

# O JOGO COMO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**Ianamary Monteiro Marcondes**

UFMS/ [i\\_mm90@hotmail.com](mailto:i_mm90@hotmail.com)

**Jucimara Rojas**

UFMS/ [jrojas@terra.com.br](mailto:jrojas@terra.com.br)

Sabores da arte, da cultura e do conhecimento  
Comunicação oral

**RESUMO:** Tendo em vista que o jogo influencia o processo de aprendizagem, neste trabalho foi realizada uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico, a respeito da influência do jogo no processo de aprendizagem do educando. Para tanto buscou-se referencial que apontam o jogo não só como conteúdo, mas como instrumento pedagógico no processo de aprendizagem. A partir do referencial pesquisado foi possível observar que existem diferentes autores que estudam o jogo nas aulas de Educação Física como, por exemplo, João Batista Freire, que é um dos principais autores que estuda o jogo na área. Desta forma, neste estudo foi analisada a discussão teórica a respeito do jogo no processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física, pautada na importância desse elemento no processo de aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Jogos, Aprendizagem e Educação Física.

## A BRINCADEIRA INICIAL: INTRODUÇÃO

Este estudo foi uma pesquisa bibliográfica que visou buscar informações a respeito da importância do jogo no processo de aprendizagem e, se o professor de Educação Física está atento a isso. Antes disso, acredito que algumas considerações devem ser feitas.

Há alguns anos vem sendo discutido no âmbito acadêmico quem é o profissional de Educação Física que está saindo da universidade. Desta forma, podemos nos perguntar se esse profissional sabe a influência que ele tem no processo de aprendizagem do seu aluno. Ou então, se ele tem conhecimento dos fatores que influenciam esse processo positiva ou negativamente.

Porém, acredito que no momento em que nos vemos professores, começamos a avaliar cada um de nossos atos e a influência eles têm para nossos alunos. Desta forma, resolvi estudar o processo de aprendizagem e seus fatores influenciadores. Escolhi os jogos, por ser um dos conteúdos da Educação Física.

A partir do exposto, acredito que algumas questões devem ser levantadas como, por exemplo, se o professor de Educação Física compreende os benefícios do jogo no processo de

aprendizagem de seu aluno. Desta forma, neste artigo foram analisados os estudos realizados, na área da Educação Física, a respeito do jogo no processo de aprendizagem do educando.

## **1. JOGOS DE CONSTRUÇÃO: APRENDIZAGEM E SEUS FATORES INFLUENCIADORES**

Os jogos de construção, como a jenga, necessitam de total atenção dos jogadores. Cada bloco (tirado e recolocado) influencia na estrutura do brinquedo.

Como já foi dito anteriormente, todo educador é influenciador do processo de aprendizagem de seus alunos. Dessa forma, assim como nos jogos de construção, cada uma de nossas ações influenciam na formação do aluno.

O professor necessita entender este processo e também enxergar as relações existentes entre as subjetividades e a aprendizagem. Para tanto é preciso que esse educador tenha definido o conceito de aprendizagem a partir da linha teórica que o mesmo utiliza.

O significado de aprendizagem, muitas vezes vem ligado ao senso comum, identificando aprendizagem apenas como o processo de aprender algum conhecimento comprovado. Porém, podemos entendê-la como uma mudança de comportamento resultante de uma experiência anterior. A partir disso, podemos compreender que a aprendizagem ocorre a todo instante e em todos os âmbitos da vida social do sujeito. A aprendizagem é definida por Souza (2012) como:

[...] resultado da estimulação do ambiente sobre o indivíduo já maduro, que se expressa diante de uma situação problema, sob a forma de uma mudança de comportamento em função da experiência. [...] Portanto o processo de aprendizagem sofre interferência de vários fatores (p.42).

Durante o processo de evolução da sociedade diferentes teorias foram surgindo para explicar e entender a aprendizagem e toda complexidade deste processo. Cada linha teórica compreende o processo de aprendizagem do sujeito de uma maneira diferenciada. Para melhor compreendermos o processo de aprendizagem acredito que é importante a compreensão do mesmo a partir da evolução de seu conceito.

