

JOSÉ CARLOS FERREIRA DOS SANTOS

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

UMA LEITURA DA APTIVIDADE CONTIDA

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
Biblioteca - F. E. F.

CAMPINAS, 1992



JOSÉ CARLOS FERREIRA DOS SANTOS

JOGOS E BRINCADEIRAS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA:

UMA LEITURA DA AFETIVIDADE CONTIDA

Monografia apresentada como trabalho de aproveitamento do curso de Especialização em Educação Física Escolar da Universidade de Campinas (UNICAMP) sob orientação do Professor Mestre Ítalo Luís Pellegrinotti.

Campinas, 1992

agradecimentos

a Deus, em quem confio todas as coisas;
a meus pais, que sempre me incentivaram.

"O homem só joga quando é homem
em todo o sentido da palavra,
e é plenamente homem somente quando joga".

Vitor Marinho de Oliveira

SUMÁRIO

| | | | |
|-----|---|-------------------------------------------------|----|
| I | - | Introdução | 05 |
| | | I.I - Afetividade | 06 |
| | | I.II - Relação Afetiva | 07 |
| | | I.III - Agressão | 07 |
| II | - | A Educação e a Afetividade | 08 |
| III | - | A Educação Física Escolar e a Afetividade | 10 |
| IV | - | Delimitação de estudo | 12 |
| V | - | Metodologia | 13 |
| VI | - | Discussão | 19 |
| VII | - | Conclusão | 21 |
| | | Referências Bibliográficas | 24 |

I - INTRODUÇÃO

A impessoalidade registrada pelos sociólogos nas relações sociais, também se reflete na escola, o que provoca cada vez mais o distanciamento entre professor-aluno, entre professor-professor e entre aluno-aluno. Nesta relação existe um lado mais poderoso, o lado representado pelo professor. MOREIRA (1991)

Este trabalho se propõe a fazer uma leitura da afetividade contida nos jogos e brincadeiras que podem ser aplicadas nas aulas de Educação Física; pois estes conteúdos com ou sem materiais ou brinquedos, tomam um lugar cada vez mais importante nos meios em que as crianças se movimentam. BANDET (1973)

Os educadores concordam em afirmar que os jogos são as mais sérias ocupações das crianças, portanto é necessário ter-se consciência dos resultados desses jogos para que os mesmos possam vir a ser melhor aproveitados pelas professoras em suas aulas.

O jogo é a capacidade de agir pela própria iniciativa aos estímulos do meio exterior. Jogo é ação. O pensamento e a ação não são atividades separadas. O jogo dá à criança uma razão intrínseca para o exercício da sua inteligência e da sua criatividade. Os estudos apontam que quanto mais usada, mais ela se desenvolve.

Para PIAGET (1978), o jogo é o mais importante e adequado meio para a construção do conhecimento nos primeiros anos de vida. A arte de ensinar começa então pela maneira de colocar a criança em diversas situações e com materiais que forneçam a motivação e que a levem ao jogo como atividade prazerosa.

Toda criança é dotada de uma inquietante necessidade de movimento, os jogos e brincadeiras também podem ter a função de libertá-la dessa perturbação motora, ao mesmo tempo permitir-lhe um relacionamento saudável e educativa com outras crianças e adultos que fazem parte de

seu universo, ajudando-a desenvolver através de brincadeira simbólica o seu papel no mundo.

O jogo que, inicialmente significa riso, barulho; é fonte de alegria que leva ao desenvolvimento físico e intelectual das crianças se constituindo no veículo estratégico das aulas de Educação Física.

O jogo é uma atividade rica em estimulação, sendo interessante pode conter o desafio necessário para provocar uma aprendizagem e liberar um potencial bloqueado. A criança deve ter a liberdade de agir dentro de cada situação de descoberta. A emoção da descoberta se torna o motivo principal da aprendizagem. O professor deve se capacitar para prever todas as possibilidades dentro de cada jogo. Como diz OLIVEIRA: (1985) "será jogando que surgirá oportunidade para a improvisação e a emergência da criatividade, será jogando que a criança conseguirá abrir-se por inteiro à experiência vivendo plenamente o próprio momento. Será jogando que, em última análise, a criança será capaz de "ser" ".

