

UNIMES

**UNIVERSIDADE METROPOLITONA DE SANTOS - UNIMES
MESTRADO PROFISSIONAL PRÁTICAS DOCENTES NO ENSINO
FUNDAMENTAL**

FELIPE DA SILVA MARQUES SALLES

**MATERIAL EDUCACIONAL: MATERIAL PEDAGÓGICO DO ENSINO
FUNDAMENTAL – GUIA DE ORIENTAÇÃO PARA PROFESSORES DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.
O JOGO NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: CRIAÇÃO E RECRIAÇÃO.**

SANTOS

2021

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	02	
1.1	Objetivos	04	
1.1.1	Objetivo geral	04	
1.1.2	Objetivos específicos	04	
1.2	Justificativa	04	
2	CAPÍTULO 1		06
2.1	A formação do professor de Educação Física reflexivo	06	
3	CAPÍTULO 2		11
3.1	O jogo como um fenômeno humano, filosófico e cultural		11
3.2	O jogo e o lúdico	15	
3.3	O jogo e a autonomia	18	
3.4	O jogo como possibilidade nas aulas de educação física		22
4	CAPITULO 3		26
4.1	A nossa construção de jogo	26	
4.2	Nossos jogos	29	
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	33	
	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	34	
	APÊNDICE - Jogos de Base	37	

1 INTRODUÇÃO

Ao longo dos anos, a educação física escolar vem buscando por meio de muitas pesquisas e estudos novas abordagens e métodos de ensino para alcançar seus objetivos e firmar seu espaço dentro da escola. Segundo Betti e Zuliani (2002), a educação física enquanto componente curricular escolar, deve ter como objetivo inserir integralmente o aluno na cultura corporal de movimento, formando um cidadão crítico e reflexivo e capaz de compreender e utilizar os seus conteúdos como, o jogo, o esporte, a dança, a ginástica, a luta, as práticas de aptidão física para promover a sua qualidade de vida.

Para Libâneo (1994), conteúdo de ensino é um conjunto de conhecimentos, habilidades, hábitos, valores e atitudes, que atuam em determinado grupo social, organizados pedagogicamente, tendo por finalidade desenvolver a compreensão e aplicação dos mesmos em sua vida na sociedade. Quando se trata da educação física escolar o jogo, a brincadeira, a dança, a luta, o esporte e o exercício físico são os principais conteúdos para que o professor desenvolva todos os conhecimentos e habilidades destacados pelo autor, utilizando sua melhor abordagem metodológica.

Negrelli (2014) aponta que a pedagogia define método de ensino como sendo a utilização de uma, ou mais estratégias que podem auxiliar o aluno a chegar a um determinado objetivo especificado pelo professor no processo de ensino. O método de ensino está ligado diretamente aos processos de ensinar e de aprender, e assim também, a didática na construção e incorporação do conhecimento pelo aluno, de uma forma simples e clara. Métodos de ensino são as técnicas, isto é, o meio no qual o professor escolhe como desenvolver os conteúdos junto com o aluno, para que o mesmo consiga aprender e compreender da forma mais simples possível.

Podemos destacar a metodologia de ensinar como um dos fatores considerados relevantes no processo de ensino e de aprendizagem. Segundo Costa (2003) o método de ensino mais eficaz é aquele que conduz o aluno ao caminho mais assertivo e simples para se chegar aos objetivos e metas propostas para qualquer jogo.

Dessa forma, para alcançar esse objetivo, veiculado pelo método, apontado por Costa (2003), e corroborado por Darido (2005), que define a existência de três dimensões do aprendizado: Conceitual, Procedimental e Atitudinal. A dimensão conceitual é o entendimento das alterações e adaptações que a sociedade e o esporte passam ao longo dos anos. A dimensão procedimental é a prática, isto é, a vivência

do esporte, da dança, do jogo no dia a dia, a forma como ele é jogado e como se dá o entendimento de suas regras. Já a dimensão atitudinal aborda o aspecto social. É ela que leva ao desenvolvimento do respeito entre colegas e adversários e valoriza os jogos e as brincadeiras do seu cotidiano.

Em um sentido mais amplo, vale dizer que o jogo está presente em nossas vidas, não somente na nossa infância e juventude, mas sim em toda a nossa vida, e quando usado de maneira certa, se torna uma ferramenta de extrema importância, pois seu aspecto lúdico torna a brincadeira divertida e motivadora, e assim, contribui para a aprendizagem dos alunos de maneira facilitadora e de maior alcance. Quando a criança, ou o adolescente joga, ele entra no mundo da incerteza, do possível, do lúdico, realiza novos desafios e compreende os conceitos de regras. É no jogo que revelamos a autonomia, libertamos a imaginação e a criatividade e várias outras possibilidades (TAROUÇO, ROLAND, FABRE E KONRATH, 2004).

As palavras brincadeira, brincar e jogo, possuem significados semelhantes em nossa língua. O ponto divergente é que o jogo implica na existência de regras pré-estabelecidas e por determinar um ganhador e perdedor no final de sua prática (FREIRE, 2009, p.106).

Segundo Freire, (2009) o jogo de regras leva o aluno a cumprí-las, submetendo-o às regras do jogo para poder jogar. Consequentemente o jogo pode ser considerado um combinado social, assim como a sociedade é feita de regras, analogamente o jogo pode ser considerado um exemplo de vida em sociedade. Piaget (1985) afirma que o jogo e a brincadeira, em um modelo de escola tradicional sempre passaram despercebidos, ou então, são vistos como diversão, sem propósito pedagógico, ou uma atividade para extravasar a energia acumulada. O jogo é um dos componentes que está ligado ao conteúdo da educação física. Segundo Darido (2005), em uma abordagem construtivista, a construção do conhecimento ocorre a partir da interação do aluno com o mundo, sendo o conhecimento um processo desenvolvido pelo aluno durante toda sua vida. Dentro deste cenário, é importante que a educação física no dentro da escola, resgate a cultura de jogo e das brincadeiras, pois o jogo é considerado o principal modo de ensinar, é uma ferramenta pedagógica muito relevante, tendo em vista que as crianças e os adolescentes ao jogarem interagem com o meio e com os outros e com isso, podem aprender, reaprender e criar.

É fato que o jogo é uma ferramenta valiosa no processo de ensino e de aprendizagem. Contudo, a problemática é apresentada na forma em que o jogo está sendo utilizado dentro da escola, como os alunos estão compreendendo o jogo e a sua importância para o seu desenvolvimento. A pesquisa que deu origem a esse produto tinha como objetivo analisar a relevância do jogo para os alunos como conteúdo/ferramenta para o processo de ensino e de aprendizagem, na escola e o produto em questão tem como objetivo compartilhar com professores a relevância do jogo como um meio de proporcionar reflexão, compreensão da sociedade em que vivemos, entender que o jogo não deve ser visto como um simples passatempo, e sim uma conteúdo da educação e educação física escolar que permita levar alunos e professores a novas descobertas

1.1 Objetivos

1.1.1 Objetivo Geral

Contribuir com os profissionais da área com novas formas de olhar e de desenvolver o jogo na educação física escolar, criando e recriando-o, de forma coletiva nas aulas e ainda demonstrando sua relevância no processo de ensino e de aprendizagem para a educação e para a educação física escolar.

1.1.2 Objetivos específicos

- Comprovar a partir da pesquisa que os jogos criados e recriados trazem inúmeras possibilidades de atuação na educação física escolar;
- Desenvolver no aluno o processo de reflexão e consequente autonomia;
- Compartilhar com o aluno o processo criativo da construção e reconstrução de novos jogos

1.2 Justificativa

A busca por uma nova forma de ensinar nas aulas de educação física dentro da escola vem sendo motivo de inquietação por parte dos professores. Nesse sentido, um novo olhar sobre a forma de tratar os conteúdos deve ser o caminho para que os professores possam repensar sobre estratégias didáticas inovadoras. A utilização, criação e recriação do jogo foi a nossa opção e intervenção nas aulas de educação física e o produto desse trabalho de pesquisa.

2 **CAPITULO 1**

2.1 **A formação do professor de Educação Física reflexivo**

Para Libâneo (2002), existem três aspectos importantes a se destacar na ação pedagógica, necessárias à formação dos professores que tem efeito direto na formação dos seus futuros alunos: a pedagógica, a técnica e a política. Segundo o autor, a formação de professores tem favorecido a um ou outro desses três aspectos da prática pedagógica. Esse favorecimento vai de encontro com a ideia filosófica que se emprega no processo educativo, com isso, a prática docente é levada à neutralidade, que acaba proporcionando um professor ausente, ou a um envolvimento próprio político e/ou religioso, que acaba com a especificidade da ação pedagógica.

Há o entendimento na literatura atual da necessidade de uma nova formação de professores. Na formação de professores de educação física esse entendimento não é diferente, autores como, Betti (1992), Kunz (1995), Darido (2005), entre outros, apontam que uma nova formação de professores de educação física voltada para a reflexão e para a compreensão da cultura do movimento, principalmente no âmbito escolar está diretamente alinhada com o movimento do professor reflexivo citado por Schon (1992), Sacristán e Gomes (2008), Alarcão (2011) e Pimenta (2012).

Para uma melhor compreensão desse movimento do professor reflexivo, Pimenta (2012) aponta que a capacidade de refletir é humana e é o que nos diferencia dos animais. O movimento de reflexão na vida do professor é fundamental para sua prática cotidiana, a partir dos conflitos e imprevistos que ocorrem no dia a dia, surgirá a produção de novos conhecimentos por meio das reflexões.

