



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

Felipe Corrêa Mendes¹
Bianka Piva da Silva²
Billy Graeff³

RESUMO: Este artigo tem como escopo apresentar os jogos como conteúdo viável de ensino nas aulas de Educação Física no ensino médio. Já os esportes são consideravelmente marcantes no processo educacional nas aulas de Educação Física, no entanto, esses podem apresentar características peculiares se reproduzidos tal qual percebe-se nas mídias. Conclui-se que o esporte pode ser uma racionalização do jogo, no entanto, para que haja uma viabilidade desse, deve haver re-configuração/pedagogização, para atender as necessidades de ensino/aprendizagem nas aulas de Educação física, transformando-se, assim, em jogo.

Palavras-chave: Jogos. Educação Física. Ensino médio.

*GAMES AS CONTENT STRATEGY VIABLE FOR PHYSICAL EDUCATION CLASSES IN
HIGH SCHOOL*

ABSTRACT: This article has the objective to present the games as a viable content of teaching in physical education classes in high school. Since sports are pretty striking in the educational process in physical education classes, however, these can present peculiar characteristics are reproduced just as it is perceived in the media. It is concluded that the sport can be a rationalization of the game, however, that there is a viability of this, there must be reconfiguration/pedagogization to meet the needs of teaching / learning in physical education classes, becoming thus in the game.

Keywords: Games. Physical Education. High School.

*JUEGOS COMO ESTRATEGIA DE CONTENIDO VIABLES PARA LAS CLASES DE
EDUCACIÓN FÍSICA EN LA ESCUELA SECUNDARIA*

RESUMEN: Este artículo tiene el objetivo de presentar los juegos como un contenido de viabilidad de la enseñanza en clases de educación física en la escuela secundaria. Dado que los deportes son muy notables en el proceso educativo en las clases de educación física, sin embargo, éstos pueden presentar características peculiares se reproducen tal y como se percibe en los medios de comunicación. Se concluye que el deporte puede ser una racionalización del juego, sin embargo, que hay una viabilidad de esto, debe haber reconfiguración/pedagogización para satisfacer las necesidades de enseñanza / aprendizaje en clases de educación física, convirtiéndose así en el juego.

Palabras clave: Juegos. Educación Física. Escuela secundaria.

¹ Acadêmico do curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande matriculado regularmente no sétimo semestre e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID. felipe_cm_@hotmail.com

² Acadêmica do curso de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande matriculado regularmente no primeiro semestre e bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência – PIBID.

³ Coordenador do Curso de Educação Física – FURG. Coordenador do PIBID Educação Física – FURG.



INTRODUÇÃO

O presente artigo tem como finalidade propor estratégias de ensino para as aulas de Educação Física no ensino médio. Essa estratégia pauta-se no entendimento do conteúdo jogo, considerado aqui, como ferramenta viável para professores na relação ensino-aprendizagem dentro das aulas de Educação Física escolar. Logo, partindo de uma lente crítica atuante sobre o conteúdo, em geral, desenvolvido, no caso, esportes, é possível perceber esse como um veículo de transmissão de características sociais. No entanto, a má utilização desse conteúdo, pode vir a corroborar uma Educação Física negligenciada, pensada num plano de mero reflexo social, sem discussões e críticas.

O conceito de jogo encontrado no livro “Homo Ludens” de Johan Huizinga, trás questões acerca da construção da sociedade e das civilizações, que escoradas no campo referente ao jogo desenvolveram-se, à exemplo disso o autor menciona a linguagem e o mito como formas de auxílio a esse desenvolvimento, dizendo que a linguagem é um jogo de sons e o mito é um jogo de imagens. Nesse sentido, para Huizinga “As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde início, inteiramente marcadas pelo jogo” (2000, p. 06). Percebe-se essas marcas, nas diferentes formas as quais os indivíduos se apropriam do seu tempo e espaço, demarcações simbólicas, significações abstratas são contornos da essência do jogo. É importante também tratar de outra característica do fenômeno jogo, pois existe uma perspectiva que diz que esse possui em sua essência aspectos direcionados ao divertimento e a alegria como inseparáveis de sua prática. Logo, sem que haja uma apropriação dos conhecimentos e significados dessa prática, ela funciona, pois é autônoma, desprovida de explicações sobre as transmissões de sentimento como a alegria e a tensão para que aconteça o jogo propriamente dito.