Acreditamos que a Educação Física dotada de subsídios básicos é um campo de ampla atuação para o educador preocupado com a relação afetiva dos seus alunos, e disposto a explorar o universo de afetividade que pode estar contido em seu conteúdo.

Falamos em afetividade, como é este o tema principal do trabalho, vamos apresentar conceitos referentes a estudiosos do assunto para uma visão mais abrangente.

I.1 - AFETIVIDADE

Suscetibilidade para receber experiências afetivas.

Os estados emocionais e sentimentais formam a afetividade, um dos aspectos do comportamento humano. Por sentimento, entendemos o estado afetivo brande, suave, de prazer, desprazer ou indiferença.

São disposições de prazer ou desprazer em relação a um objeto, pessoa ou idéia, que vem a formar os sentimentos. Distingui-se das emoções por serem reações mais calmas e com uma experiência mais complexa com mais elementos intelectuais (lembranças, imagens, idéias) assim são sentimentos de alegria, tristeza, júbilo, ódio, raiva, medo, todos ligados às necessidades adquiridas, psicogênicas. BRITO (1990)

Para MARGIL (1986), a palavra afeto refere-se a sentimentos ou emoção.

A maior parte, senão a totalidade de nosso comportamento afetivo, é comportamento aprendido, conforme as muitas provas apresentadas por psicólogos sociais, como Leonard Berkowitz.

A afetividade envolve as emoções e paixões fazendo com que os seres possam agir de forma mais prazerosa e agradável em relacionamentos simbióticos, ou se faz perceber por sentimentos de repugnância não permitindo a harmonia das relações grupais.

O amor e o ódio são segmentos distintos do mesmo fenômeno, a afetividade.

I.II - RELAÇÃO AFETIVA

AINSWORTH (1972) define uma ligação afetiva "como um vínculo e afetivo que um indivíduo forma entre si e outro indivíduo específica".

I.III - AGRESSÃO

BANDURA (1973) define a agressão como o "comportamento que resulta numa injúria pessoal ou na destruição da propriedade".

II - A EDUCAÇÃO E A AFETIVIDADE

As atividades prescritas em material dirigido a crianças de sete a oito anos trazem em si a condição de se explorar a afetividade entre essas crianças. Entendemos que todo jogo ou brincadeira apresenta dos por um autor pode atingir ou não as suas metas, especificamente quando a prática está relegada a um outro elemento que interpretará a ação do autor.

Todo jogo pode ser um ato lúdico ou um palco competitivo dependendo da visão, objetivo e especificidade da aula e da orientação do professor que a ministra.

Os benefícios que a prática dos exercícios físicos pode trazer à saúde foram o argumento decisivo para a introdução da Educação Física na escola durante o século XIX. SEYDOLD (1983)

A Educação Física Escolar que não visa a formação de atletas é um espaço onde a educação consiste na formação das faculdades intelectuais, corporais, e no processo de sociabilização dos homens.

Para YOLANDA (1977) educar é criar, mas o tornar sociável é como trilhar por um caminho de passos pré concebidos que levará o indivíduo a um modelo condizente com o protótipo ideal que a sociedade que o cria, precisa.

A sociedade capitalista precisa de homens que raciocinem as expressões lucrativas, de corpos que vençam os obstáculos, mesmo quando esses obstáculos são outros corpos. Para que de seu corpo vencedor se faça um objeto de marketing comerciável.

A escola não pode mais educar o homem de amanhã, pois se tivermos "crianças" educadas hoje, certamente que amanhã teremos os homens educados.

Esta experiência precisa ser vivenciada com afeto pelos educandos e educadores, segundo PAULO FREIRE "o amor é um ato de

coragem pela qual alguém assume a situação dos homens é se comprometer
com o seu processo de humanização".

III - A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A AFETIVIDADE

A aula de Educação Física é a única a ser ministrada ao ar livre onde as crianças comunicam-se, tocam-se, procuram extravasar sua agressividade e ao mesmo tempo mostram-se solidárias umas com as outras.

O jogo é um dos elementos fundamentais da cultura humana, é uma ação livre que se desenvolve dentro de certos limites de tempo e espaço, não fazendo parte da vida ordinária e que, contendo algo de incerta, cria a ordem e estimula a sociabilização. HUIZINGA (1971)

BRITO (1990) refere-se às aulas de Educação Física ao ar livre como uma aula na mínima diferente das demais, que acredita possuir pré-requisitos básicos para o desenvolvimento da afetividade das crianças.