Primeiramente, existiam duas teorias que se opõe, a Empirista e a Inatista. Tendo John Locke como seu precursor, a teoria empirista compreende o sujeito como um tabula rasa, onde todo conhecimento acumulado, proveniente do meio, irá preenchê-la. Para os empiristas ou comportamentalistas, dentre eles Skinner e Watson, o conhecimento está no meio, fora do

sujeito e, as pessoas internalizam o conhecimento oriundo do meio, por processos de imitação e reforço (NEVES & DAMIANI, 2006).

Conforme afirmam Gomes *et al* (2010) o processo de aprendizagem está pautado na mudança de comportamento por meio de estímulos positivos e negativos. Desta forma, a aprendizagem está relacionada a uma mudança de comportamento a partir de uma resposta individual a um determinado estímulo, onde “reforçar tais estímulos significa fortalecer um comportamento” (GOMES *et al*, 2010, p. 697). Pensando em todo o processo de ensino-aprendizagem a partir desta linha teórica Gomes *et al* (2010) afirmam que:

No modelo Comportamentalista, é dada ênfase na organização racional do ensino e aprendizagem. De acordo com sua orientação, o conhecimento resulta da experiência, isto é, fazendo é que se aprende. O ensino é programado por etapas, de acordo com a determinação do comportamento final esperado do estudante. Ocorre valorização do processo de ensino individual (p. 697).

Com base nisso, fica clara a perspectiva da linha teórica comportamentalista, a maneira como a aprendizagem ocorrerá e em que o processo de ensino e aprendizagem se baseará.

A concepção inatista traz exatamente o contrário, esta perspectiva diz que o conhecimento está todo no sujeito. Segundo Neves & Damiani (2006, p. 4) para estes pensadores, “no nascimento já está determinado quem será inteligente ou não”, pois para os inatistas a pessoa necessita apenas de facilitadores para despertar o conhecimento já existente (NEVES & DAMIANI, 2006).

Desse modo, a teoria inatista ou racionalista se opõe ao pensamento comportamentalista quando afirma que o conhecimento não é oriundo das experiências. De acordo com Gomes *et al* (2010, p.699) a linha teórica racionalista “leva em conta a aptidão do aluno, conhecimentos prévios, condições biológicas e motivação”. Além disso, na perspectiva racionalista:

A aprendizagem ocorre de dentro para fora e o professor atua com facilitador deste processo. As principais características são: a) conhecimento depende da prontidão do aluno; b) a relação entre pares não favorece a aprendizagem - é processo individual e depende de ritmo próprio; e c) conhecimentos prévios não influenciam a aprendizagem (GOMES *et al*, p.699, 2010).

A partir do que foi exposto é possível observar como o fator individual é valorizado no processo de ensino e aprendizagem. Acredito que a palavra ‘facilitador’, apontada no texto, define com clareza o papel do professor no processo de aprendizagem de acordo com os racionalistas.

Uma terceira concepção, trazida por Piaget, é a teoria interacionista ou construtivista. A ideia central desta perspectiva, de acordo com Neves & Damiani (2006) é que:

[...] o conhecimento não procede nem da experiência única dos objetos, nem de uma ampla programação inata, pré-formada no sujeito, [...] mas de construções sucessivas com elaborações constantes de estruturas novas, as quais são resultantes da relação sujeito x objeto, onde um dos termos não se opõe ao outro, mas se solidarizam, formando um todo único (NEVES & DAMIANI, 2006, p. 5).

Com isso entendemos que os pensadores construtivistas acreditam que o conhecimento resulta da interação entre o sujeito e o meio em que está inserido. Nessa perspectiva, Gomes *et al* (2010) afirmam que o:

[...] construtivismo é o processo de aprendizagem do indivíduo de acordo com interações e perturbações do conhecimento em seu meio, considerando, como critério, a idade do indivíduo relacionada ao contexto. Ainda, segundo Piaget, a aprendizagem construtivista necessita que o aluno passe pelo processo de: perturbação do equilíbrio dos seus conceitos; conservação, que é a compensação da modificação simultânea do objeto; e assimilação x acomodação do mesmo conceito (p. 698).