A formação do professor de educação física crítico e reflexivo é cada vez mais comum, ou deveria ser. Segundo Betti e Betti (1996), na década de 80, a formação profissional em Educação Física consolidou-se, sendo objeto de inúmeras publicações, debates e pesquisas. Com isso, formaram-se dois tipos de currículos de formação de professores de educação física: o tradicional-esportivo, que está diretamente ligado a prática esportiva, as técnicas e as capacidades físicas e a esportivização da educação física, com sua implementação no final da década de 60 e sua consolidação na década de 70. Já a de orientação técnico-científica, onde já se percebe a incorporação e valorização dos conceitos pedagógicos, nas ciências humanas e nos conceitos filosóficos, acompanhando os novos conceitos da

pedagogia que surge nos Estados Unidos e Europa. Surge no Brasil em meados dos anos de 80 com sua afirmação no início dos anos de 90.

O currículo técnico-científico com seus conceitos pedagógicos, científicos e filosóficos, traz mudanças significativas para a educação física brasileira, principalmente ao desestabilizar a corrente conservadora que antes apoiava uma educação física tradicional-esportiva (BETTI e BETTI 1996).

Para Gunther e Molina Neto (2000), a fragmentação do conhecimento e o distanciamento dos aspectos sociais no qual o professor e o aluno vão estar inseridos são extremamente relevantes. Segundo Betti e Betti (1996), o currículo técnico-científico não leva em conta a cultura, a realidade onde está inserida, a política e as práticas de trabalho, com isso, pode nos levar a uma nova reflexão, uma nova concepção de prática.

Para Esteves (1995), mesmo com todo conhecimento adquirido, quando falamos de conteúdos para se trabalhar dentro da escola, ainda faltará compreensão para que esses professores entendam e organizem o trabalho pedagógico e a sua importância na prática.

A concepção de prática toma sentido quando se considera toda vivência do aluno, todo o meio onde ele está inserido e a política. O professor deve adequar todo seu conhecimento científico e prático adquirido com os anos, muitas vezes um conhecimento passado por outros colegas de profissão e assim formar seu currículo, suas estratégias didático-pedagógicas, podendo assim tornar-se um profissional reflexivo (Betti, 1992).

A sistematização da formação acadêmica em Educação Física é embasada na predominância instrumental de caráter funcional, que protagoniza as competências de caráter técnico do professor docente, deixando de lado ou restringindo a prática pedagógica, dessa forma o futuro professor não dá a devida importância e a devida preocupação com o caráter pedagógico de sua prática. Na sua formação não foi desenvolvido o exercício de análise e reflexão dos conhecimentos que foram passados na graduação, e por consequência o resultado é a ausência da reflexão que se estende no seu trabalho, na sua sala de aula (Kunz, 1995).

O termo professor reflexivo, segundo Pimenta (2012), surgiu no início dos anos 90, conceito atribuído a um movimento teórico da compreensão do trabalho docente. Esse movimento vem do estudo do professor Donald Schon que realizou reformas

nos currículos de formação de profissionais de educação nos Estados Unidos. Para Pimenta (2012), Schon propõe que a formação dos currículos profissionais não seja mais apresentada da seguinte forma: primeiro a teoria, parte científica; depois a aplicação da teoria vista, e por fim, o estágio que vai supor a aplicação dos conhecimentos adquiridos por esse aluno. Segundo a teoria de Schon, o profissional formado nesse modelo não consegue dar as respostas que as situações problemas emergem no dia a dia da sua profissão, porque essas situações imprevistas ultrapassam os conhecimentos produzidos pela ciência. (Pimenta, 2012).

As ideias variam de autor para autor, mas o ponto comum entre eles é a de que a formação dos professores deve ser feita pela valorização da prática profissional como momento de construção de conhecimento, seja ele, pela reflexão, análise e problematização da sua prática profissional, Schon (1992), denomina esse conhecimento como, conhecimento tácito e separa em três momentos, o primeiro é o *conhecimento na ação*, é toda a ação, prática, que já está implícita no dia a dia do seu trabalho, esse conhecimento já está tão assimilado, incorporado que se torna um hábito. O segundo, *reflexão na ação*, é todo o conhecimento construído, por meio de reflexão, para as situações novas, imprevistas, que saem da sua rotina. Por fim, o último movimento, *reflexão sobre a reflexão na ação*, se configura em um conhecimento prático, adquirido de um repertório de experiências e reflexões vividas na sua prática, que acabam não sendo úteis em novas situações imprevistas que superam o repertório criado anteriormente. Nesse sentido, cabe ao profissional uma nova análise, uma nova busca, uma nova contextualização, novas perspectivas para a resolução do novo problema (Sacristán e Gomes, 1992; Pimenta, 2012).

Alarcão (2011) ressalta a importância de a escola ser reflexiva, organizada e que realmente saiba seu papel, sua missão, assim o professor poderá exercer a condição de criar a sua reflexividade tanto coletiva, com seus colegas, como individual. Uma escola sem reflexão será uma escola de práticas, e segundo Freire (2007), a prática pela prática é mero ativismo, não tem aprendizagem, pois precisamos ter a condição de assumir o ato de se comprometer e ser capaz de agir e refletir.

O professor de educação física escolar dentro de uma abordagem reflexiva, não pode ser mais um reprodutor de gestos técnicos, não levar em consideração o meio social que vive seus educandos, ou ainda, achar que sua aula é um mero

passatempo, segundo Betti e Zuliani (2002), o professor poderá propor um jogo, como a queimada tradicional, depois solicitar aos alunos que discutam, as situações problema que podem ocorrer no jogo e assim, apresentar novas regras para que todos possam voltar e ter uma melhor participação. O professor poderá avaliar assim a compreensão do mecanismo e das regras do jogo por parte dos alunos, e também sua capacidade de reflexão e criatividade.

Para finalizar, Morin (2011), em sua obra aponta a compreensão de um dos problemas cruciais para os humanos, o dever e a missão de garantir a compreensão entre os alunos, as pessoas como condição humana e assim chegar a ideia de solidariedade intelectual e moral da humanidade.

Para Sacristán e Gomez (2008), a escola tem a função de preparar a criança para a vida adulta em sociedade. Esse movimento do professor tem como objetivo trazer a criticidade, a reflexividade e autonomia para sua prática pedagógica cotidiana e com isso fazer com que seus alunos, também se desenvolvam dessa forma como sujeitos atendendo o objetivo de proporcionar para ele, aluno, a preparação reflexiva para a vida em sociedade. Vale mencionar Giroux (1997), quando declara que toda a atividade humana envolve alguma forma de pensar, sendo assim, um professor de educação física crítico, reflexivo, emancipador pode contribuir diretamente para uma melhor prática pedagógica, um aproveitamento melhor dos conteúdos e da cultura corporal do movimento que a educação física escolar tem para oferecer.

Alarcão (2011) aponta que a ideia do professor reflexivo faz com que o mesmo consiga pensar em situações imprevistas na sua prática pedagógica, e assim construir novos conhecimentos. Pensando na educação física, essa situação de imprevisibilidade constante na educação física escolar, colabora para que professor e aluno reflitam sobre sua prática. Em situações como a de jogos, a reflexão sobre uma situação jogada conduzirá a uma nova adequação, ou seja, criação de todos para o nascimento de novas regras, novos jogos, ou, uma nova forma de jogar.

Temos conhecimento pela prática vivenciada no cotidiano escolar e na literatura, que uma formação de professores de educação física nesses moldes, ainda não está em vigor no Brasil, mas uma mescla contendo alguns destes princípios já existe em algumas universidades (BETTI e BETTI 1996, p. 15).

Quando atribuímos a reflexão às ações pedagógicas e levamos as inquietações para nossa prática com os alunos, nos reinventamos, a utilização do jogo como

conteúdo e uma metodológica crítica, que posso agregar os problemas e valores de uma sociedade dentro de uma aula pode contribuir para a formação um aluno crítico com sua realidade. Afinal o jogo é uma atividade humana, e, portanto, cultural.

3 **CAPITULO 2**

3.1 **O jogo como um fenômeno humano, filosófico e cultural**

Ao falarmos do jogo como algo simples e de conhecimento comum, precisamos compreender que nem a palavra “jogo” e nem a noção de jogo tiveram origem em um pensamento lógico ou científico, e sim na linguagem criadora (HUIZINGA, 2018, p.33).

Segundo Huizinga (2018), devemos tomar como ponto de partida a noção de jogo em sua forma familiar, que para o autor é:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de consciência de ser diferente da vida cotidiana” (HUIZINGA, 2018, p. 33).

Retondar (2013) traz em seus escritos, que o jogo é uma atividade, e com isso, uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si só, sob o pano de fundo do universo imaginário, ou seja, existe o elemento lúdico guiado pelas regras, e norteadoras das condutas dos jogadores, podendo ser modificadas a todo momento, desde que haja necessidade e concordância dos jogadores. Vale lembrar que o jogo é uma prática cultural e social legítima.

Ainda segundo o autor, Retondar (2013), na história da filosofia, o jogo era incontestável a vida humana e não passou despercebido, apesar deste não ter sido discutido detalhadamente por grandes filósofos, se apresenta de maneira relevante em uma perspectiva histórica e filosófica entre os séculos XV e XVIII, e admite - se que há três grandes apropriações do pensamento em relação ao jogo, no campo ético, epistemológico e a estética pedagógica.

Nesse sentido, Huizinga (2018), aponta que o jogo é o fato mais antigo que a cultura tem e é possível afirmar que a civilização humana não acrescentou característica essencial à ideia geral de jogo, pois ao observamos filhotes de cães poderemos perceber todos os elementos essenciais do jogo humano. Com isso, reiteramos afirmando que um aspecto importante do jogo é que este é mais que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, ele ultrapassa esses limites é assim se torna uma função significativa, isto é, encerra-se nele mesmo. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que se sobrepõem às necessidades imediatas da vida e por sua vez dá um significado, um sentido à ação, mesmo na sua forma mais simples, ao nível animal.