Uma Educação Física comprometida com a questão educativa humanista, regulada por princípios didáticos pedagógicos e usando a expressão corporal como ponto de aplicação, acreditamos que o resultado desse envolvimento será o homem total.

Mas estará realmente a Educação Física integrada na escola, contribuindo para a educação de uma forma adequada e eficaz? Alguns afirmam que a Pedagogia inscreveu a Educação Física nos seus registros mais por dever, afim de satisfazer mais formalmente o postulado e a educação global.

Nas aulas de Educação Física é comum objetivar-se o desenvolvimento das qualidades físicas, mas todos os exercícios que levam a essa meta fisio-cinesiológica carecem de significado para que possa haver um maior envolvimento intelectual e afetivo. Se os alunos correrem com um objetivo identificado com a própria realidade (pegar um companheiro, fazer um gol, ...) o exercício atenderá ao princípio holístico da Psicologia Humanista, pois a participação do aluno não ficaria a nível puramente físico, havendo também uma participação no plano social, afetiva e intelectual. OLIVEIRA (1985)

FREIRE (1989) afirma que a Educação Física deve partir do conhecimento corporal já adquirido pela criança para aprimorar suas habilidades motoras, desenvolvendo os aspectos intelectual, sentimental e as relações sociais.

A disciplina deve favorecer a tomada de consciência das ações que realiza. É preciso compreender e refletir sobre o que faz e ao mesmo tempo, procurar um equilíbrio entre o ter e o ser, estimulando que as pessoas tomem consciência do corpo que se relaciona, pensa e sente.

IV - DELIMITAÇÃO DO ESTUDO

Pensando nas atividades programadas de Educação Física, e os conceitos e discursos dos estudiosos da disciplina, procuramos elaborar algumas atividades e delas fazer uma leitura da componente "afetividade" contida.

V - METODOLOGIA

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, pois partindo de alguns pressupostos teóricos iniciais, analise a afetividade contida em jogos e brincadeiras comuns na prática da Educação Física Escolar.

Explore seus domínios afetivos sem no entanto afirmar que os mesmos não pudessem estar a cargo de outros objetivos, pois cada professor na sua prática pedagógica pode estabelecer princípios para atingir formalidades subjetivas.

É preciso que o educador conheça e domine seus conflitos antes de iniciar um trabalho pedagógico. FREIRE (1989) diz que os procedimentos agressivos e repressivos do professor irá incitar nos alunos um círculo afetivamente vicioso que tenderá a crescer.

Para a exploração do domínio afetivo nas atividades a serem propostas por este ensaio, baseei-me na taxonomia de KRATHWOHL (1964) apud MAGGIL (1986), que classifica o domínio afetivo em cinco categorias gerais:

QUADRO 1

Classificação do domínio afetivo segundo KRATHWOHL (1964)*

1. Receber (prestar atenção).
 - 1.1. Consciência. Por exemplo, o indivíduo está consciente das sentimentos dos outros, cujas atividades são de pouco interesse para ele.
 - 1.2. Disposição para receber. Por exemplo, o indivíduo presta atenção aos outros com respeito.
 - 1.3. Atenção controlada ou seletiva. Por exemplo, estado de alerta para valores humanos e julgamentos sobre a vida tais como são registrados na história.

2. Responder
 - 2.1. Aquiescência em responder. Por exemplo, obediência aos regulamentos do playground.
 - 2.2. Disposição para responder. Por exemplo, o indivíduo obedece às regras de segurança no playground.
 - 2.3. Satisfação em responder. Por exemplo, o indivíduo tem prazer em participar de atividades e jogos de acordo com as regras.
3. Valorizar.
 - 3.1. Aceitação de um valor. Por exemplo, o indivíduo aceita a importância de objetivos sociais em uma sociedade livre.
 - 3.2. Preferência por um valor. Por exemplo, o indivíduo assume um papel ativo no esclarecimento de objetivos sociais em uma sociedade livre.
 - 3.3. Compromisso. Por exemplo, a pessoa é leal aos objetivos sociais de uma sociedade livre.
4. Organizar.
 - 4.1. Conceitualização de um valor. Por exemplo, o indivíduo julga a responsabilidade da sociedade no sentido da conservação dos recursos humanos.
 - 4.2. Organização de um sistema de valor. Por exemplo, o indivíduo desenvolve um plano para a conservação de recursos humanos.
5. Caracterização de um valor ou complexo de valores.
 - 5.1. Disposição generalizada. Por exemplo, o indivíduo encara fatos e conclusões que podem ser logicamente obtidos desses fatos com uma orientação coerente de valor.
 - 5.2. Caracterização. Por exemplo, o indivíduo desenvolve uma filosofia de vida.