Podemos observar a perspectiva biologicista na qual esta teoria está apoiada. A interação do indivíduo com o meio é pautada por seu desenvolvimento biológico. Ao dizer isso levo em consideração a divisão do processo de aprendizagem feita por faixas etárias nessa abordagem.

Além disso, Gomes *et al* (2010, p.698) ainda apontam que nesta perspectiva, “no final do processo evolutivo da aprendizagem, o indivíduo se torna autônomo, questionador, adaptativo e interativo no seu meio”. A partir dos processos de assimilação e acomodação o ser humano passa a ser adaptativo e interativo.

Buscando ir além do pensamento das outras teorias Vygotsky começa a pensar a perspectiva sócio-histórica e, de acordo com Freitas (2002, p. 22) “A perspectiva sócio-histórica baseia-se na tentativa de superar os reducionismos das concepções empiristas e idealistas”.

Para Vygotsky (2004) o desenvolvimento não se dá de forma descontextualizada, pois todo acontecimento possui sua história. Segundo ele o conhecimento não acontece apenas da interação entre sujeito e objeto, ele possui um contexto histórico que deve ser levado em consideração. A esse respeito Aguiar e Ozella (2006) afirmam que na perspectiva sócio-histórica:

[...] falamos de um homem constituído de uma relação dialética com o social e com a história, sendo ao mesmo tempo, único, singular e histórico. Esse homem [...] revela - em todas as suas expressões - a historicidade social, a ideologia, as relações sociais, o modo de produção (p. 224).

Além disso, é importante salientar que:

Na perspectiva histórico-cultural, a criança já nasce inserida no universo social-cultural, o qual constitui seu meio "natural". Esse universo, expressão concreta da atividade transformadora dos homens ao longo do tempo (objetivação), é um universo constituído de produções culturais e de seres humanos, ou seja, um universo *significativo* e, portanto, cognoscível e comunicável (PINO, 1993, p. 17-18).

Podemos perceber que nesta perspectiva, a aprendizagem acontecerá a partir da relação da criança com o seu meio social, em um universo significativo, que está rodeado de sentidos e significados. Estes sentidos são as idiossincrasias dos sujeitos. Desta forma, são influenciadores do processo de aprendizagem, pois esse processo é diferenciado a partir das vivências de cada aluno. Cabe ao professor conseguir utilizar estas subjetividades para transformar esse processo de forma significativa para o aluno.

Podemos compreender que nesta perspectiva o sujeito é visto como um ser mergulhado em um meio social, que possui suas idiossincrasias e que se expressa por meio delas. Dessa forma, ele não é apenas um receptor de conhecimento, mas sim um transformador de seu processo de aprendizagem.

Para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, de acordo com Gomes *et al* (2010):

Vygotsky desenvolveu os conceitos de *Zona de Desenvolvimento Real* e *Zona de Desenvolvimento Proximal*. O primeiro compreende os conhecimentos já dominados pelo indivíduo, e, o segundo, o conjunto de potencialidades ao qual este pode ter acesso se apoiado por pessoa mais experiente (p. 699).

Dessa forma, no processo de ensino e aprendizagem, o professor deverá levar em consideração o conhecimento que o aluno já possui. Além disso, ele será o mediador desse processo de aprendizagem, pois ele fará esta ponte entre o conhecimento real de seu aluno e o conhecimento proximal.

Após esse breve resumo a respeito das linhas teóricas que pensam e estudam o processo de aprendizagem, é possível perceber que existe uma ligação entre todas elas. Historicamente cada uma dessas teorias foi pensada para tentar superar os reducionismos que a outra poderia ter.