Retondar (2013) define o Homem como aquele que é dotado de razão, *homo sapiens*, mas também define como aquele que é capaz de produzir, fabricar cultura, *homo faber*, pois somente o homem estabelece uma relação com a natureza pautada em significado e sentidos. Há uma terceira definição que o autor traz que é a *homo ludens*, que o homem necessita estabelecer uma relação lúdica por meio da evasão da vida real, com o mundo da realidade.

Para Huizinga (2018), o jogo pode se basear na manipulação da realidade, numa certa imaginação do que é real, em outras palavras, podemos definir os cultos e rituais religiosos de várias civilizações, a aparições de mitos e divindades para justificar o que não era compreendido, usando a imaginação, ou melhor, usando o jogo.

Huizinga (2018) discute que uma definição de jogo se torna algo muito complexo, mas, identifica suas características fundamentais, que são: o fato de ser livre e dele próprio ser liberdade, o jogo é uma evasão da vida real, o jogo cria ordem e é ordem e por fim, o espaço temporal onde o jogo acontece.

Retondar (2013), apud (Huizinga, 1982) aponta em seus escritos sobre as características formais e informais.

Huizinga identifica quatro características formais do jogo, a saber: a voluntariedade, as regras, a relação espaço temporal e a evasão da vida real. E algumas características informais como a tensão e a incerteza, a presença do acaso, o espírito lúdico, o espírito agonístico e o sentido do faz de conta. Assim, para Huizinga, qualquer manifestação social que apresenta as características formais e informais citadas acima pode ser considerada como uma forma de jogo (RETONDAR, 2013 p. 18, apud Huizinga, 1982).

Quando nos remetemos ao passado, nos tempos antigos o jogar ou o brincar não era considerado somente como coisa de crianças e jovens, era também visto como manifestações socioculturais, que aconteciam em comemorações e festividades, os jogos ocorriam com a participação de crianças e adultos, e também, somente com as crianças. Esses jogos aconteciam ao ar livre sem interferências, ou, comandos de adultos. Ao longo dos anos os jogos e brincadeiras, deixaram de ser um acontecimento sociocultural e dessa forma foram perdendo o vínculo social e seu simbolismo festivo e religioso, tornando-se individual (BATISTA, 2006, p. 25).

Vale lembrar que para Freire (2005), a nossa subjetividade é o elemento principal que a cultura humana utiliza para a construção de saberes, onde estão

incluídos os jogos, pois os mesmos tem em sua essência alcançar essas experiências vividas, tornando-se fundamental para a construção da nossa cultura.

E se ele é fundamental para a construção da nossa cultura, sua relevância é, porque cumpre uma função vital entre os humanos. O jogo tem a propriedade de trazer as experiências do mundo exterior para o espírito humano, de maneira que, jogando com elas, a cultura possa ser criada, revista, corrigida, ampliada, garantindo o ambiente de nossa existência" (FREIRE, 2005, p.88).

Quando jogamos cansamos menos do que quando desempenhamos tarefas ou trabalhos por obrigação. Ao observar pais exaustos depois de brincar com seus filhos e questionam de onde vem essa energia das crianças quando estão brincando, tudo indica que essa reserva de energia é necessária para a construção daquilo que a natureza não supriu ao nascimento: a cultura humana. (FREIRE, 2005, p.07).

Na afirmação acima pressupõe-se que, o jogo é o humano dos nossos corpos tão vívidos e ainda toma conta do nosso destino. Se as pernas nos faltam não nos faltam a imaginação, e continuamos seguindo para aquele adiante que é o inatingível ponto de chegada de todo animal que se faz humano. (FREIRE, 2005, p.09).

Existe uma grande diferença quando uma criança pequena joga e um adolescente, ou adulto joga; as crianças vivem jogando e não sabem disso, é natural, enquanto os adolescentes e adultos quase sempre sabem quando estamos jogando ou não, é a racionalidade que vem com o desenvolvimento, que faz a criança perceber e saber quando é jogo e quando não é, mas o desejo do jogo é algo que está implícito em nós, é algo que mais gostamos e nascemos para fazer. (Freire 2005, p. 11)

E sendo assim, vale mencionar as divagações de Freire," [...] quando declara que nascemos inacabados, descoordenados, e ao longo dos anos de vida, a sociedade e a cultura humana vai ser uma segunda gestação que dará conta de coordenar nossa habilidade particular". E nesse sentido é possível questionar: Afinal, que habilidade particular é essa?

Seria a cultura humana, portanto, o produto desse hiato entre a necessidade e o freio que aprendemos a aplicar às pulsões? Sem dúvida. A nossa cultura é o produto desse mundo interior construído duramente durante a experiência de viver. E é essa habilidade de lidar com o mundo interior, de representar internamente o que ocorre fora de nós e a nós mesmo, que constitui a particular habilidade humana, aquela que nos vai prover dos recursos necessários para estar no mundo, que preencherá, finalmente, a carência natural de que somos todos possuídos ao nascimento. Essa habilidade será o mais requintado resultado daquilo que falei anteriormente, referindo-me à

segunda gestação humana. Essa é a verdadeira educação que recebemos quando o útero cultural nos acolhe (FREIRE, 2005, p.25).

Portanto a sociedade em que vivemos, o tempo que ficamos inseridos dentro de uma certa cultura contribuirá para a aquisição dessas habilidades que por meio da cultura aprendemos ao longo da vida. Seguindo essa ideia, nos tempos antigos dos lendários cavaleiros, grandes competidores, de um esporte que ocupava praticamente toda a sua juventude, as guerras, que duravam pouco tempo, pois os senhores das guerras as suspendiam para se dedicar ao que todos mais gostavam que eram os torneios, jogar. Essas competições eram promovidas por equipes altamente preparadas e mais brutais que as próprias guerras, levando muitos a morte e tantos outros as glórias.

Mas, seja nos tempos antigos ou nos dias de hoje, todos que conseguem se dedicar ao tempo livre, ao ócio criativo, livram-se do que é sério e entregam-se ao jogo, puro prazer. Essa energia gasta, não é uma energia que sobra, mas, a que temos e que de alguma forma se transforma em cultura. Cultura do ser humano, como Freire (2005) destaca “Cultura humana. Essa sobra de energia não existe para ficar guardada embaixo da pele, ela tem a finalidade de nos suprir de cultura, e não de gordura, essa energia é para jogar, e para produzir arte, para inventar, e para a poesia, é para formar a cultura humana”. (FREIRE, 2005, p. 30)

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distintas origens até a fase que agora nos encontramos. Em toda parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida “comum” (HUIZINGA, 2018, p. 06).

Dessa forma, Freire (2005), reconhece a existência desse o fenômeno, o jogo, porque acredita na sua existência e sua percepção assim o registra, porque podemos vê-lo, tocá-lo, ouvi-lo e intuí-lo. Conseguimos perceber o fenômeno, jogo, por meio dos nossos sentidos e da nossa consciência.

Para tanto, Freire (2005) considerada o jogo, algo sério, tanto quando o trabalho, e ao tratar disso descreve como exemplo o brincar de seu sobrinho, que brinca com seu barquinho em uma bacia de água, levando esse movimento algo sério, se intriga tanto com o funcionamento do brinquedo, da hélice que move o barquinho na bacia de água. Como contraponto poderíamos dizer que a criança leva a sério seu jogo tanto quanto as pessoas levam a sério os seus trabalhos.

Para ele a compreensão do fenômeno é algo fundamental, de tal forma, que o reduz em partes, características ou componentes, deixando escapar a ideia, do que o jogo realmente representa o que realmente o jogo é: uma unidade complexa, restando.

[...], portanto, buscar o significado do jogo, não mais na caracterização infundável de partes que compõem, mas assim na identificação dos contextos em que ocorrem, 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" (FREIRE, 2005, p. 58).

3.2 O jogo e o lúdico

O significado da palavra lúdico, na língua portuguesa, se refere a algo relacionado com o jogo e/ou, que visa algo relacionado ao divertimento. Autores como Brougère (2003) e Huizinga (2008), correlacionam o lúdico diretamente ao significado de jogo, ou seja, o lúdico é elemento integrante do jogo ou da brincadeira.

O brincar é tão presente na vida de uma criança que é quase impossível flagrar uma criança deixada livre, sozinha, ou, com outras crianças que não estejam brincando (FREIRE, 2005, p.18)

Para a criança o jogar, o brincar é algo sério, e é esse olhar e discernimento que o distingue das outras atividades humanas, ainda é incipiente nas crianças pequenas, por volta dos 4 anos de idade e que a criança poderá fazer essa distinção, em saber a diferença entre as ilusões e fantasias da realidade (FREIRE, 2005).

Retondar (2013) aponta que o jogo, a brincadeira, é uma atividade humana, ou seja, uma ação pautada por uma intenção que se justifica por si mesma, sob o plano de fundo do universo imaginário, guiada pelas regras construídas ou acordadas.

O brincar supre mais do que uma necessidade imediata, pois transcende o físico, caminhando na direção do espírito e da vontade; não estão no plano material, mas além dele. Reconhecer o brincar como estratégia didática necessária na escola, confirma que a ludicidade faz uma relação direta com o prazer e a satisfação, algo necessário nos dias de hoje, pois as crianças passam tempo demais brincando em ambientes tecnológicos, e precisamos resgatar as interações com o ambiente, com o brinquedo e com o outro. Afinal são essas relações que nos torna humanos, pois, segundo Freire (2005), o jogo, o brincar é uma das atividades humanas mais educativas, ele educa não para que saibamos mais português ou matemática, e sim, para sermos mais gente, mais humanos, o que não é pouco.