*KRATHWOHL apud MAGGIL (1986) in Aprendizagem Motora

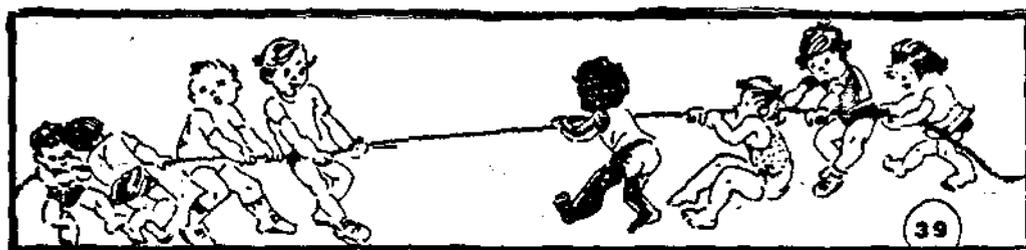
QUADRO 2

Jogo "NUNCA SÓ": um aluno será o pegador e perseguirá os que estiverem sozinhos. Não poderá ser tocado aquele que, ao ser perseguido, der a mão a um colega ficando em dupla. Logo que o pegador se afastar, soltar novamente as mãos.



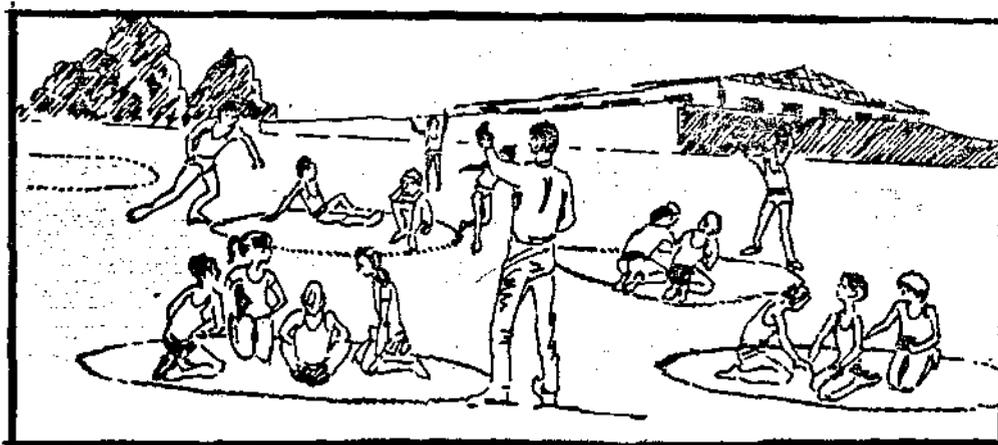
QUADRO 3

"CABO DE GUERRA": uma corda comprida, dois grupos de alunos colocados um em cada extremidade da corda; todos seguram na corda e, ao sinal, cada grupo puxa para o seu lado procurando arrastar o grupo contrário.



