS

Agora, depois de vermos os diversos jogos que são praticados em cada região brasileira, vamos escolher um deles para cada região, e formarmos nossas equipes regionais!!!!

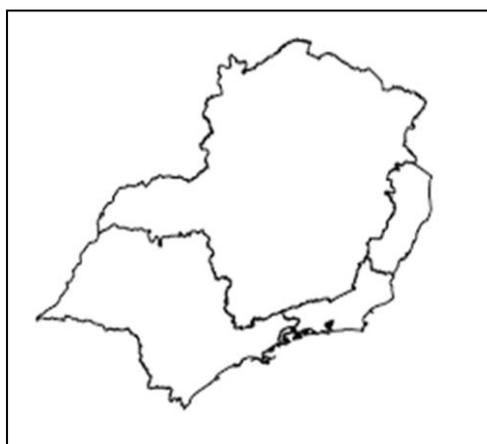
Dentre os jogos da **Região Sul** a seguir, escolha um para que sua equipe possa jogar:



REGIÃO SUL

- Paraná: Queimada;
- S. Catarina: Lenço- atrás;
- Rio G. do Sul: Damas

Da **Região Sudeste**, faça o mesmo, escolhendo um jogo para sua equipe:



REGIÃO SUDESTE

- São Paulo: Boca-de-Forno;
- Rio de Janeiro: Esconde-Esconde
- Minas Gerais: Peteca; Espírito Santo: Malha;

Escolha um dos jogos da **Região Centro-Oeste** para depois jogarem e apresentarem:



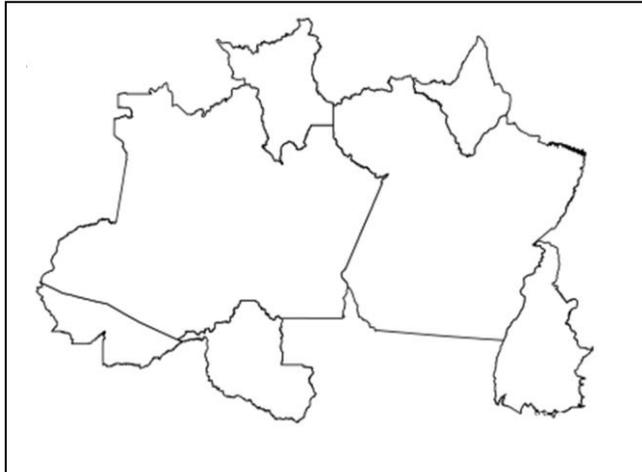
REGIÃO CENTRO-OESTE

- Mato Grosso: Sela;
- Mato Grosso do Sul: Dados- Copos de Couro;
- Goiás: Pique- Bandeira;
- Distrito Federal: Mãe da Rua



REGIÃO NORDESTE

- Maranhão: Capoeira;
- Piauí: Amarelinha;
- Ceará: Boca de Forno;
- Bahia: Chicotinho Queimado;
- Sergipe: Amarelinha;
- Alagoas: Lenço-Atrás;
- Pernambuco: Boca de Forno;
- Paraíba: Esconde- Esconde;
- Rio G. do Norte: Queimada;



REGIÃO NORTE

- Acre: Chicotinho Queimado;
- Rondônia: Queda de Braço;
- Amazonas: Queimada;
- Roraima: Boca de Forno;
- Pará: Amarelinha
- Amapá: Sela;
- Tocantins: Dado- Copo de Couro

Agora que cada equipe escolheu um jogo, vamos pesquisar quais são suas regras, para depois cada uma apresentar-se para os demais colegas dos outros grupos regionais.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para compreensão deste conteúdo, os alunos devem ser levados a praticar na quadra o que refletiram em sala de aula. Portanto, o conteúdo será dividido em aulas teóricas e práticas, em igual proporção e as discussões serão desenvolvidas a partir dos textos lidos, em rodas de conversa, logo após as leituras ou vídeos apresentados para compreensão dos temas. Observando alguns tópicos e com apoio em fichas de avaliação (ANEXO 1), impressas uma para cada aluno.