Para Retondar (2013), o jogar é uma maneira de expressar ludicamente aquilo que poderia ser dito por meio do discurso não verbal em situações imaginárias, e assim, compreendemos que o imaginário não é o oposto do que é real, mas o suporte da realidade, o ato de jogar revela subjetividades no presente e aponta pistas para o futuro.

As crianças vivem conflitando-se ininterruptamente com a realidade, que as chama incessantemente para a atividade séria, enquanto o que elas mais querem é ceder aos apelos da fantasia, do mundo lúdico. O que muitos adultos não percebem é que o exercício de ir ao universo lúdico foi responsável por inúmeras descobertas e criações humanas, e porque a criança não poderia também voltar do universo lúdico com tais belas criações? (FREIRE, 2005, p. 27).

Vale dar destaque ao que pensa Retondar (2013), o verdadeiro tempo é o tempo da criação, é o tempo do mergulho na fantasia, do faz de conta, o tempo do viver e da imaterialidade da vida.

O tempo do jogo e da brincadeira é o tempo da experiência estética. A propósito, o jogo é uma das formas de manifestação da beleza, principalmente por estar fundamentado na dimensão lúdica da existência. A ludicidade é um dos fundamentos da estética. O lúdico prima pelo movimento livre e liberado de todo julgamento moral. Trata-se de um movimento que nasce e morre nele mesmo cuja finalidade última é autosatisfazer-se (RETONDAR, 2013, p. 79).

Para Freire (2005), o ser humano possui energia em grande quantidade, para manter as necessidades corporais em funcionamento, uma parte dessa energia é produzida a mais para ser investida na criação das representações interiores, na imaginação e no espírito. Isso explica o fato de uma criança brincar o dia todo e não se cansar facilmente e querer continuar brincando, ou um inventor que passa horas em seu laboratório sem se exaurir. Fica evidente, que essa sobra de energia ou essa energia que produzimos a mais tem uso específico para ser utilizada no mundo lúdico, no jogo e na arte (FREIRE, 2005, p. 27).

O jogo só pode ser reconhecido como jogo, quando o jogador é livre de toda a responsabilidade vinda do compromisso com a realidade. O jogador quando joga, escapa do que é real, se entrega ao mundo do jogo. O jogo é movido pela satisfação, diferente do trabalho que há privação. Isso fica claro quando vemos um adolescente jogando, uma criança brincando e/ou um artista se envolvendo com sua obra (FREIRE, 2005, p.28).

Ao considerar a ideia acima Freire (2005), aponta que quando nos livramos das nossas obrigações, do trabalho, das nossas tarefas e conquistamos o tempo livre e mergulhamos no mundo do jogo, entramos no espaço do lúdico ambiente rico, favorável e responsável para produção da cultura humana, em outras palavras, sem a atividade lúdica, sem esse espaço para o jogo, a arte, a criatividade, ficaríamos sem a cultura humana.

Portanto, é no brincar e no espaço lúdico que o indivíduo cria e entende a relação aberta com a cultura, o brincar pode ser entendido como um mecanismo psicológico que proporciona ao brincante certa distância do real, no espaço lúdico, o brincante, tem a liberdade de criar e recriar, basta estar imerso ao jogo (BROUGÉRE in KISHIMOTO, 1998). Entendo que o jogo, o brincar são ambientes protegidos para o jogador e para o brincante, o lúdico é a liberdade de poder fazer e refazer sempre que for preciso ou necessário.

E é nesse universo incrível que convivemos, sem perceber as vezes que em vez de ver no jogo o lugar de desenvolvimento da cultura, é necessário ver nele simplesmente o lugar de emergência e de enriquecimento dessa cultura lúdica, essa mesma que torna o jogo possível e permite enriquecer progressivamente a atividade lúdica. O jogador precisa partilhar dessa cultura para poder jogar (BROUGÉRE in KISHIMOTO, 1998, p. 23).

O que torna o jogo possível é a cultura lúdica que está ligada a ele, quando o aluno dispõe da cultura lúdica, ele toma para ele um conhecimento que permite a interpretação como jogo atividades que pra outras pessoas poderiam não ser jogo (BROUGÉRE in KISHIMOTO, 1998).

O lúdico está ligado às interações sociais, o jogo e o local ideal que pode proporcionar as interações acontecerem. É dever nosso desenvolver a imaginação, no lúdico encontramos o imaginário, o jogo tem que ser o espaço livre para isso acontecer, isso nos mostra que quando jogamos somos mais férteis, produzimos imagens, significado e cultura (FREIRE, 2005).

Quando uma criança brinca livremente, ela imagina, cria, recria um mundo imaginário, um jogador quando joga também, utiliza seus conhecimentos adquiridos de experiências anteriores para imaginar, cria e recriar novas possibilidades dentro de cada situação que o jogo apresenta.

Para Kishimoto (2011), aponta a importância do processo de brincar que a criança se impõe, quando a criança brinca, ela não se preocupa com o desenvolvimento de alguma habilidade ou aquisição de conhecimento, o jogo é

compreendido por uma ação voluntária da criança, e assim, tem um fim em si mesmo, da mesma forma podemos abordar a incerteza presente no jogo, que está ligada a cultura lúdica.

Segundo Kishimoto (2011), quando jogamos não sabemos os rumos das ações que cada jogador vai tomar, isso sempre dependerá de vários fatores internos, externos e da interação social com os outros jogadores, o fato é que todo jogo inclui, sempre, uma intenção lúdica do jogador.

O lúdico é a liberdade que está inerente no ato de brincar e jogar, quando jogamos não nos preocupamos se estamos aprendendo, nos preocupamos em conseguir ajudar a nossa equipe e/ou superar nosso adversário é tudo acontece muito rápido, pois o jogo para ser jogado deve ter a imprevisibilidade em cada lance, em cada momento.

3.3 O jogo e a Autonomia

Ao iniciarmos os jogos com os alunos percebi uma certa dependência de ordem dos alunos com o professor, estavam acostumados a não fazer ou a só fazer o que era ordenado. Após a terceira semana já conseguia perceber um ambiente mais unido, harmônico e autônomo, ao chegar na sala todos esperavam qual seria o jogo, descíamos para o pátio celulares entregues e, caso o jogo fosse de equipes, já se posicionavam para divisão. No jogo não precisa mais de um juiz, deste momento em diante passei a observar mais do que intervir, eles resolviam seus conflitos de maneira justa, coletiva e autônoma, individualmente suas habilidades estavam melhorando, e com isso, estavam tomando decisões melhores, ariscando e jogando o jogo.

A concepção de um sujeito autônomo é construída a partir de suas relações consigo mesmo, com os outros ao seu redor e com a realidade imposta e objetiva, o sujeito autônomo enquanto protagonista de suas condutas morais define-se como aquele que é capaz de articular de forma crítica e ativa, sua vontade objetiva e subjetiva, questionando, refletindo, influenciando e sendo influenciado pelas intervenções do ambiente inserido, e assim, construindo e reconstruindo as experiências que vive tanto no plano individual como no coletivo (DIAS, 2005).

Para Freire e Scaglia (2009), autonomia é a capacidade de se governar. E nesse sentido vale mencionar que:

[...] Capacidade apresentada pela vontade humana de se autodeterminar, segundo uma legislação moral por ela mesma estabelecida, livre de qualquer fator estranho ou exógeno com uma influência subjugante, tal como uma paixão ou uma inclinação afetiva incoercível". (HOUAISS, 2001, p. 351 APUD FREIRE E SCAGLIA 2009, p. 124).

Na escola, dentro do processo educacional, a autonomia está ligada a uma liberdade dentro do processo de ensino e de aprendizagem, pois a construção do conhecimento é mediada pelo professor, mas construída pelo próprio estudante, portanto requer autonomia deste, o seu querer, a sua vontade, pois segundo as proposições de Freire, (2018), ensinar não é transferir conhecimento, mas sim criar as possibilidades para sua própria produção ou construção. Diante dessa afirmação, aqui em relação ao jogo, ao brincar, quando se é livre para nossas escolhas a autonomia se afirmar e pode proporcionar esse ambiente de construção.

Freire e Scaglia (2009) apontam nessa direção, que precisamos de uma educação que promova o trabalho coletivo, que incentive a ousadia e a emancipação, que desenvolva um ser crítico e autônomo, preparado para os desafios que qualquer cidadão terá de enfrentar em toda sua jornada. O professor que educa para a autonomia sabe que seus alunos saberão seguir pela vida, orientados pela sua própria consciência autônoma.

Segundo Retondar (2013), todo jogo para ser jogo tem que ser uma ação voluntária do indivíduo que está jogando, não existe jogo em sua forma mais profunda do seu significado quando o jogador não tem liberdade e o poder de tomar a decisão na próxima jogada, em outras palavras, precisa de autonomia para se jogar livremente.

Nesse sentido Freire (2005), aponta que a educação precisa admitir que a fantasia, o jogo, a transgressão são fatores que precisam ser desenvolvidos para proporcionar soluções criativas, ideias originais e autonomia, pois, dessa forma se desenvolve a inteligência humana.

Quando na escola observamos as crianças ao jogar livremente nas aulas de educação física escolar é possível perceber que quando estas, sem pressões elas sentem prazer, sentem-se livres e autônomas e assim aprendem, porque dessa forma controlam o seu mundo.