Além disso, acredito que seja possível compreender que em todas as perspectivas existem fatores que influenciam esse processo. Esses fatores influenciadores podem afetar o processo de aprendizagem de forma positiva ou negativa. Se positiva, essa influência pode levar o aluno a uma aprendizagem significativa, onde de acordo com Gomes *et al* (2010):

[...] a teoria significativa refere-se ao processo de aprendizagem do acréscimo do novo conhecimento com o conhecimento prévio, criando significado e concretizando sua estabilidade de forma a obter uma retenção do que foi aprendido. No processo de aprendizagem significativa, salienta-se, também, a necessidade tanto de disposição para aprendizagem, por parte dos aprendizes, como da apresentação de material potencialmente significativo a eles. O aprendiz não é apenas um elemento passivo no processo, mas trabalha de forma interativa (p.700).

Nesse sentido, é preciso ressignificar o conteúdo visando que o aluno consiga retê-lo. Desta forma, o professor precisa utilizar o conhecimento prévio desse aluno e aspectos que levem a aprendizagem a possuir sentido para esses alunos. Assim, os fatores influenciadores desse processo, se utilizados de forma positiva podem levar essa aprendizagem a um processo significativo. Nesta perspectiva:

Para haver aprendizagem significativa são necessárias duas condições. Em primeiro lugar, o aluno precisa ter uma disposição para aprender: se o indivíduo quiser memorizar o conteúdo arbitrariamente e literalmente, então a aprendizagem será mecânica. Em segundo, o conteúdo escolar a ser aprendido tem que ser potencialmente significativo, ou seja, ele tem que ser lógico e psicologicamente significativo: o significado lógico depende somente da natureza do conteúdo, e o significado psicológico é uma experiência que cada indivíduo tem. Cada aprendiz faz uma filtragem dos conteúdos que têm significado ou não para si próprio (PELIZZARI *et al*, 2002, p.38).

Acredito que esse significado psicológico que o autor aponta, é o sentido que o aluno atribuirá aquele novo conhecimento. Esse sentido é atribuído de acordo com a subjetividade do aluno. Desta forma, ao utilizarmos algo natural do universo do aluno, isso poderá influenciar a aprendizagem de maneira significativa.

Pensando que brincar é natural da criança, ou até mesmo do ser humano, o jogo e a brincadeira são importantes para o processo de aprendizagem. A seguir iremos compreender o que é esse jogo e a influência do mesmo nas aulas de Educação Física.

## **2. CORRIDA DE OBSTÁCULOS: O JOGO**

Em atividades como a fuga da teia, o aluno precisa transpor obstáculos para alcançar o seu objetivo.

O que pode gerar certa confusão é que a palavra jogo esta rodeada de diferentes significados sociais. Estes significados influenciam na formação de sentidos a respeito do jogo. Por sua vez, estes sentidos influenciam na visão que o professor tem a respeito da importância deste jogo no processo de aprendizagem do aluno. Desta forma, o jogo ainda terá que transpor alguns obstáculos até que o seu potencial seja amplamente utilizado, até que não seja mais o jogo pelo jogo.

Acredito que devemos primeiramente compreender qual o significado social desse jogo. Gosto de iniciar minha análise a partir do significado atribuído no dicionário, pois penso ser onde os símbolos ganham um significado empiricamente conhecido. Assim, popularmente podemos encontrar o jogo definido como brincadeira, passatempo, aposta, exercício de criança feito para por a prova sua habilidade, conjunto de regras para brincar, entre outros.

Acredito que todas as definições citadas acima entendem o jogo de diferentes perspectivas e dentro dos diferentes significados que essa palavra pode assumir. Como já mencionado neste trabalho, o que algumas vezes gera certa confusão é que a palavra jogo esta rodeada de diferentes significados sociais. Kishimoto (1994) “diz ser o jogo um termo impreciso, com contornos vagos, por assumir múltiplos significados” (p.111).