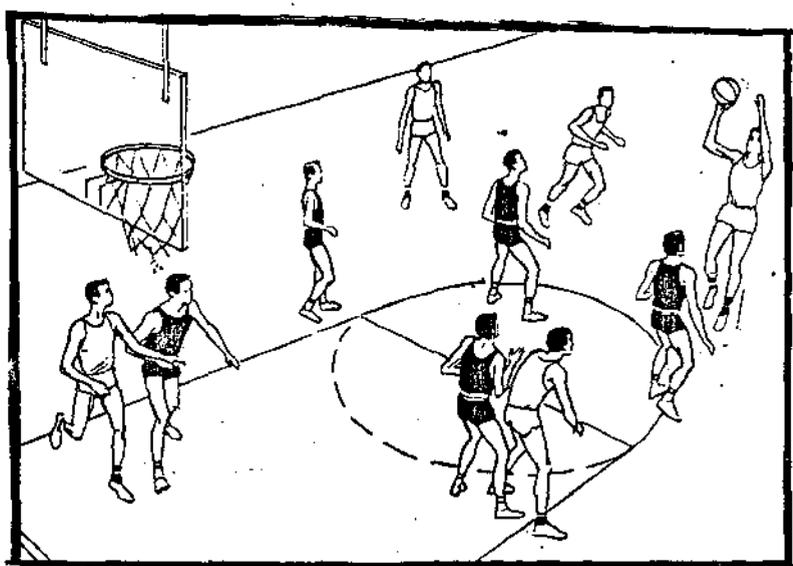
QUADRO 4

Jogo "FORMAR GRUPOS": os alunos dispersos à vontade, a um sinal do professor, deverão rapidamente formar grupos, com tantos alunos quanto a se licidade. Formado o grupo, sentar-se para o professor verificar o grupo que mais rapidamente atendeu a ordem.



QUADRO 5

"ATAQUE DE BASQUETEBOL": o time "A" com posse de bola penetrou em seu campo de ataque. Seus jogadores movimentando-se próximos do garrafão, trocam passes entre si enquanto a equipe "B" faz a marcação tentando dificultar o ato de arremesso.



VI - DISCUSSÃO

"Os exercícios físicos visam o fornecimento de uma consciência geral de energia à criança que, através dela, poderá assumir o controle de sua vida diária". (SEYBOLD, 1983)

O jogo, cujas experiências das crianças visam apresentar uma forma livre de escolha dos movimentos e, pode também, fixar caminhos que levam a explicitar formas de expressões de comportamento. Neste sentido diz SEYBOLD (1983):

"No jogo o homem vive de forma integral e indivisível... Quem realmente joga, joga globalmente como um ser completo".

As atividades no ambiente escolar nas diferentes disciplinas, possuem características peculiares quanto aos domínios da aprendizagem, ou seja, em uma atividade de matemática o pressuposto básico é o de que o domínio cognitivo está em evidência absoluta. Podemos afirmar que os demais domínios como o motor e o afetivo, também estão igualmente envolvidos.

A solução de problemas matemáticos está intimamente ligada à satisfação em prestar atenção nas explicações, responder ao que é solicitado e respeitar as diferenças de quem ensina. Esses termos na visão de KRATHWOHL (1964) apud MAGGIL (1986) é compreendido como manifestações afetivas. Assim sendo, qualquer atividade que envolve o ser humano, tanto no que concerne aos aspectos negativo quanto positivo.

Não vamos tratar neste trabalho as diferentes concepções de positivo ou negativo das ações humanas, já que demandaria um longo estudo desses conceitos na nossa sociedade. Contudo, concordamos com FREIRE (1992) que diz: "... O homem, não podendo mais se guiar pelos instintos, precisa aprender com seus semelhantes a cultura civilizada".

O domínio afetivo é o norteador das manifestações humanas, não importante o seu destino final, mas é ele o mediador das ações.

Respaldados que estamos na teoria de KRATHWOHL, que afetivamente está vinculada aos itens: Receber, Responder, Valorizar, Organização e Caracterização de valores (QUADRO 1) e não no senso comum de troca de afetos (beijos, abraços, etc.), estes pontos podem significar uma simbologia de uma intimidade afetiva, mas não como modelo de afetividade pois não podemos sair beijando todo mundo, (para quem conhece o nosso beijoqueiro, é mais caso de polícia do que de afetividade). Porém, quem observa nos seus relacionamentos os itens que defendemos, acredita mes que seja uma pessoa plenamente afetiva.

O professor de Educação Física na formulação de conteúdos para suas aulas procura sempre colocar os mais deferentes tipos de jogos. E é por esse motivo que buscamos através desse trabalho, despertar uma leitura do domínio afetividade contidas nas estratégias escolhidas pelo professor na sua intenção educativa. Para reforçar nossa proposta, servimo-nos de SEYBOLD (1983) que afirma:

"O decisivo não é o jogo como objeto, mas sim a atmosfera em que se joga, o espírito de jogo, a liberdade, a desenvoltura, etc. ...)