Venâncio e Costa (2005) declaram que no jogar, no brincar a criança aprende a manipular os objetos para que os mesmos se transformem em elementos do seu mundo interno, a criança simboliza o mundo e reveste os objetos de significados próprios, o brincar é o modo que a criança encontra para controlar o mundo externo, coloca a criança em contato com seu próprio corpo, com as relações de espaço tempo, auxilia na aquisição da criatividade e da autonomia, quando o jogo ou o brincar é feito livremente.

Retondar (2013) aponta em seus escritos que, o jogo é uma noção que engloba o tradicional esporte e que se define por uma ação em oposição ao exercício, temos que pensar no jogo como realidade profunda e necessária que aponta para a liberdade, para a gratuidade e para a autonomia humana.

O desenvolvimento da inteligência humana, precisa produzir soluções criativas e originais, portanto, o método educacional para isso precisa compreender a necessidade da fantasia, da transgressão, da autonomia, precisa compreender a importância do jogo (FREIRE, 2005).

Vale lembrar que, segundo Retondar (2013), o jogo é uma construção humana, portanto, sujeito a inúmeros sentidos, quem joga é um ser social, culturalmente situado em uma determinada linha do tempo histórico. Quando o jogador possui autonomia em criar, recriar por meio da evasão da realidade quero dizer, dentro do jogo, isso tende a potencializar a sua intimidade e contribui para a formação do seu universo imaginário. Caberá ao professor identificar e proporcionar o ambiente para que a criança ou o adolescente desenvolva a formação de um perfil de sujeito mais autônomo, crítico, reflexivo, atuante, cooperativo e solidário.

Para isso acontecer, para desenvolver autonomia, entre outras coisas, a criança precisa decidir a partir de algumas opções e o que aponta Freire em seus escritos:

O desenvolvimento da autonomia decorre, entre outras coisas, da possibilidade de decidir, entre opções, em cada situação, aquela que for julgada pelo sujeito a mais adequada. Para tanto, o sujeito precisa dispor de um leque amplo de opções que, como vimos, depende de por defrontar-se com situações diversificadas e, de preferência, perceptivelmente diversificadas. Só pode ser autônomo aquele que pode escolher. Só pode decidir o melhor aquele que puder escolher entre possíveis de qualidade. Só pode ter opções aquele que formou sua base de conhecimento de forma diversificada. Aquele que não tem como optar tem que ficar com os modelos impostos (FREIRE, 2005, p. 105).

Freire (2018) aponta que, a aquisição da autonomia passa por certa liberdade de se tomar decisões, é claro para o autor que aprende a decidir e não podemos aprendermos a ser nós mesmos se não tomarmos decisões. Esse pensamento corrobora diretamente com o fenômeno do jogo no processo educacional, o aluno está imerso em um ambiente seguro, que poderá proporcionar momento de tomada de decisão e poderá contribuir para formação da sua autonomia.

Se de fato, para desenvolver a autonomia o jogo pode ser um caminho da criança, para vivenciar essa experiência, por que então isso é pouco utilizado?

A autonomia vai se construindo na experiência de várias, inúmeras decisões que vão sendo tomadas... é neste sentido que uma pedagogia da autonomia tem de estar centrada em experiências estimuladoras da decisão e da responsabilidade, vale dizer, em experiências respeitosas da liberdade (FREIRE, 2018, p. 105).

Freire e Scaglia (2009), afirmam que só se pode aprender autonomia quem tem atitudes autônomas. Cabe à escola e ao professor, proporcionar um ambiente favorável para que o aluno desenvolva a sua autonomia. Isso faz lembrar que a pedagogia escolar dá pouca importância para a educação da atitude. Só se aprende a andar tendo a atitude de andar, portanto, o educar para desenvolver atitudes que levam a um comportamento autônomo, deveria ser o ponto central de toda pedagogia.

Um fator relevante no processo de desenvolvimento da autonomia é a consciência das ações, pois, segundo Freire e Scaglia (2009), quando o aluno desenvolve consciência das ações aprendidas na aula, no jogo e/ou na brincadeira, o mesmo pode estabelecer ligações muito mais extensas com esses novos conhecimentos e assim, aplica-los no mundo, fora do ambiente escolar.

Mas sabemos que não para o desenvolvimento da autonomia, não basta para o aluno tenha atitudes autônomas é preciso ter consciência delas, e assim, a autonomia, poderá lhe servir em outros momentos de sua vida. É a consciência crítica de algo que nos mobiliza para a ação.

Segundo Freire e Scaglia (2009), o desenvolvimento de uma educação para autonomia, não ocorre em um passe de mágica, é impossível estender a autonomia a todos os aspectos da conduta humana, o fato de ter autonomia para uma determinada tarefa, não garante que teremos autonomia para outras, nesse sentido é preciso que a educação seja diversificada em vários contextos, levando o educando a ter comportamentos autônomos na sua vida adulta.

Vale destacar também a relevância de que os professores dominem conhecimentos metodológicos como um caminho possível para o desenvolvimento da autonomia, para essa se estendam a outros contextos. Professores precisam compreender que a limitação ou a falta de experiências pode restringir as possibilidades do educando a aquisição da autonomia, no contexto da educação física escolar, não importa qual jogo ou brincadeira seja utilizada, desde que as mesmas tenham situações autônomas.

3.4 O jogo como possibilidade nas aulas de educação física

O jogo é um dos elementos que compõem os conteúdos da educação física escolar, segundo Darido (2007), dentro da abordagem construtivista, a construção do conhecimento acontece a partir da interação do aluno com o ambiente, o conhecimento é um processo de construção do aluno durante toda sua vida, dentro deste cenário é importante que, a educação física escolar, resgate a cultura de jogos e das brincadeiras, pois o jogo é um dos principais meios de ensino, é uma ferramenta pedagógica valiosa, pois quando a criança e o adolescente jogam, interagem e se apropriam do conhecimento.

Kishimoto (2019) aponta que o jogo e as brincadeiras são condutas livres, e que podem favorecer o desenvolvimento da inteligência e auxiliar nos estudos. No período do Renascimento, o jogo era tido como, diversão, atividade para relaxamento necessário, das atividades que exigiam esforço físico e intelectual na escola.

Freire (2009), diz que qualquer que seja a atividade, seja ela, jogo ou brincadeira, idealizada dentro da aula de educação física pelo professor, ou, até mesmo escolhida pelos alunos, dentro de um ambiente democrático e de autonomia dos alunos, oportuniza a alteração de regras, construção e reconstrução, e adequação de acordo com as relações do grupo que a está praticando no momento, uma relação social, com isso, esclarecemos novas normas que regulam as relações desse grupo. (FREIRE, 2009, p. 148).

Nesse sentido são válidos alguns questionamentos; por que jogamos? Por que brincamos? Afinal, a escola não tem que ser divertida? Um local para aprender? São perguntas que muitos professores fazem no ambiente escolar. E responder a essas perguntas é o que impulsiona professores que tem uma visão mais contemporânea da escola. A literatura tem apontado que sim, é possível ensinar sem entediar e que o jogo e a brincadeira podem ser

considerados novos métodos de ensino e de aprendizagem muito eficazes para a construção do conhecimento, independentemente da faixa etária do aluno (ANDRADE, 1984, APUD BATISTA, 2006, p. 27).

Quando a criança brinca, ela não se preocupa com qualquer tipo de resultado, se haverá um “vendedor” ou um “perdedor”, simplesmente é conduzida pelo prazer e a motivação que a leva para a ação de explorar o livre. O lúdico faz com que tudo possa ser possível e explorável, e assim, conseqüentemente torna-se um ato sem conseqüências, quando uma criança brinca livremente, sem nenhum tipo de intervenção, avaliação ou punição, ela vai além, busca novas soluções e ultrapassa seus limites (KISHIMOTO, 2019, p.143).

Por meio do jogo, a criança pode desenvolver habilidades motoras, habilidades sociais e habilidades mentais. A criança precisa jogar, pois assim ela será um sujeito que age, que atua e convive de forma sadia com as regras impostas pelo jogo da vida. O jogo, a ludicidade fazem parte da vida de toda a criança, e em sendo assim, todo aprendizado alcançado pelo jogo torna-se mais verdadeiro, valioso e prazeroso para a mesma, pois o ato de jogar faz parte do seu mundo. Entretanto cabe ao professor usar o jogo da maneira correta deixando claro seu objetivo (ORSO, 1999, APUD GURBEL, BEZ, 2006, p. 01)

Quando uma criança joga, brinca, e entra no mundo lúdico, isso contribui para o seu desenvolvimento cognitivo. Ao inserir nas aulas de educação física, atividades com música, com histórias e muito movimento, torna-se uma experiência de extremo prazer, e dessa forma conseguimos desenvolver as capacidades motoras na criança, (BATISTA, 2006)

Nesse sentido, Freire (2005) aponta que o ato de brincar é por si só a expressão de liberdade da criança, a procura do brincar, do jogar, nada menos que a procura por se alimentar, pois, ambas são necessidades básicas na vida desta.

A educação física escolar, por meio dos jogos, brincadeiras e do lúdico, leva os estudantes a desenvolverem a sua autonomia possibilitando a socialização com outras crianças. Segundo Wallon (1995), quando uma criança brinca ou joga, o mais importante é o que ela fantasia e vivencia ao jogar e brincar, e não o movimento propriamente dito.