Desta forma, já é possível observar as dúvidas que o termo pode gerar. Soares (2009, p. 5) ainda afirma que “o jogo é uma invenção do homem, uma ação que surge de uma intencionalidade e curiosidade de quem joga”.

Nesta perspectiva, Huizinga (2001) diz que:

O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras

livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentido de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (p.33).

O autor deixa clara a espontaneidade do jogo, quando afirma que o jogo é uma ocupação voluntária. Porém, também pontua a necessidade de regras livre e consentidas para que o mesmo possa ocorrer. Além disso, Freire e Goda (2008b) afirmam que:

Resta, portanto, buscar o significado do jogo, não mais na caracterização infundável de partes que o compõem, mas sim na identificação dos contextos em que ocorre. Seguramente há um nicho ecológico que acolhe o jogo e lhe permite manifestar-se, o único ao qual ele se adapta. É nesse ambiente que temos de penetrar para tentar compreender o fenômeno do jogo (p. 58).

Podemos perceber que para o autor precisamos desmitificar esse jogo. Muitas vezes quando pensamos no jogo, imaginamos apenas suas formas sistematizadas e regradas. Assim, como afirma o autor, pensamos em suas partes e não o que o fenômeno jogo representa.

O jogo manifesta nossa ludicidade de diferentes maneiras e essa ludicidade, esse brincar é algo natural do ser humano. Se o lúdico é natural do ser humano e se manifesta a partir de sua subjetividade e vontade, por que o professor não pode usar esse jogo a seu favor?

Já é comprovado que os jogos auxiliam no processo de aprendizagem. Este jogo teria o intuito de atender aos objetivos da aprendizagem. Então ele não é o jogo apenas pelo jogo. Garcia (2010) afirma que:

O jogo e a brincadeira permitem ao educando criar, imaginar, fazer de conta, funcionam como laboratório de aprendizagem, permitem ao educando experimentar, medir, utilizar, equivocar-se e fundamentalmente aprender (p.24).

A partir dessa fala do autor é possível perceber a relação existente entre os jogos e a aprendizagem. Além disso, deve ficar claro que como educadores não devemos esperar pelo acaso. A pedagogia é uma arte que foi criada para que nós não esperemos pelo acaso para educar e formar. Podemos utilizar então o jogo a nosso favor, como um instrumento pedagógico em nossas aulas.

Desta maneira, este trabalho realizou uma pesquisa do tipo bibliográfica para verificar se o jogo tem sido pensado como instrumento pedagógico nas aulas de Educação Física.



### 3. TELEFONE SEM FIO - CAMINHO DA FRASE: ASPECTOS METODOLÓGICOS

Na brincadeira de telefone sem fio, as informações são transmitidas de uma pessoa para a outra. Essa informação pode ser mantida a mesma, ou ser transformada ao longo da atividade.

Os aspectos metodológicos são os caminhos percorridos por um estudo. Desta forma, assim como em uma brincadeira de telefone sem fio, existe um caminho a ser percorrido para que a frase chegue a seu ponto final. Cabe ressaltar que essa informação pode ou não permanecer a mesma no jogo, assim como em um estudo. As informações encontradas podem ser confirmadas ou transformadas.

Nesta perspectiva, este estudo se trata de uma pesquisa bibliográfica, que de acordo com Macedo (1994):

[...] é a busca de informações bibliográficas, seleção de documentos que se relacionam com o problema de pesquisa (livros, verbetes de enciclopédias, artigos de revistas, trabalhos de congressos, teses, etc.) e o respectivo fichamento das referências para que sejam posteriormente utilizadas (na identificação do material referenciado ou na bibliografia final) (p. 13).

Desse modo, neste trabalho utilizou-se análise de conteúdo para compilar e interpretar as informações encontradas. A partir do material reunido a respeito do jogo no processo de aprendizagem foram elaboradas categorias de análises que conduziram a compreensão dos consensos acadêmicos a respeito do jogo no processo de aprendizagem. Além disso, a categorização possibilitou a análise em conjunto dos sentidos encontrados. Conforme destaca o texto abaixo:

A categorização é um procedimento de agrupar dados considerando a parte comum existente entre eles. Classifica-se por semelhança ou analogia, segundo critérios previamente estabelecidos ou definidos no processo (MORAES, 1999, p. 14).