Segundo Huizinga, dentro do campo percebido como jogo, encontram-se significações acerca da prática que levam os indivíduos a jogarem, algo que transcende a materialidade, a racionalidade, ancorada no lúdico e divertimento inexplicáveis pelas ciências experimentais. No entanto, a principal característica trazida para esse artigo, é a questão do divertimento proporcionado pela prática dos jogos, divertimento esse que pode vir a confrontar outras formas de ensino, ou melhor, instaurar-se como um método de ensino utilizável para as aulas de Educação Física no ensino médio.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

Os jogos possuem, assim como outros mecanismos de ação social, ferramentas ativas no processo educacional, pois suas significações atribuídas pela sociedade tornam-no um engenho que se utilizado corretamente pode vir a ser útil no desenvolvimento do indivíduo enquanto ser social. Então, além do divertimento e do lúdico inerentes ao jogo é possível dizer que esse também possui características que tendem a corroborar um modelo social como forma de aprendizagem escolar se colocados na prática com uma finalidade que fomente esse interesse.

A Educação Física no ensino médio é fortemente marcada pela esportivização das práticas, a instauração dos esportes começa ainda no ensino fundamental, nos anos finais, com os chamados jogos de iniciação esportiva, como lembra Pires,

são hoje incorporados utilitariamente como jogos pré-desportivos, de preparação para o esporte. A brincadeira da “queimada” é agora apenas uma etapa para o aprendizado do handebol. O esporte adquiriu, assim, o status de ponto de chegada, a meta principal; tudo o mais são processos de passagem para chegar-se até ele.(2007, p.7)

Esses têm o intuito de formar indivíduos aptos para prática de esportes. O esporte, na sociedade contemporânea é visualizado como uma forma de obtenção de rendimentos, resultados, que ultrapassam os obtidos dentro do próprio esporte, pois são pensados para os diferentes setores sociais, como uma forma de disciplinarização dos indivíduos. Essa é uma metodologia de ensino pautada num discurso salvacionista⁴ da sociedade através do esporte, no entanto, esse agrega os diferentes movimentos do complexo social, refletindo o modelo de sociedade desigual, pautado em competições dessemelhantes e formas inescrupulosas de selecionar seus “jogadores”⁵. Não cabe aqui, desmitificar o fenômeno esportivo e sua importância no âmbito social, pois de acordo com Almeida “O esporte desempenha um importante papel na formação do homem e da vida em sociedade, matriz de socialização e transmissão de valores, forma de sociabilidade moderna, instrumento de educação e fonte de saúde”(2009, p. 1), no entanto, vale colocar em evidência as formas como esse vem sendo trabalhado dentro das escolas, ou melhor, questionar se existem formas melhores de proporcionar o conhecimento ao aluno, a exemplo os jogos, como uma forma lúdica e atrativa para o desenvolvimento dos alunos em sua individualidade e coletividade.

⁴ Termo entendido pela função designada ao esporte como ‘carro chefe’ do aprimoramento social.

⁵ Entenda “jogadores” como indivíduos participantes desse fenômeno esportivo refletido pelo sistema social.



Em face desses dois diferentes momentos, que são os jogos e a esportivização das aulas de Educação Física escolar, faz-se a proposta de levar através das diferentes condições de ensino pautadas pela perspectiva do divertimento ocasionado pelos jogos, como uma forma válida de formação de valores sociais e individuais. O esporte possui algumas vertentes que dizem que esse pode ter derivado do jogo e, nesse caso, absorvendo assim alguns elementos fundamentais encontrados nos jogos, como o coletivo e individual, a competição, a tensão, no entanto, tornou-se uma forma racionalizada de jogo, na qual, acaba por refletir modelos sociais e culturais desiguais.