Escolhemos para exemplificar as nossas leituras, vários jogos e vamos através deles fazer nossas observações de afetividades respaldados na teoria de KRATHWOHL. Embora, seja este um terreno minado para se pisar, mesmo assim vamos nos arriscar.

O jogo de formar grupos (QUADRO 2) tem como finalidade que o mesmo seja formado o mais rápido possível e que os alunos sentem-se no chão de mãos dadas. Nossa leitura nesse jogo sobre afetividade se prende ao fato de que a criança sem saber em que local irá ficar ao sinal do professor para cessar os deslocamentos que está fazendo e quando

o comando é dado as crianças correm para formar grupos, havendo a necessidade de números de crianças em cada grupo, estas chamam para que venha um companheiro para seu grupo, sem se importar quem seja, pois o objetivo é formar um grupo com determinado número de elementos para se sentarem o mais depressa que puderem. Esse comportamento na visão de nossa leitura tem o componente afetivo em grande evidência.

Partindo do contexto afetividade, mais precisamente sobre os itens que estamos analisando, podemos detectar que o item Organização de valores está bem presente, pois o grupo que ainda não se formou completamente, esperará a chegada do companheiro para terminar a tarefa proposta, esse procedimento implica no valor importante da vida, viver em coletividade.

A atividade cabo de guerra (QUADRO 3) é um jogo onde os participantes procuram através de uma forma coordenada, puxar o grupo que faz oposição. Esta atividade explicita uma forma definida de cooperação, já que todos deverão lutar para que seu grupo possa arrastar para dentro de seu campo o outro grupo.

O item Satisfação em responder ficou evidenciado tendo em vista que a alegria dos vencedores não representa uma desvalorização dos companheiros, pois os mesmos sentiram na sua vitória uma oposição sã de outro grupo. O professor, nesta atividade, poderá valorizar a participação do aluno através de que diz SEYBOLD (1983):

"A criança na idade de faz-de-conta mostra grandes necessidades de excitações afetivas e de incremento do prazer de viver relacionada com elas".

No jogo nunca só (QUADRO 4) há necessidade de se formar duplas quando o pegador se aproxima, pois assim este não poderá pegar aquelas que fogem. A dupla separa-se quando o pegador se distancia e os seus componentes passam a separadamente, prestar assistência a outros

indivíduos que agora tornaram-se objetos de perseguição do pegador.

O ciclo se repete tantas vezes quantas forem necessárias e o domínio afetividade se explicita nas formações de duplas que se sucedem evidenciando a necessidade da união de objetivos comuns para a organização de um sistema de valor. As atividades físicas propostas devem levar em consideração não apenas o acontecimento no plano motor, mas sim, a realização plena do fenômeno educativo em todos os domínios da aprendizagem, como sintetiza SEYBOLD (1983):

"Os exercícios físicos desvinculados da educação global, não cumprem a finalidade do ensino e não permitem o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando".

SEYBOLD (1983) apresenta a necessidade de incorporar o exercício isolado em uma totalidade de ação e, de reservar ao jovem uma esfera de liberdade, dentro da qual possa agir, isto é, decidir livremente, seus próprios caminhos. Este preceito se exemplifica no jogo de basquetebol (QUADRO 5), quando um conjunto de informações e ações de elementos individuais cooperam para a somatória de fatos que denunciam uma atuação coletiva.

A cada elemento é dada a liberdade de participação e quando se objetiva em comum acordo um resultado para o desempenho grupal torna-se facultativa a tomada de consciência desses objetivos e é a relação afetiva que se estabelece no jogo que permite ao grupo desenvolver mecanismos que valorizem a performance de cada um, bem como o respeito às limitações pessoais e a aceitação de resultados como simbologia não das atitudes de alguém que melhor domina os fundamentos do jogo, mas o resultado de cooperação mútua de um grupo que se esforçou. Segundo a taxonomia de KRATHWOHL (1964) o indivíduo desenvolve uma filosofia de vida.