Esta opção foi escolhida por facilitar a análise das informações obtidas por meio da busca de referenciais. Dessa forma, percebemos a realidade por meio dos traços relevantes que tornam cada objeto semelhante ou diferente de outro.

#### 4. TELEFONE SEM FIO – E A FRASE É...: DISCUSSÃO DE RESULTADOS

Nada se manifesta no mundo sem ser corporalmente, assim devemos pensar que nós somos um corpo buscando se manifestar. A Educação Física é uma disciplina que ensina a viver corporalmente. Porém, por muitos anos a Educação Física foi pensada para educar as pessoas higienicamente e ensiná-las a ter um corpo. Atualmente a Educação Física encontra-se num processo de transição, de um ensino voltado para a técnica do corpo, para um ensino voltado para o sujeito e sua aprendizagem.

O professor de Educação Física encontra-se perdido neste campo minado por conta deste processo de transição. Desde a década de 1980 os pesquisadores buscam entender a Educação Física e seus conteúdos. No decorrer destas discussões muitas ideias e metodologias críticas aos modelos vigentes foram pensadas e criadas. Sem saber ao certo o que ministrar, o professor acaba reproduzindo as aulas de Educação Física que o seu professor da escola ministrou. De acordo com Daolio (1994) podemos perceber um aspecto que os leva a essa reprodução quando vemos em suas falas a idolatria que os mesmos possuem por seus antigos professores.

Na tentativa de contornar algumas destas situações entre outros motivos, foram criados parâmetros que norteiam a prática do professor. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) definem os conteúdos que devem constar em cada ciclo da Educação Básica. No caso da Educação Física o professor deve trabalhar os jogos, lutas, atividades lúdicas, atividades rítmicas e expressivas. Em relação aos jogos, temos a seguinte definição nos PCN's:

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações, que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos as brincadeiras regionais, os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral (BRASIL, 1997, p.37).

Mais uma vez podemos perceber a gama de significados e possibilidades que o jogo possui. Além disso, fica clara a colocação do jogo como um dos conteúdos da Educação Física. Indo um pouco mais além, Freire e Leite (2008a) afirmam que existem dois grandes blocos de conteúdos na Educação Física: os exercícios e os jogos.

Neste trabalho o jogo não é avaliado apenas como um conteúdo da Educação Física. Analisamos principalmente o jogo como um fator influenciador do processo de aprendizagem.

Cabe ressaltar que a busca por referências de estudo do jogo no processo de aprendizagem foi realizada em sites de publicação de artigos científicos, bibliotecas digitais de diferentes universidades e livros. Ao realizar a coleta de informações para este estudo foram encontrados trabalhos que entendem o jogo a partir de diferentes perspectivas. Isso ocorreu, pois, assim como apontado anteriormente, o jogo possui diferentes significados sociais e isso contribui para a formação de diferentes sentidos a respeito do mesmo.

Assim, neste estudo dividi estes trabalhos em duas categorias: o “Jogo como uma representação do esporte” e o “Jogo influenciador de uma aprendizagem significativa”. O esporte representa a união entre jogo e trabalho, desta forma, não é o foco deste estudo, o jogo como representação do esporte. Portanto, iremos realizar as análises dos estudos da categoria o “Jogo influenciador de uma aprendizagem significativa”.

No referencial curricular da Educação Física, estudando o jogo, encontramos João Batista Freire. Esse autor defende a importância do jogo no processo de aprendizagem, sendo o referencial teórico utilizado por outros estudos na área. A partir da perspectiva de Freire, o jogo foi avaliado em diferentes aspectos no processo de ensino e aprendizagem. Cada trabalho possui sua especificidade a estudar, como por exemplo, a relação entre jogo e cultura, jogo e valores no contexto escolar, jogo e a formação de professores, entre outros.