CONCEITUANDO JOGO

O título sugere a possibilidade de haver um conceito específico que encerra o significado da palavra jogo. No entanto, o propósito dessa iniciação ao chamado conceito de jogo, não é delimitar, fechar ou demonstrar um conceito, mas sim fazer uma aproximação do que seria esse fenômeno apresentando certas características que se enquadram a partir de seus significados. Para Huizinga “O jogo é fato mais antigo que a cultura” (2000, p. 03), possuindo atribuições que não necessitam ser explicadas ou rotuladas pelas diferentes áreas do entendimento humano, ou melhor, não permitem estabelecer uma funcionalidade que encerre um conceito e defina jogo.

Dentro ainda dessa perspectiva que diz que o jogo existe antes da cultura, encontra-se o seguinte argumento utilizado por Huizinga que diz que esse está além do entendimento e da função como prática apenas do homem, pois é visualizado, inclusive, entre os animais, Huizinga diz que é “possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à idéia geral de jogo” (2000, p. 04), sendo que esse pressupõe a sociedade, - de forma substancial ao que diz respeito à essência do jogo em seu significado enquanto prática lúdica, feita pela mera gratificação - e a civilidade humana não interveio nesse processo.

Trata-se jogo, um fenômeno intrínseco a qualquer “ser pensante” (Huizinga), não necessitando ser contextualizado ou enquadrado em algum setor para que haja uma percepção de seu entendimento como prática. Nesse sentido, o jogo atravessa algumas características em sua essência que não possuem um significado definido, Huizinga diz,



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

***JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO***

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer grau determinado de civilização, ou a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. (2000, P. 05)

Sendo assim, cabe reforçar que como esse pressupõe a sociedade e os conceitos de civilização, não se embasa em formatos de reprodução da vida coletiva ou percepção do meio existente, esse não encerra em seu significado e essência, momentos históricos da humanidade, mas sim é um formato de demonstração do divertimento desprovido-desvinculado de atribuições, de significados posteriores. Ainda, o fato desse não possuir racionalidade e não estar ligado à materialidade, ultrapassando a realidade física englobando questões que não se enquadram apenas as necessidades corporais como dispêndio de energia, possui um aspecto ligado a uma natureza não explicável biologicamente,

‘Está tudo muito bem, mas o que há de realmente divertido no jogo? Por que razão o bebê grita de prazer? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada até ao delírio por um jogo de futebol?’ A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo. O mais simples raciocínio nos indica que a natureza poderia igualmente ter oferecido a suas criaturas todas essas úteis funções de descarga de energia excessiva, de distensão após um esforço, de preparação para as exigências da vida, de compensação de desejos insatisfeitos etc., sob a forma de exercícios e reações puramente mecânicos. Mas não, ela nos deu a tensão, a alegria e o divertimento do jogo. (HUIZINGA, 2000, p. 04)

O divertimento, de acordo com esse autor, resiste a todos os significados lógicos atribuídos a ele, no entanto, o que está em evidência é de onde vem esse divertimento, essa alegria e tensão inerente ao jogo? Por que há essa satisfação em jogar? Enfim, o conceito de jogo elaborado por Huizinga que é preciso que seja compreendido fica caracterizado no campo do divertimento, esse leva a questões mais estreitas da relação ensino/aprendizagem que será proposta por esse artigo.

O jogo dentro dessa perspectiva que enaltece inerentemente o divertimento, o lúdico, é compreendido aqui como uma forma utilizável de ensino de Educação Física em todas suas etapas de ensino, desde o infantil até médio. Logo, nesse caráter visualizado como algo que pressupõe a cultura humana e por apresentar em sua essência de algo que transcende a realidade e a racionalidade emergindo grande prazer e satisfação em sua prática é possível direcioná-lo para a escola como um ensino a ser priorizado nas aulas de Educação Física.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

Portanto, esse conceito será trazido para os discursos de ensino/aprendizagem das aulas de Educação Física como um conteúdo de extrema importância a ser ministrado no ensino médio.