É por intermédio do brincar, do jogar, do correr, da ludicidade que a criança vai se relacionar com o mundo ao seu redor, vai conhecer seu próprio corpo e ser levada ao desenvolvimento global de forma permanente. É necessário que a criança experimente várias atividades coletivas para que consiga se desenvolver e melhorar

sua criatividade, espontaneidade e maturação. Os processos de crescimento e desenvolvimento são construídos simultaneamente com o desenvolvimento de práticas corporais, ao mesmo tempo em que adquirem bons hábitos de alimentação e higiene e do lazer (BATISTA, 2006)

Outros autores corroboram das mesmas ideias e entre eles, Silva (2017), declara em sua fala que a criança bem cuidada, submetida a brincadeiras e aprendizagens orientadas desenvolve as suas potencialidades. O cuidar e o brincar possuem dimensões que implicam em procedimentos específicos, agradáveis e que podem contribuir e favorecer os processos de ensino e de aprendizagem. É por meio deste brincar que a criança experimenta, organiza e constrói regras para si e para os outros e com isso, ela cria e recria a cada nova brincadeira, o mundo em que vive. O brincar, o lúdico é a forma de linguagem, de se expressar que a criança utiliza para compreender e interagir com ela mesma, com o outro e com o mundo (CRAIDY; KAERCHER, 2001).

Andrade (1984) assinala em seu discurso que não conseguimos conhecer e muito menos educar uma criança sem saber o porquê e como ela brinca. Cabe ao professor ser um moderador, observar e intervir quando necessário. É responsabilidade do professor, adequar as brincadeiras, os jogos e os brinquedos de acordo com a faixa etária e a necessidade dos seus alunos.

Dessa forma, o melhor meio para dar condições para a criança desenvolver suas habilidades motoras, sociais e cognitivas, é o brincar. Jogando e brincando a criança pode criar, recriar e assim aprender, a interagir e a conviver com o outro. A construção do desenvolvimento cognitivo ocorre gradativamente em uma adequação progressiva e continuada, do mais simples para o mais complexo, que se denomina sequência pedagógica (PIAGET, 1987, APUD BATISTA, 2006, p. 26).

4 CAPÍTULO 3

4.1 A Construção dos Jogos

O jogo pode ser considerado um acordo ou combinado social feito por duas ou mais partes. Dentro do ambiente do jogo, podemos apontar que o universo lúdico entra em cena, o lúdico no sentido de liberdade para que os jogadores tenham um local seguro para ser criativo, autônomos, livre das amarras sociais impostas, valendo somente as regras do jogo combinado entre os jogadores, e no nosso caso, dentro da escola, com o professor. Para Caillois (2017), não há dúvidas de que o jogo deve ser definido como uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento, deixando claro também que qualquer atividade imposta, forçada, obrigatória deixaria imediatamente de ser jogo.

Portanto o jogo só existe quando os jogadores desejam jogar e jogam, o mais importante é que tenham a liberdade de jogarem ou não mais. Quando uma criança brinca ou um adolescente joga, ambos adentram no mundo do imaginário, onde o espaço para a criação não deve ter limites, segundo Huizinga (2014) aponta que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens em certa imaginação da realidade que ele próprio, o jogo traz, consistindo na transformação do imaginário em uma imagem, um significado. Ao compreender o sentido das ações, do propósito a aprendizagem acontece de forma natural, cultural dentro do jogo e para fora do jogo.

A definição e a compreensão do que o jogo representa para o homem foi o primeiro passo dessa jornada e para Huizinga (2008), o jogo se define como uma ação voluntária, realizada dentro de certos limites de tempo e de espaço pré-determinados, seguindo regras estabelecidas pelos jogadores, e absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, carregado de sentimentos de tensão e de alegria e de consciência de ser diferente da vida real. Para compreendemos melhor, precisamos olhar para as quatro características formais apontadas pelo autor; **a voluntariedade**; tratasse da liberdade de jogar e de não jogar, de escolhas, da autonomia, tomar a sua própria decisão no ato de jogar está ligada diretamente ao espírito lúdico do jogo; **as regras**; todo jogo possui regras e elas são absolutas durante o jogo, combinado social inviolável, porém ajustável sempre que for necessário ou de vontade dos jogadores, função reguladora, moderadora e da sentido ao jogo, qualquer transgressão a alguma regra pelo jogador o jogo simplesmente acaba, **a relação espaço temporal**; onde o

jogo acontece, ou seja, na quadra, no campo, no tabuleiro, mas não se trata somente do espaço físico, da marcação de uma área, tratasse de um espaço cheio de sentidos e sentimentos profundos onde as emoções e a imaginação, a criatividade aparecem sem qualquer tipo de censura ou bloqueio moral; **a evasão da vida real**; é a fuga da vida cotidiana, do stress, do trabalho, a compreensão que o jogo é um “local” fora da realidade da vida real, levando o jogador ao estado de jogo, onde pode ser e ou fazer o que sua imaginação permitir.

A partir dessa compreensão do que é jogo, e o entendimento que o jogo é um componente curricular da educação física passamos a questionar os jogos que já conhecíamos nas aulas, e assim, produzimos algumas regras novas ou alterações em regras já existentes nos jogos originais. Esse processo durou aproximadamente quatorze semanas e o fizemos com treze jogos. As aulas de Educação Física, nesse momento, ganharam forma, conteúdo e objetivos. O jogo foi a ferramenta de inclusão social para uma educação mais aglutinadora, coletiva, social. Segundo Freire e Scaglia (2009), o jogo pode ser um componente privilegiado da educação, não somente da educação física, mas de todas as disciplinas, para os autores, o ambiente lúdico é um facilitador de ensino de diversos conteúdos e cria condições para que o educando trabalhe a sua criatividade, a moralidade e a sociabilidade. Retondar (2013), em seus escritos, complementa que no jogo o processo de tomada de decisão é constante, assim como na vida, ao jogar a criança experimenta desde cedo a escolher, e assim, vai naturalizando o processo de tomada de decisões para vida, entendendo que não há decisão fácil, toda decisão envolve perdas e ganhos.

O jogo proporciona um ambiente seguro para a experiência das crianças, a cada jogada, a cada tentativa, a cada erro e a cada acerto, a criança cria novas maneiras de fazer, vai se adequando, assimilando e aprendendo. Ao discutir essa questão Piaget (1990), assinala que a criança se reinventa e renova suas emoções, e assim passa por um processo de desenvolvimento de um novo conhecimento, e a seguir se equilibra. Esse processo é conhecido como assimilação e acomodação. A assimilação está relacionada à associação de fatores ambientais em formação de novas estruturas e em processo de conclusão para alcançar um conhecimento novo. A acomodação é a mudança de uma estrutura, ou esquema, estabelecidos por fatores que foram compreendidos, e assim, resultando em um novo conhecimento.

Brincando e jogando a criança pode desenvolver suas estruturas e experimentar o seu mundo, e assim será capaz de organizar e reorganizar suas experiências e seus aprendizados, com isso ampliará suas capacidades motoras e cognitivas. Quando oferecemos o jogo ou a brincadeira para uma criança, estamos dando a oportunidade para que ela se organize e desenvolva novos conhecimentos por meio da resolução de situações-problema (VYGOTSKY, LURIA, LEONTIEV, 2010).

Após esse processo os educandos foram desafiados a criarem novos jogos, podendo utilizar qualquer jogo como base ou criar algum jogo novo. Apesar de ser uma continuidade, sinto que nessa etapa estamos prestes a descobrir coisas novas, e faz lembrar o que Neira (2016), aponta em seus escritos, dentro da perspectiva cultural da Educação Física, que o professor deve fazer uma boa leitura do contexto dos alunos e da escola, observando toda bagagem que trazem na sua cultura corporal, e assim, definir os rumos e caminhos que sua pedagogia poderá tomar para a construção de novos conhecimentos ao lado dos educandos. Essa construção está ligada diretamente ao ser social, a Educação Física cultural tem a preocupação em abrir o diálogo, em mostrar que todos podem brincar, jogar, dançar, lutar, respeitando as diferenças, trazendo para a luz os preconceitos conectados as práticas corporais presente na nossa sociedade e não mais excluindo as minorias dentro da escola.

Uma educação que isole; que não promova trabalhos coletivos; que não incentive a ousadia, a emancipação e a autonomia estará, certamente, em desacordo com os desafios que qualquer cidadão terá de enfrentar daqui por diante. Nossas escolas precisam romper as barreiras entre os prédios escolares e os acontecimentos do mundo. O que aprendemos precisa ser disponibilizado para o mundo (FREIRE E SCAGLIA 2009, p. 08).

O ato de jogar é aglutinador, é social, está diretamente ligado as características do ser humano. Quem joga compreende melhor o mundo, o jogo dá sentido, nos da coragem. Segundo Freire (2018), o que importa não é a repetição mecânica dos gestos, mas a compreensão do valor dos sentimentos, das emoções, do desejo, da insegurança a ser superada pela segurança, do medo que, ao ser “educado”, vai dando lugar a coragem.

O resultado final dessa etapa foi a criação, a partir da reflexão de educandos e do professor, a criação de nove jogos, e também, de muitos novos conhecimentos, reflexões sobre a vida em sociedade levando em consideração as práticas corporais, além das novas interações sociais que o jogo pode nos proporcionar por meio da educação física escolar. O jogo foi uma ferramenta aglutinadora, por meio dele, as

experiências sociais foram vividas, refletidas e revividas. A construção em conjunto, dentro do jogo, nos deu a liberdade para criar, para ousar, e assim despertou uma criatividade que estava adormecida dentro de cada educando. Segundo Freire (2005), isso aponta que quando o ser humano joga é onde ele é mais fértil na produção de imagens, o jogo é uma das mais educativas das atividades humanas, ele não nos educa para que saibamos mais calcular melhor ou escrever melhor, ele nos educa para sermos mais gente, o que não é pouco.