Estes estudos possuem um enfoque diferenciado do desta pesquisa, porém fazem uma revisão a respeito do significado social do jogo, assim como neste estudo. Contudo, o sentido do jogo para esses autores é diferente, de acordo com suas subjetividades. Desta forma, estes estudos não buscavam entender a relação do jogo com o processo de aprendizagem, relação esta que é o foco deste trabalho.

Os principais textos encontrados, onde o estudo do jogo voltado para a preocupação no processo de aprendizagem do aluno, foram Freire (1991a, 1991b, 2002, 2005a, 2005b, 2006, 2008a, 2008b, 2010), André (2007) e Leite (2010). É importante ressaltar neste momento que estes autores foram os mais relevantes para este estudo. Todavia, isso não quer dizer que não existam ou que não foram encontrados outros autores que estudem o jogo na Educação Física. Além disso, assim como existem mecanismos que facilitam a busca por informações, também existem determinadas dificuldades, que muitas vezes são empecilhos para pesquisas deste tipo.

A partir da leitura dos textos acima citados foi possível observar que os autores apontam grande importância ao jogo no processo de aprendizagem, cada um em sua

perspectiva. Desta forma, podemos observar que existem autores na área que estão preocupados com a influência do jogo no processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física.

Indo além, Freire (2005a, 2008a, 2008b) também aponta a importância disso para o aprendizado de outras disciplinas. Para justificar a perspectiva, Freire (2008a) aponta que acredita em uma educação transdisciplinar, onde os conteúdos de todas as disciplinas se aproximam em sua base. Desta forma, o jogo realizado na aula de Educação Física pode auxiliar no aprendizado de conteúdos da matemática, mas esse não deve ser o objetivo da aula. Portanto, podemos afirmar que existem estudos que confirmam que o jogo é um fator influenciador do processo de aprendizagem nas aulas de Educação Física.

## **5. CONSIDERAÇÕES FINAIS: RODA FINAL DE CONVERSA**

Neste estudo foi possível perceber que há uma preocupação na área em alertar os professores a respeito da importância de trabalhar o jogo nas aulas de Educação Física. Cabe ressaltar que neste trabalho foram analisados aspectos do jogo em relação ao processo de aprendizagem.

Nesta perspectiva, diferentes estudos foram encontrados com o intuito de mostrar a relevância do jogo em diferentes aspectos da vida do nosso educando. A questão que gostaria de levantar neste momento é para um fato que já citei anteriormente. Será que o professor de Educação Física está conseguindo acompanhar a evolução da área no âmbito acadêmico? O intuito da pesquisa é realizar uma devolutiva deste conhecimento para a sociedade. Essas informações estão chegando de maneira eficaz para a população interessada?

Como apontado anteriormente, muitos são os estudos que preconizam uma mudança na Educação Física, porém estes estudos não chegam ao seu público alvo, que pode realizar ou não esta mudança, os professores de Educação Física. Este apontamento pode servir para um aprofundamento em um estudo futuro.

Além disso, podemos ir mais além se questionarmos o fato de estes professores não estarem saindo da universidade prontos para trabalhar nestas novas perspectivas que vem sendo estudadas desde a década de 1980. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (BRASIL, 1996) o profissional deve sair da universidade, apto a aprofundar o seu conhecimento. Podemos pensar então se os cursos de graduação estão cumprindo com este aspecto que a lei aponta.

Por fim, neste trabalho conseguimos destacar que existem estudos que apontam para a importância do jogo no processo de aprendizagem. Porém, a ponte entre esse conhecimento e os profissionais da área pode desencadear novos estudos.