A utilização desse fenômeno lúdico tão atrelado ao jogo tem como finalidade servir de ferramenta para que haja um atrativo ainda maior a respeito das aulas de Educação Física escolar. Sabe-se que o ensino médio nas aulas de Educação Física é fortemente marcado pela esportivização, induzindo a competitividade que é um reflexo do modelo de sociedade vigente, o capitalismo. Não cabe aqui desconsiderar esse fenômeno social que é refletido no esporte, pois o jogo também possui esse elemento competitivo, no entanto, as características que envolvem os significados acerca dessas práticas tornam-nas diferentes, a essência de ambas possui traços em suas bases que se analisados, são próximos ou até mesmo iguais, a competitividade, a tensão, a disputa. No entanto, o jogo se analisado sob uma ótica direcionada a seus significados e aos motivos pelos quais os indivíduos submetem-se a praticá-los, não se encontrará uma definição que encerra esse conceito, pois ultrapassa os limites do material e do racional e essa transcendência reflete a felicidade e a alegria de jogar por jogar, diferentemente dos esportes.

O emprego desse fenômeno atrativo do jogo, o lúdico, para a construção de aulas embasadas nele e que tenham como traço norteador o desenvolvimento social dos alunos é viável. Analisando o jogo moderno é possível dizer que esse possui traços alienados que refletem um formato de transmissão de valores sociais, pois possui formatos que foram inseridos culturalmente em sua essência, não sendo algo totalmente puro hoje, pois sofreu alterações e possui um determinado motivo se inserido dentro de um programa de ensino aprendizagem. Logo, esse possui algumas questões que atribuídas a ele tem como escopo desenvolver sentidos as suas práticas, sentidos sociais, culturais.

EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES

De acordo com Bracht o esporte é um campo de ação social concreto, no qual o movimento humano é fundamental. O que é esporte parece ser definido através de competições, realizações desportivas, tipos de instalações e aparelhos divulgados através de associações, clubes e meios de comunicação de massa. Nesse sentido é possível elaborar



diferentes definições do esporte, pois esse se dá em diferentes âmbitos sociais, sendo caracterizado como um campo aberto de ações, possuindo uma dimensão subjetiva.

Também, num campo conceitual mais amplo, é possível trazer reflexões esclarecidas do esporte como fenômeno social a partir de Stigger (2001) em sua obra “Relações entre o esporte de rendimento e o esporte da escola”. O autor utiliza referências fortemente estabelecidas nesse campo conceitual, autores como Bouet, Brohm, Guttmann, Mandel e Guay para expor uma discussão que vem sendo feita a respeito do esporte, Stigger diz que para os referidos autores o esporte possui características específicas e uma realidade cultural específica. Numa síntese da idéia desses autores Stigger diz que “são desenvolvidas análises acerca do esporte numa tradição que tende a abordá-lo dando especial atenção à estrutura social, política e econômica na qual ele está inserido” (p. 68).

Sendo assim, o esporte como um elemento cultural, é colocado em uma esfera ampla da vida social, possuindo características específicas, sendo um elemento que ao mesmo tempo em que desempenha funções como agente na sociedade, também, reproduz essa mesma realidade (Stigger, 2001). Para Stigger, há uma aproximação do tipo das análises das bases as quais os autores citados por ele (Bouet, Brohm, Guttmann, Mandel e Guay) se amparam, pois esses possuem “como referências fundamentais as observações e reflexões relacionadas com as competições esportivas de grande evidência social” (p. 68), esses autores, segundo Stigger, são fundados em análises de dados hegemônicos como o do esporte de rendimento, “expressos pelos seus agentes sociais dominantes, na forma de regulamentos, legislações, obras literárias, depoimentos registrados, meios de comunicação de massa, entrevistas com atletas, etc...” (p. 68).

Para Stigger, esses autores aproximam seus discursos no que diz respeito ao tratamento do esporte como um fenômeno de visão homogeneizada⁶. Logo, o esporte é colocado como o “fruto de um processo de racionalização da vida moderna”(p. 69), que acaba por transformar os jogos em atividades que demandem de um certo grau de competitividade e afrontamento, pois sendo esses elementos dados como base para erguer os pilares que condicionam o esporte como agente social ativo. Além de condicionar aspectos de exclusão e predominância da produtividade dos corpos dentro da prática.