As aulas ficarão dispostas da seguinte forma:

- **AULAS TEÓRICAS**

Considerando que este projeto está fundamentado na perspectiva crítico-superadora, a dinâmica das aulas considerarão a historicização dos conteúdos e terão como ponto de partida a problematização, ou seja, prezarão pela reflexão de todo conteúdo que for tratado no contexto escolar, porque este deve levar a compreensão sócio-histórica (ESCOBAR, 1995), sempre com a intenção prática do aluno apreender a realidade.

A professora apresentará desafios aos alunos, seja por meio de um texto escrito ou um vídeo, para que os mesmos busquem a solução e adquiram, dessa forma, conhecimento. Além disso, confrontam-se os conteúdos escolares com a prática social, ponto de partida e de chegada do conhecimento escolar e onde as questões que precisam ser resolvidas no cotidiano das pessoas, em indissolúvel relação com a história da sociedade.

Nas 14 aulas teóricas, os alunos farão leitura de textos, abordando aspectos dos jogos: história, classificações, função social conservadora e transformadora. Para esta intervenção a professora trará cópias dos textos elaborados para esta unidade didática. Durante a leitura, serão feitas mediações para orientar a análise e compreensão do texto lido, de modo que os alunos possam ir além de uma leitura descontextualizada e sejam estimulados a expressarem suas compreensões e críticas do objeto discutido em suas diferentes temáticas.

Dentre as estratégias de mediação da leitura que poderão ser utilizadas, estão: perguntas orais para ajudá-los a organizar sua compreensão, relacionar o

conhecimento prévio deles com a nova informação; realizar inferências, de modo a extrair novas informações a partir do que está escrito; recordar outras informações que possam ser adicionadas ao texto e completá-lo, ou seja, as leituras não se limitarão a memorizar automaticamente determinadas informações, mas, antes, elas deverão questionar seus conhecimentos, problematizar os temas, valores, opiniões e emoções, a partir de uma posição crítica.

As cópias dos textos serão distribuídos aos alunos. Espera-se que com os conteúdos destes textos os alunos possam reforçar a leitura de sua realidade social, capacitando-os a fazerem relações dos conceitos trabalhados em aula com as contradições sociais vigentes.

- AULAS PRÁTICAS

Assim como as aulas teóricas, as aulas práticas (os jogos selecionados pela professora) terão como foco a cultura corporal, em que os conteúdos serão historicizados e contextualizados, contribuindo para que os alunos relacionem estes conteúdos com sua realidade social e as possibilidades de transformação dessa realidade.

O objetivo geral destas aulas será o de levar aos alunos os jogos, visando uma reflexão sobre valores como:

- Solidariedade em lugar do individualismo;
- Cooperação em lugar da disputa;
- Apropriação social comunitária em lugar da apropriação privada;
- O julgamento de valores na arbitragem dos jogos;
- A concepção de que as regras podem ser decididas coletivamente e serem mudadas quando houver consenso no grupo.

Como objetivos específicos, espera-se que os alunos:

- Adquiram o conceito de jogo;
- Possam reconhecer a diferença entre jogo e esporte;
- Saibam explicar e reelaborar regras de jogos.

Serão 14 aulas práticas, onde os alunos, em sala de aula, receberão algumas orientações, em seguida, na quadra, vivenciarão o jogo.

Na quadra eles irão reproduzir o jogo, de acordo com as normas e regras, e isso tudo deverá ser anotado, posteriormente, na ficha em anexo (Apêndice 1).

Quando retornarem à sala de aula os alunos, em grupos de 6, farão anotações no caderno de Educação Física, respondendo à segunda coluna do questionário impresso, *Reprodução* (ver apêndice 1), ou seja, uma avaliação que permita a compreensão desta 1ª fase do Jogo, onde eles apenas estarão reproduzindo as regras que lhes foram ensinadas.

Num segundo momento, os alunos serão solicitados a recriar jogos, eles irão para a quadra e modificarão as regras aprendidas. Também para esta 2ª fase, os alunos deverão responder as perguntas da segunda coluna do questionário, *Modificação e Criação* (ver apêndice 1).