## REFERÊNCIAS

- AGUIAR, Wanda M. J. e OZELLA, Sergio. Núcleos de significação como instrumento para apreensão da constituição dos sentidos. *Psicologia, Ciência e Profissão*. São Paulo, v.26, n.2, p. 222-245, 2006.
- ANDRÉ, Mauro Henrique. *O jogo no ambiente escolar*. Dissertação de Mestrado, USP, São Paulo, 2007.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física*. Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.
- DAOLIO, Jocimar. *Da cultura ao corpo*. Campinas, Papirus, 4ª edição, 1994.
- FREIRE, João Batista. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. Ed. Scipione, 2ª edição, 1991a.
- FREIRE, João Batista. *De corpo e alma: o discurso da motricidade*. Grupo Editorial Summus, 1991b.
- FREIRE, João Batista. *O jogo: entre o riso e o choro*. Autores Associados, 2002.
- FREIRE, João Batista; VENÂNCIO, Silvana. *O jogo dentro e fora da escola*. Autores Associados, 2005a.
- FREIRE, João Batista; LISBOA, Adonis Marcos. A inteligência em jogo no contexto da educação física escolar. *Motriz*, v. 11, n. 2, p. 121-130, 2005b.
- FREIRE, João Batista. *Pedagogia do futebol*. Autores Associados, 2ª edição, 2006.
- FREIRE, João Batista; DA COSTA LEITE, Denize AR. Educação Física: processo disciplinar e processo transdisciplinar. *Educação*, 2008a.
- FREIRE, João Batista; GODA, Ciro. Fabricando: as oficinas do jogo como proposta educacional nas séries iniciais do ensino fundamental. *Movimento*, v. 14, n. 1, p. 111-134, 2008b.
- FREIRE, João Batista. Da criança do brinquedo e do esporte. *Motrivivência*, n. 4, p. 22-29, 2010.
- FREITAS, Maria Teresa de Assunção. A abordagem sócio-histórica como orientadora da pesquisa qualitativa. *Cadernos de pesquisa*, n. 116, p. 21-39, 2002.
- GARCIA, Juliane. A recreação enquanto elemento norteador no processo de socialização da 4ª série A do Ensino Fundamental da escola. *Revista eletrônica de Educação Física*. Uniandrade, 2010.
- GOMES, Rolfi Cintas et al. Teorias de aprendizagem: pré-concepções de alunos da área de exatas do ensino superior privado da cidade de São Paulo. *Ciência & Educação*, v. 16, n. 3, p. 695-708, 2010.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo ea educação infantil. *Perspectiva*, v. 12, n. 22, p. 105-128, 1994.
- LEITE, Ana Maria. *Caixa de brinquedos e brincadeiras: uma aliada na construção de atitude lúdica para a ressignificação da prática pedagógica do movimento na educação infantil*. Dissertação de Mestrado, USP, São Paulo, 2010.
- MACEDO, Neusa Dias de. *Iniciação à pesquisa bibliográfica*. São Paulo: Edições Loyola, 1994.
- MORAES, Roque, Análise de conteúdo, *Revista Educação*, Porto Alegre, v. 22, n. 37, p. 7-32, 1999.

- NEVES, Rita de A. & DAMIANI, Magda F., Vygotsky e as teorias da aprendizagem, *UNIrevista*, v. 1, n. 2, p. 1-10, abril de 2006.
- PINO, Angel L. B., Processos de significação e constituição do sujeito, *Temas em Psicologia*, Ribeirão Preto, v.1, n.1, p. 17-24, abril de 1993.
- PELIZZARI, Adriana et al. Teoria da aprendizagem significativa segundo Ausubel. *Revista PEC*, Curitiba, v. 2, n. 1, p. 37-42, 2001.
- SOARES, Adriana Lúcia de Oliveira. *O Jogo não é brincadeira*. Pós-Graduação em psicomotricidade, Universidade Cândido Mendes, Niterói, 2009.
- SOUZA, Tânia Maria Filu. *Psicomotricidade no desenvolvimento de competências acadêmicas*. Pós-Graduação em Psicopedagogia, UCDB, 2012.
- VIGOTSKI, Lev Semenovich, *A Formação Social da Mente*, São Paulo, Martins Fontes, 2004.