É interessante utilizar do conceito trazido por Stigger a respeito da homogeneidade do esporte enquanto fenômeno social, pois esse

⁶ Conceito exposto por Stigger (2001) em “Relações entre esporte de rendimento e esporte da escola”.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

poderia ser identificado como uma atividade que se desenvolveria numa perspectiva monocultural, ou seja, que se expressaria de uma única maneira, independente dos locais em que fosse praticado, assim como das características, interesses e motivações dos seus praticantes (p. 70)

Isso significa dizer que o esporte possui uma dimensão única, pois a forma como vêm sendo difundido faz com que haja um encerramento de possibilidades de outras interpretações. Os sujeitos que ele apreende acabam por reproduzir um modelo de esporte de rendimento veiculado pelos meios de comunicação, alienado, excludente, competitivo e dominador. Cabendo então agora ao professor dar sentido/significado ao esporte na escola.

Essa homogeneidade do esporte na qual Stigger refere-se possui em contraposição autores que defendem que o esporte carrega uma diversidade de significações, sendo impossível defini-lo como um objeto único. Obviamente essa característica homogênea e monocultural é um reflexo do esporte institucionalizado, já que os autores citados por Stigger embasam-se em características visualizadas nesse campo do esporte de rendimento. Logo, esse modelo de esporte difundido por meios midiáticos, acaba por abranger os diferentes níveis ao qual ele pode encontrar-se, pois na medida em que esse modelo universalizado avança sobre os diferentes tipos de esporte, como o da escola, termina homogeneizando aspectos considerados como negativos e que são carregados pelo esporte de rendimento.

No caso da escola, o esporte pode ser pedagogizado, reconfigurado para que atenda todas as necessidades ocasionadas pela instituição e não apenas uma mera réplica das desenvolvidas em realizações desportivas veiculadas por meios midiáticos. Ou seja, o esporte pode ser transformado para satisfazer um público específico que dão autonomia ao movimento, outra realidade social esportiva. Com isso, o esporte torna-se um objeto didático, ele é encarado do ponto de vista pedagógico como objeto de ação de alunos e professores. Este tratamento significa atribuir à ele diferentes significados que irão dar origem a diferentes perspectivas para a sua realização na prática pedagógica.

O esporte se analisado possui uma diversidade de conceitos, como um fenômeno social é possível dizer que carrega uma série de significações, não podendo ser definido por uma só forma. A polissemia atribuída ao fenômeno esportivo não entra em evidência, já que de maneira geral esse acaba sendo um reflexo dos esportes institucionalizados transmitidos por meios midiáticos e meios de comunicação em geral. Então, entende-se por esporte aqui, a forma pela qual esse é desenvolvido na escola tal qual é observado na mídia, sem uma sistematização adequada para que haja a inserção de todos dentro da prática. O fato de esse



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

possuir vários significados, não o transforma em algo necessariamente apropriado para o contexto escolar, visto que, se não houver uma operacionalização ou pedagogização, torna-se inviável para a escola.

Ainda sobre o esporte, para que esse seja trabalhado dentro da escola é imprescindível que se faça uma definição sistematizada de todas as questões vinculadas a ele, principalmente, as questões como a competitividade e a exclusão dos menos aptos, caracterizando-o para que esses pontos sejam atendidos em maior amplitude proporcionando diferentes composições aos corpos e a vida social dos alunos. Partindo então desse conceito de uma sistematização dos esportes, adaptando-os para o contexto escolar seria o mesmo que transformá-los em um instrumento pedagógico, com regras modificadas, significações diferenciadas acerca da prática, definições suavizadas em relação a atributos como a competitividade e a negação para que englobe de maneira geral os indivíduos praticantes, acentuando outros setores, como a sociabilidade, a cooperação, a coletividade, o entendimento do outro e com o outro.