Este questionário (ANEXO 1), será utilizado, posteriormente como instrumento de avaliação dos alunos, por isso seu registro deverá ser fixado nos cadernos de Educação Física, para verificação e avaliação dos resultados e da compreensão deles a respeito do tema, ou seja, eles deverão compreender que as regras sociais estão representadas nos jogos e que, portanto, assim como fizeram na Modificação e Recriação das regras do jogo, poderão também ser capazes de alterar as normas sociais que lhes são impostas. Esclarecemos que não é uma relação direta, mas trata-se da capacidade de reflexão sobre a historicidade do fenômeno jogo e, na mesma medida, da sociabilidade humana.

AVALIAÇÃO

Os registros dos alunos servirão para o Artigo Final deste Programa de Desenvolvimento Educacional – PDE, e eles deverão ser acrescidos das respostas que serão elaboradas para o Questionário de Avaliação (APÊNDICE 2), a ser aplicado no início e no final da intervenção. As observações feitas retratarão as situações significativas vividas por eles durante a Intervenção Pedagógica e a compreensão que conseguiram adquirir sobre o *Tema: Cultura Corporal: os Jogos nas aulas de Educação Física*, sendo o objetivo final a compreensão deste fenômeno mediado pela teoria materialista histórica.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicolas. **Dicionário de Filosofia**; tradução Alfredo Bosi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

BARROCO, Maria Lucia S. **Ética e Serviço Social: fundamentos sócio-históricos**. São Paulo: Cortez, 2008.

BRACHT, Valter. **Educação Física e Aprendizagem Social**. Porto Alegre: Magister. 1992.

_____. **A constituição das teorias pedagógicas da educação física**. Cadernos Cedes, ano XIX, nº 48, Agosto/99. Disponível:< <http://www.scielo.br/pdf/ccedes/v19n48/v1948a05.pdf>> Acesso em: 24 jun. 2014.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Educação Física. Brasília, 1998.

BREGOLATO, Roseli Aparecida. **Cultura Corporal do Jogo**. Coleção Educação Física Escolar: no princípio de totalidade e na concepção histórico-crítica-social. Vol. 4. São Paulo: Ícone, 2005.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.

CASTRO, Adela de. **Jogos e Brincadeiras para Educação Física**. Desenvolvendo a agilidade, coordenação, o relaxamento, a resistência, a velocidade e a força. Petrópolis/RJ: Vozes, 2012.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo; Cortez, 1992.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 2009.

DACOSTA, LAMARTINE (ORG.). **Atlas do Esporte no Brasil**. Rio de Janeiro: CONFEF, 2006.

DAÓLIO, Jocimar. **Educação Física Brasileira: autores e atores da década de 80**. Tese (Doutorado em Educação Física). Programa de Pós-Graduação da Universidade Estadual de Campinas. Campinas: UNICAMP, 1997. Disponível em:<<http://www.bibliotecadigital.unicamp.br/document/?code=vtls000115147&fd/>> Acesso em 22 de jun. 2014.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola: questões e reflexões**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.

DARIDO, S. C.. RANGEL, A.C.I. **A Educação Física na Escola**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

DIAS, Cláudio Antonio. Educação Física contínua e Transformadora (Reprodução, Modificação, Criação...). IN: **Planejamento Coletivo do Trabalho Pedagógico-PCTP: A Experiência de Uberlândia**. Uberlândia, 2002. (Apostila).

EL TASSA, Khaled Omar Mohamad. SCHNECKENBERG, Marisa. O ensino da Educação Física escolar: caminhos históricos percorridos. **Revista Digital**. Buenos Aires - Año 19 - Nº 193 - Junio de 2014.

ESCOBAR, Micheli Ortega. **Cultura Corporal na Escola: Tarefas da Educação Física**. Motrivivência. Revista da Educação Física Esporte e Lazer. Ano 7, n.8, dez. 1995. Florianópolis: UFSC.

ELKONNIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

GALEANO, E. **Futebol ao sol e à sombra**. Porto Alegre: L&PM, 2004

GONÇALVES, Maria Augusta Salin. **Sentir, pensar e agir: corporeidade e educação**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

HELLER, Agnes. O Cotidiano e a História. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**, O Jogo como Elemento da Cultura. São Paulo, Perspectiva, 1980.

KISHIMOTO, T. **O Jogo e a Educação Infantil**. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2005.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994.

LOPES, Joana. MADUREIRA, José Rafael. E Educação Física em jogo: práticas corporais, expressão e arte. **Rev. Bras. Cienc. Esporte**, Campinas, v. 27, n. 2, p. 9-25, jan. 2006.

MAIA, Raquel F. et al. Jogos Cooperativos X Jogos Competitivos: um desafio entre o ideal e o real. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, v. 2, n. 4, p. 125-139, dez. 2007.

MARX, Karl. **Manuscritos econômicos e filosóficos**. São Paulo: Boitempo, 2004.

MARX, Karl. **O Capital: crítica da economia política**. Livro I, Vol. I. 24ª ed. Trad.

Reginaldo Sant'Anna. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **A Ideologia Alemã**: crítica da novíssima filosofia alemã em seus representantes Fererbach, B. Bauer e Stirner, e do socialismo alemão em seus diferentes profetas. Org., trad., prefácio e notas de Marcelo Backes. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2007.

MELLO, Rosangela Aparecida. A Necessidade Histórica da Educação Física na Escola: a emancipação humana como finalidade. **Tese** (Doutorado em Trabalho e Educação). Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2009.

NETTO, José Paulo; BRAZ, Marcelo. **Economia Política**: Uma introdução Crítica. São Paulo: Cortez, 2008.

PARANÁ. **Diretrizes Curriculares da Rede Pública de Educação Básica do Estado do Paraná**. Educação Física. Curitiba: SEED, 2008.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PICCOLO, Gustavo Martins. O Universo Lúdico proposto por Caillois. **Revista Digital** - Buenos Aires - Año 13 - Nº 127 - Diciembre de 2008. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd127/o-universo-ludico-proposto-por-caillois.htm>> Acesso em 02 ag. 2014.

VIGOSTKY, L. S. Tradução de PRESTES, Zoia Ribeiro. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**. p. 23-36. Junho de 2008.

SABIN, Maria Aparecida Cória. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2004.

SOARES, Carmem Lúcia. In: COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

TONET, Ivo. **Educação, Cidadania e Emancipação Humana**. Ijuí: Unijuí, 2005.

_____. **Marxismo e Educação**. Maceió: março, 2009.

ZANELLA, José Luiz. O trabalho concreto diante das Máquinas: seriam as máquinas as Causadoras do desemprego? **Revista Faz Ciência**, 08,01 (2006) pp. 20 5-228 UNIOESTE.

APÊNDICE 1

INSTRUMENTO PARA AVALIAÇÃO DOS ALUNOS

Questionário: 1ª fase (Reprodução) e 2ª fase (Modificação e Recriação), registros a serem anexados nos cadernos, avaliando conteúdos de aulas teóricas ou práticas

Aluno Data	Reprodução	Recriação
1 – Qual o nome do jogo?		
2 – Qual o local do jogo?		
3- Qual o número de participantes do jogo?		
4 – Como inicia o jogo?		
5 – Como termina o jogo?		
6 – Qual a duração do jogo?		
7 – Quais as regras do jogo?		
8 – Quais os materiais usados no jogo?		
9 – Faça o desenho do jogo.		

Fonte: Adaptado de Dias (2002, p. 108).

APÊNDICE 2

QUESTIONÁRIO SOBRE JOGOS (Diagnóstico e final)

1) Qual sua idade? _____

2) Sexo: () masculino () feminino

3) Você gosta de jogar ? () sim () não

4) Explique o que é o jogo?

5) Quais são os elementos que constituem o jogo?

6) Você acha importante estudar o jogo? Justifique sua resposta.

7) O jogo pode ajudar a reproduzir ou a transformar a sociedade? De que forma?