Por fim, alunos e professor em um diálogo franco e aberto manipularam as características dos jogos já conhecidos e criaram e recriaram novos jogos, com autonomia, criatividade, reflexão, respeitando a cultura pré-existente em cada aluno e, partir deste momento criando uma nova cultura, trazendo alunos e professor para o processo de ressignificação. Para Neira (2006), a ressignificação atribui novos significados a um artefato produzido em um novo contexto, levando em consideração as próprias experiências culturais vividas por todos que participam do processo, tratasse de colocar o aluno na condição de sujeito, protagonista da história e produtor da sua própria cultura corporal.

4.2 Nossos Jogos

- **Queimada quatro lados**

O campo de jogo é formado por um retângulo grande, denominado área dos jogadores, a parte de fora é a área dos coveiros. É escolhido de 2 a 4 coveiros, cada um com uma bola, o objetivo é queimar o maior número de jogadores. O jogador que for queimado senta no local que a bola tocou seu corpo e vira uma ameoba, caso ele pegue outro jogador, ele poderá retornar ao jogo, somente uma vez. Vence o jogo o último jogador que sobrar na área de jogador e o coveiro que queimar mais jogadores.

- **Queimada estátua ameoba**

O campo de jogo é um pátio ou uma quadra, com espaço livre. Os alunos serão divididos em dois grupos, um dos grupos começará com a bola. Todos os jogadores poderão se movimentar livremente pelo campo de jogo, menos o jogador com a bola. Cada equipe poderá dar 3 passes com a bola e no 4 obrigatoriamente tem que arremessar para queimar o adversário. Quem for queimado vira estátua ameoba, e poderá voltar para o jogo se pegar alguém da outra equipe. Vence o jogo a equipe que conseguir queimar a outra equipe em totalidade.

- **Queimada conquista**

Os alunos são divididos em 4 grupos, a quadra também será dividida em 4 grupos, uma bola será disponibilizada para uma das equipes que poderá queimar qualquer jogador das outras três equipes, o jogador que for queimado, fica sentado e poderá somente pegar a bola e entregar para os colegas de equipe. A equipe que for queimada por completo perde seu campo de jogo para a outra equipe que mais jogadores dela queimaram. Vence o jogo a equipe que conquistar 3 territórios.

- **Jogo da Fuga**

O jogo ocorreu na quadra toda, 4 alunos cada um com uma bola “salva” fica nos cantos da quadra, os demais alunos ficaram no meio da quadra, dentro do círculo. Será posicionado mais 4 bolas próximas ao círculo central, as bolas de “queimar”. Ao sinal do professor os alunos dos 4 cantos jogam as bolas que estão com eles para o alto, os alunos do centro correm para pegar, e com isso estão salvos nessa rodada e ocupam os cantos das quadras. Assim que jogam as bolas os alunos correm para pegar as bolas de queimar e tentar queimar algum jogador. O aluno que for queimado passará um rodado sentado e poderá voltar para o jogo se pegar outro aluno.

- **Jogo dos Passos**

Será feito vários círculos no chão, formando um grande círculo. O número de círculos pode variar, dependendo do número de alunos participando, o ideal é realizar 3 a 4 círculos a mais. Exemplo 25 alunos, realizar 29 círculos. Um aluno ficará no centro do grande círculo. Ao comando do professor, esse aluno do centro deverá correr e tentar ocupar um dos círculos que estiver vazio, os alunos que estão dentro dos círculos vão se deslocando lateralmente de círculo em círculo para não deixar o aluno que está fora entrar.

- **Bobinho de quatro equipes**

O grupo de alunos foi dividido em quatro equipes, equipes 1, 2, 3 e 4. A equipe 1 e 2 começa o jogo, a equipe 3 começa no bobinho e a 4 fica nas laterais da quadra. Quando a equipe 3 recuperar a bola, automaticamente a equipe do jogador que perdeu a bola, ocupa o lugar onde está a equipe 4, as laterais da quadra. A equipe 4 entra para o campo de jogo como bobinho, até recuperar a posse da bola. Vence o jogo a equipe que menos vezes ficou fora.

- **Jogo volta ao mundo**

Os alunos serão divididos em 4 grupos. Cada grupo ficará em uma ponta da quadra, os grupos que estarão do mesmo lado da quadra ficarão um de frente para o outro. Ao comando do professor, o primeiro de cada grupo corre para o círculo que está no meio da distância de um grupo para o outro e jogam pedra, papel ou tesoura. O vencedor de cada lado corre para dar a volta no grande quadrado, o aluno que completar a volta primeiro, marca o ponto para sua equipe.

- **Jogo dos três pinos**

Os alunos serão divididos em 4 grupos, posicionados em fila em uma diagonal ao círculo central da quadra, atrás de uma marcação com um círculo ou bambolê a sua frente. No círculo central ficarão 6 pinos (cones pequenos), ao sinal do professor o primeiro de cada grupo corre e pega um dos pinos e coloca no círculo em frente da sua fila, automaticamente o próximo já poderá sair e tentar pegar um dos 2 pinos restantes no centro, a partir do fim dos pinos no centro, começam a pegar os pinos dos adversários. Vence a equipe que conseguir colocar 3 pinos no seu círculo. Lembrando que não pode interferir na captura do pino e somente um aluno de cada equipe pode deixar a fila por vez e na sua vez.

- **Queimada Pow**

Os alunos serão divididos em duas equipes, cada equipe fica em uma extremidade da quadra, em fila. Ao comando do professor o primeiro de cada equipe sai até o meio da quadra, ao se encontrar jogam pedra, papel e tesoura, o vencedor corre e pega a bola que está posicionada dentro da área ao lado da sua fila e para ganhar o ponto tem que queimar seu adversário antes que ele passe a linha próxima do meio da quadra. O aluno que perdeu o jogo, pedra, papel e tesoura, corre e dá

uma volta na bola próxima à sua fila, e em seguida tem que cruzar a linha do meio da quadra sem ser queimado.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É fato que o jogo, quando utilizado da maneira correta na educação e na educação física escolar, pode ser uma importante ferramenta no processo de ensino e no processo de aprendizagem.

A presente pesquisa qualitativa permitiu desvelar a riqueza de variáveis presentes nas aulas de educação física quando colocamos os educandos em papéis de protagonistas de seus percursos formativos, explorando seu potencial crítico, potencializando sua criticidade e reconhecendo tal como pontua a educação freiriana de que a educação deve proporcionar a produção de conhecimentos pelos envolvidos e não mera reprodução de conhecimentos que já possuímos.

A pesquisa desvela o quão importante é o papel do lúdico na interface da educação crítica e transformadora, pois proporciona a educandos e seus educadores a vivência em múltiplas situações em que sejam superadas as barreiras de uma concepção bancária e conservadora, dando espaço a um lócus privilegiado em que sejam valorizadas competências socioemocionais que potencializem a formação humana para o respeito às diferenças, valorizem as culturas, incentivem ações colaborativas e cooperativas, bem como reduzam atividades que estejam voltadas à competição e individualismo.

Assim, essa pesquisa remete a reflexões permanentes, inacabadas e distantes de soluções estáticas e precisas. Questões como: “que alunos podemos formar?”, “como desenvolver uma formação cidadã nas aulas de educação física?”, “qual é o papel dos jogos para uma educação crítica e transformadora?” devem permear todas as ações presentes nas aulas desse componente, devendo ultrapassar a visão higienista e/ou a que coloca o esporte como principal fator nas aulas.

Nessa perspectiva, verifica-se a necessidade de pesquisas futuras que contribuam para a melhoria do processo educativo no componente, considerando uma visão interdisciplinar e transdisciplinar, valorize os conhecimentos prévios dos educandos e compreenda que o lúdico pode ser um importante recurso para a formação humanística, transgressora e crítica.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALARCÃO, I. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

BATISTA, S.S. **Psicomotricidade: Reflexos no Ensino e Aprendizagem**. Brasília. Centro Universitário de Brasília-UniCEUB Faculdade de Educação-FACE, 2006

BETTI, M. **Perspectivas na formação profissional. Educação Física & Esportes: perspectivas para o século XXI**. Campinas, Papirus, 1992.

BETTI, M. **Ensino de 1º e 2º Graus: Educação Física para quê?** Revista Brasileira de Ciências do Esporte, 1994.

BETTI, I. C. R, e BETTI, M. **Novas Perspectivas na Formação Profissional em Educação Física**. Motriz, 2(1), 1996.

BETTI, M. ZULIANI, L. R. **Educação Física escolar: Uma proposta de Diretrizes Pedagógicas**. Revista Mackenzie de Educação Física e Esporte. Ano I Nº 1, 2002.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

CASTELLANI FILHO, L. **Educação Física no Brasil: a história que não se conta**. 3. Ed. Campinas: Papirus, 1991.

COSTA, C. F. **Futsal Aprenda a Ensinar**. Florianópolis. BookStore, 2003.

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

DARIDO, S. C. **Os Conteúdos da Educação Física na Escola**. In DARIDO, S. C; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica. (Educação Física no ensino superior)**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan 2005.

DARIDO, S. C. **Educação Física na escola: conteúdos, suas dimensões e significados**. In: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA. Prograd. **Caderno de formação: formação de professores didática geral**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

DARIDO, S.C. **Teoria, prática e reflexão na formação profissional em Educação Física**. Motriz: 2(1), 1995.

DIAS, A. A. **Educação Moral e Autonomia na Educação Infantil: O que Pensam os Professores**. Psicologia: Reflexões e Crítica, 18(3): 370-380, 2005.

ESTEVES, J. M. **Mudanças sociais e Função Docente. Profissão Professor**. Porto: Porto, 1995.

FINK, S. C. M. **A Educação Física e o esporte na escola: cotidiano, saberes e formação**. 2ª ed. Curitiba: Ibpex, 2011.