É possível entender agora o esporte como uma racionalização do jogo, uma racionalização percebida e colocada com um aspecto de rendimento focada no corpo e no individual, ressignificada para atender outras atribuições, outros conceitos. Então, permitir que o esporte adapte-se a realidade escolar é permitir que esse seja ressignificado, atribuindo a ele novos sentidos, pedagogizando-o e transformando-o em uma ferramenta ativa no processo educacional dos alunos. Logo, pensar nessa modificação dos conceitos que envolvem o termo esporte seria relativamente difícil, no entanto, esse se aproximaria mais das características dos jogos, que na sociedade moderna possuem atribuições que contemplam as necessidades de aprendizagem da vida social.

A Educação Física possui diferentes concepções de conteúdos a serem aplicados, além dos esportes tradicionais, existem atividades que trabalham a cultura corporal como proposta pedagógica para essa disciplina. Os Parâmetros Curriculares Nacionais e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional sugerem que seja trabalhado nessa faixa de estudantes, conteúdos que englobam a cultura corporal, como os jogos, danças e lutas, no entanto, a prática geralmente visualizada é diferente, pois, cataloga-se na esportivização das aulas de Educação Física, e aqui, mais especificamente, ensino médio.

As políticas educacionais pautadas em parâmetros nacionais, tem como finalidade através do uso regular dos anos letivos e das disciplinas estabelecidas nos currículos formar um indivíduo apto para o mercado de trabalho, produzindo e consumindo, exercitando sua



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

***JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO***

cidadania. Para tanto, o intuito dessas políticas cabem a incorporar nos seus alunos um modelo de sociedade, de forma que essa congregação torna-se, se observado por uma lente acrítica, dada como natural. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais,

Isso significa que o Ensino Médio passa a integrar a etapa do processo educacional que a Nação considera básica para o exercício da cidadania, base para o acesso às atividades produtivas, para o prosseguimento nos níveis mais elevados e complexos de educação e para o desenvolvimento pessoal, referido à sua interação com a sociedade e sua plena inserção nela, ou seja, que “tem por finalidades desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhe meios para progredir no trabalho e em estudos posteriores” (Art.22, Lei nº 9.394/96).

Os esportes dentro dessa perspectiva fazem parte dos conteúdos programados a serem trabalhados, com uma finalidade civilizatória, juntamente com outros conteúdos. Esse, o esporte, contribui para reproduzir um modelo social, o capitalismo, através da competitividade, da “predominância do individualismo, minimizando aspectos cooperativos, e também, a busca de vitória a qualquer custo, tirando vantagem dos mais fracos” (Golin e Barcelos, 2004, p. 6). Essa percepção esportivizada do ensino médio, a qual possui alguns aspectos negativos no desenvolvimento dos indivíduos enquanto seres em formação, poderia ser substituída por conteúdos diferenciados cujos corpos e o rendimento não estivessem em evidência, mas sim suas relações, suas sociabilidades, seu contato com outro ser humano. Apud Golin e Barcelos,

Moreira (1995c) descreve e alerta, dizendo que preocupa-nos uma Educação Física onde o corpo do aluno é visto como um objeto a ser manipulado e melhorado em seu rendimento; as atividades físicas não são adaptadas aos corpos dos alunos e o corpo não atleta é ridicularizado ou desprezado; a exploração de corpos “menos aptos” é incentivada. (p. 20)

De acordo com isso, é possível compreender que a Educação Física deve quebrar com esses preceitos no qual o corpo é colocado em evidência, como geralmente é visualizado nos esportes veiculados pela mídia e reproduzidos nas escolas. Entretanto, não cabe desconsiderar esse fenômeno esportivo, mas sim dar indicativos de como pensar essa prática no âmbito escolar, principalmente atribuir a ela significados diferenciados dos normalmente encontrados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

A Educação Física possui uma diversidade de conteúdos que devem ser trabalhados em suas aulas, jogos, lutas, esportes, entre outros que estejam englobados na cultura corporal de movimento. No entanto, o esporte vem sendo protagonista do processo de formação de crianças e jovens no período escolar. Como já mencionado anteriormente, não cabe desconsiderá-lo, pois é um fenômeno social repleto de significações e características profundas.