FREIRE, J.B. **O Jogo Entre o Riso e o Choro**. Campinas: Autores Associados, 2005.

FREIRE, J.B. **Educação Física de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Scipione, 2009.

FREIRE, J.B. **Oficinas do jogo**. São Paulo: avercamp, 2013

FREIRE, P. **O compromisso do profissional com a sociedade. Educação e Mudança**. São Paulo. Paz e Terra, 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 57ªed. Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2018.

GIROUX, H. A. **Professores como intelectuais transformadores. Os professores como intelectuais: rumo a uma pedagogia crítica da aprendizagem**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

GUNTER, M. C. C. e MOLINA NETO, V. **Formação Permanente de Professores de Educação Física na Rede Municipal de Ensino de Porto Alegre: Uma Abordagem Etnografica**. São Paulo: Rev. Educação Física, 2000.

GRESPLAN, M, R. **Educação Física no Ensino Fundamental: Primeiro ciclo**. Campinas: Papirus, 2002.

HUIZINGA J. **Homo ludens: o jogo com elemento da cultura**. 8.ed. São Paulo: Perspectiva, 2018.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 14. Ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo, Cengage Learning, 2019.

KUNZ, E. **Transformação Didático-Pedagógica do Esporte**. Ijuí: Unijuí, 2016.

LIBANEO, J. C. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. São Paulo: Loyola, 1985.

MALDONADO, D. T. e SILVA, S. A. P. S. **Educação Pública. A realidade da Educação Física na escola**. Campinas: Mercado de Letra, 2016.

MELO, V. A. **A Educação física e o estado novo (1937-1945): A Escola Nacional de Educação Física e Desporto**. Buenos Aires: revista digital, 2007.

MORIN, E. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 2ed. São Paulo: Cortez ; Brasília, DF : UNESCO, 2000.

MOURÃO. L. e LOVISI. A. **Introdução à Educação Física**. Universidade Federal de Juiz de Fora/ SP. 55p. 2014.

NEGRELLI, J. M. **Dicionário Crítico de Educação Física**. 3 ed. Ijuí, 2014.

ORSO, D. **Brincando, Brincando Se Aprende**. Nova Hamburgo, 1999.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução: Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. 10. ed. Forense Universitária. Rio de Janeiro, 2017.

PIMENTA, S. G. e GHEDIN, E. **Professores Reflexivos no Brasil: gênese e crítica de um conceito**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2012.

RETONDAR, J. J. M. **Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2013.

SACRISTÁN, J. G. e GÓMEZ A. L. P. **Compreender e Transformar o Ensino**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

SCHÖN, D.A. **Formar professores como profissionais reflexivos. Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992.

SOARES, C.L. *et. al.* **Metodologia do Ensino de Educação Física**. Cortez, 2009.

TAROUÇO, M. R.; ROLAND, L. C.; FABRE, M. C. J. M.; KONRATH, M.; L. P. **Jogos Educacionais. Novas Tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS. v. 2 Nº 1, março, 2004.

VENANCIO, S e COSTA, E. M. B. **O jogo dentro e fora da escola**. Campinas: Faculdade de Educação Física da Unicamp, 2005

VYGOTSKI, L. S.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 11 ed. São Paulo: Ícone, 2010.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. 70 ed. Lisboa, (1941 – 1995).

APÊNDICE – JOGOS DE BASE

1. Queimada ou Baleado

Dividimos os alunos em duas equipes. O campo de jogo é dividido em duas áreas para cada equipe, sendo duas áreas deixadas para os “coveiros”. O objetivo do jogo é arremessar a bola e bater no adversário, a equipe que conseguir eliminar todos os adversários vence.

2. Rouba bandeira

Dividimos os alunos em duas equipes, o campo de jogo é semelhante ao da queimada. Em cada campo colocamos um objeto para simular a bandeira de cada equipe, que fica em uma área protegida. O objetivo é atravessar o campo adversário, pegar o objeto e retornar para seu campo sem que nenhum adversário encoste em você.

3. Resgate

Os alunos são divididos em duas equipes. O campo de jogo é semelhante ao da queimada. Cada equipe começa com uma bola com o jogador que estar na posição do coveiro. Ao início do jogo os alunos que estão com a bola, jogam a bola para um colega da equipe, que por sua vez, tem como objetivo receber a bola. O objetivo é jogar a bola sem que ela seja pega pela outra equipe ou caia no chão. A bola tem que viajar direto na mão do colega de equipe, assim ele pode ir para a área de coveiro e jogar a bola para resgatar outro colega. Ganha a equipe que conseguir resgatar todos os membros.

4. Jogo do par ou ímpar

Os alunos vão se posicionar no meio da quadra ou pátio, de frente para o professor. O professor combinou que todos os números pares os alunos devem correr para o lado direito e números ímpares, devem correr para o lado esquerdo. No início o professor fala números simples e depois pode colocar contras das 4 operações matemáticas.

5. Alerta.

Os alunos vão se posicionar em um lado da quadra, um ao lado do outro. Um aluno vai jogar a bola para cima e chamar o nome de um colega. Esse colega pega a bola e grita a palavra “alerta”. Os outros alunos vão correr na direção contrária que a bola foi jogada e devem parar de correr quando o aluno gritar alerta. O aluno que pegou a bola joga para tentar acertar um colega, se a bola acertar o colega ganha a letra “A”, se errar, o aluno que jogou ganha a letra.

6. Base 4.

Os alunos se dividiram em 2 equipes. Uma equipe se posicionará na área do rebatedor, A outra equipe se posicionará espalhada no campo de jogo. Um aluno da equipe do rebatedor vai para a área designada para realizar a rebatida. Um aluno da outra equipe, o lançador, joga a bola da forma e da área combinada. O rebatedor chuta a bola e poderá correr para uma das bases, Os alunos da equipe do lançador, terão que pegar a bola e levar ou arremessar até que a bola chegue ao lançador. Se o rebatedor estiver dentro da base quando a bola chegar ao lançador ele está salvo, caso contrário, ele vai para o fim da fila e não marca ponto para sua equipe. Dando a vez para o próximo rebatedor. Quando todos da sua equipe rebatem em trocasse de lugar, quem era “rebatedor” passa a ser “lançador”. Ao final da rodada faz a soma dos pontos e a equipe que somar mais vence.

7. Gato e Rato

Os alunos se dividiram em 4 grupos. Esses 4 grupos formaram 4 colunas, com a distância de um braço entre cada aluno. O professor escolherá 2 alunos, um para ser o gato e o outro para ser o rato. Ao comando do professor o objetivo do gato é pegar o rato, por dentro do labirinto formado pelos outros alunos que ao som do apito mudam de posição.

8. Corrida Pow

Os alunos se dividiram em dois grupos em fila, cada grupo se posicionou em um lado do pátio. Foi delimitado o caminho que poderia ser feito, ao comando do professor o primeiro de cada grupo sai correndo por cima da linha demarcada, ao encontrar o aluno da equipe oposta jogasse o jogo pedra, papel ou tesoura, quem vencer continua no caminhão o que perder volta para o final da sua fila e assim o próximo sai para encontrar o oponente que venceu o seu colega de equipe. Vence o jogador que conseguir ultrapassar a marcação da zona de pontuação e vencer o último confronto dentro dela.

9. Pescaria

Um aluno é escolhido como Pescador (pegador) fica posicionado dentro da área demarcada como “área da pescaria ou do pescador” os demais alunos ficam atrás da linha que demarca essa área. Quando o pescador falar “pescaria” todos os alunos deverão passar para o outro lado da área pescador, quem ele o Pescador conseguir tocar, vira ajudante do pescador e vai ajudar a pegar os colegas na próxima rodada. O último a ser pego vira o pescador do próximo jogo.

10. Queimada Pino

A composição do jogo é muito semelhante ao jogo de queimada tradicional. A diferença é que não tem coveiro e o objetivo é derrubar os 5 pinos espalhados pela área do adversário. O jogo inicia com uma bola, mas pode ser incluída mais uma ou duas para dar uma dinâmica maior ao jogo.

11. Queimada Pino (ataque e defesa)

Os alunos se dividiram em dois grupos, um começa no ataque e o outro na defesa. O campo de jogo do time da defesa é dentro de um retângulo e o objetivo é defender os 3 pinos (cones) que estão dentro dos 3 círculos na área da defesa. O campo de jogo do time do ataque é toda parte externa do retângulo e o objetivo é derrubar o maior número de pinos possíveis sem entrar no retângulo com o auxílio de 4 bolas. Quando o time da defesa consegue manter as 4 bolas dentro do retângulo ou quando o time de ataque consegue derrubar os 3 pinos, eles trocam de lugar e fazemos a contagem quem conseguir derrubar mais pinos e vemos assim o vencedor.

12. Queimada Abelha Rainha

A composição do jogo é muito semelhante ao jogo de queimada tradicional. Antes de começar o jogo cada equipe escolhe a sua Abelha rainha ou o seu zangão rei, somente o professor pode saber quem são esses dois alunos, cada um escolhido pela sua equipe. O objetivo do jogo é queimar todos da equipe adversária ou quem queimar a abelha ou o zangão da equipe adversária primeiro, vence.

13. Queimada Bandeira

A composição do jogo é muito semelhante ao jogo de rouba bandeira. Ao lado da bandeira também fica uma bola, o aluno que conseguir chegar na área da bandeira poderá pegar a bola e queimar os seus adversários, e assim, reformará eles em amebas, e com isso, poderia passar com a bandeira com mais facilidade. Para deixar de ser ameoba o jogador precisa receber a bola de algum membro da sua equipe e assim ele volta para o jogo normalmente.