O que está em pauta é a colocação do conteúdo jogo no processo de ensino aprendizagem nas aulas de educação física no ensino médio, já que esse é um período marcado pela esportivização. Os jogos podem vir a ser uma grande ferramenta no processo educacional, já que possui características significativas de aprendizagem sócio-cultural, empregando valores éticos, morais, sociabilidades em geral.

Então, os esportes, agentes ativos no processo de formação, se reproduzidos tal qual visualizados nos meios midiáticos como um fenômeno homogêneo e monocultural, possuem uma série de aspectos que se colocados na perspectiva educacional, são negativos. Esses esportes possuem, o rendimento, a competitividade, a individualidade, a racionalização, a secularização reforçando a opressão sobre os mais fracos, os menos aptos, colocando-os a mercê da prática. No entanto, o que vale considerar é que os então abordados jogos venham a desempenhar um papel significativo em ação nas aulas de Educação Física no ensino médio.

Partindo da premissa de que o esporte é um jogo racionalizado (Pires, 2007), então reconfigurar ele seria como voltar a sua essência, já que ainda teria algumas das principais características, no entanto, voltaria a ser um jogo, pois comportaria os diferentes indivíduos dando subsídio para que não houvessem extravagâncias de gênero, idade ou habilidade. A pedagogização do esporte, transformando-o num jogo utilizável dentro da escola como uma ferramenta de ação educativo-social, seria viável para as aulas de educação física no ensino médio, sabendo que a formação dos alunos ainda está sendo processada.

Para obter um ensino eficiente, a educação deve adquirir novas técnicas didáticas consistindo em uma prática prazerosa e inovadora. O jogo é a atividade lúdica que pode vir a ser trabalhada atualmente, tendo como pressuposto que o lúdico é um recurso didático dinâmico que pode vir a garantir resultados eficazes na educação, estimulando a inteligência e permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

de seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira.

REFERÊNCIAS

AMEIDA, M. A. B.; Gutierrez, Gustavo Luis. **Esporte e sociedade**. Revista Digital – Buenos Aires, 2009. Disponível em: <[HTTP://www.efdeportes.com/](http://www.efdeportes.com/)>

BROTTO, O. F. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. São Paulo: O Autor, 1993.

BRASIL, MEC. Parâmetros curriculares nacionais do ensino médio: Linguagens, Códigos e suas Tecnologias, Brasília: MEC, 1999.

_____. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União de 20 de dezembro de 1996. Brasília, 1996;

BRACHT, Valter. **Esporte na escola e esporte de rendimento**. Movimento – ano VI – n° 12 – 2000/1.

GOLIN, Carlo Henrique; BARCELOS, Sérgio Cardoso. AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO: uma experiência vivida. In: 3 Congresso Científico Latino-Americano de Educação Física, 2004, PIRACICABA - SP. INTERVENÇÃO E CONHECIMENTO CIENTÍFICO, 2004.

HUIZINGA, J. (1999). **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Perspectiva: São Paulo.

PIRES, Giovani De Lorenzi. **O esporte e os meios de comunicação de massa: relações de parceria e tensão. Possibilidades de superação?**. In: GRUNENVALDT, José Tarcísio e outros (orgs.). Educação física, esporte e sociedade: temas emergentes. São Cristóvão: DEF/UFS, 2007.

SANTIN, S. **Educação física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. 2ª ed. Porto Alegre: EST/ESEF-UFRGS, 1996.

STIGGER, M. P. **Relações entre o esporte de rendimento e o esporte da escola**. Movimento (Porto Alegre), Porto Alegre, v. 14, n. 7, p. 67-86, 2001.

TAFFAREL, Celi N Zulke. **Currículo, formação profissional na educação física o esporte e campus de trabalho em expansão: antagonismos e contradições da prática social**. Movimento - Ano IV - N° 7 - 1997/2.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE
INSTITUTO DE EDUCAÇÃO**

*JOGOS COMO ESTRATÉGIA DE CONTEÚDO VIÁVEL PARA AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO MÉDIO*

Recebido em: 30/03/2012

Aprovado em: 10/05/2012