VII - CONCLUSÃO

O jogo é a interação de participantes e a ativação de desenvolvimento motor, psíquico, afetivo e social. Para J. DUMAZEDIER e LEIF e BAUNELLE (1978):

"O jogo é a infração das disciplinas e das tarefas impostas a todo homem pelas necessidades práticas de sua existência"

Uma das grandes forças que o jogo traz em seu interior, é que a criança quando joga é convidada a explorar todas as suas possibilidades, projetando-se assim, para além das possibilidades estipuladas pelas adultas. Sendo a prática do jogo uma constante criar e recriar devido a própria instabilidade do homem.

Existem quatro grandes características psicológicas do jogo infantil: a ficção, o descanso, a exploração e a associalização. (FERRAN, MARRIET e PROCHER)

Na ficção, o jogo possui características imaginárias, rompe com o empirismo e a realidade habitual. O jogo para a criança é prazeroso na medida em que o vínculo do jogo for proporcional a sua necessidade de satisfação pessoal. Se a ficção é um elemento fundamental encontrado, no jogo, é porque permite que haja um distanciamento temporário da realidade, possibilitando uma espécie de trégua, quando a realidade é vista como uma ficção.

O descanso é o ato de vivenciar essa trégua com regulamentos próprios e algumas vezes distantes da realidade, numa alteração social que traz consigo o equilíbrio, a homeostase de cada ser.

Em relação a exploração, quando se falou em fuga da realidade anteriormente, não significa um estado de inércia, pois o jogo exige um controle individual muito grande do jogador sobre suas ações e consequentemente um controle sobre si próprio. O jogo testa, avalia seu potencial a partir da experimentação e da confrontação com a realidade num movimento dialético de forças. No jogo, o jogador tem poder de decisão, enquanto na realidade é o mundo que lhe impõe as suas necessidades. Quando se joga projeta-se à frente experimentando a si mesmo e ao mundo.

Quanto a socialização, sabemos que o jogo proporciona um estreitamento das relações. Joga-se contra alguém e com alguém. A necessidade do outro nos permite jogar, realizar-nos enquanto seres de criação, nos permite vivermos a complementariedade.

Para HUIZINGA (1980), o jogo é anterior à cultura. Porque antes dos homens existiam os animais que jogavam uns com os outros. Brincavam de brigar e dançavam para os enamorados. Sendo "o jogo uma vontade voluntária, é a evasão da vida real para uma esfera temporária de atividade". Ou como diz SEYBOLD (1983) "a experiência nos ensina que o jogo é capaz de comover significativamente a alma".

A necessidade desse questionamento da afetividade nos jogos torna-se necessária pelo fato de a Educação Física ser uma atividade obrigatória nos currículos escolares. A Pedagogia da Ludicidade tem se sobressaído àquelas pedagogias ditatoriais e massificativas de condutas elementares do ser humano.

É-nos impossível apontar esta ou aquela atividade como lúdica porque isso depende de variáveis. A situação nos coloca em lugares diferentes com pessoas diferentes que vivem momentos e sensações diferentes. E assim, seria impossível que via de regra, uma mesma atividade causasse a mesma intensidade de prazer (se pudéssemos medir o prazer), e seria medíocre acreditar que o lúdico fosse lúdico em qualquer lugar ou momento.

Para que se desenvolva a afetividade, é preciso explorar o domínio afetivo contido nos jogos que as crianças jogam nas aulas de Educação Física que é, por sua vez, obrigatória. É preciso criar situações em que as crianças construam os jogos, modifiquem os já existentes, elaborem as suas leis, participem, se relacionem...

O conteúdo da aula é o lúdico-afetivo e experimental. A obrigatoriedade de despertar desse momento cabe a nós professores de Educação Física; a obrigatoriedade é o que a lei nos impõe.

Contudo a lei maior da obrigatoriedade é dar aos alunos uma visão mais abrangente do mundo, podendo construir através dos jogos de intencionalidade das aulas de Educação Física.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. BANDET, JEANNE. A criança e os brinquedos. Lisboa: Editora Estampa, 1973.
2. BEE, HELEN. A criança em desenvolvimento. São Paulo: Editora Harper e Row do Brasil Ltda., 1984.
3. BRITO, SÍLVIA APARECIDA. Afetividade na formação profissional e sua relação com a ação profissional - Trabalho de aproveitamento do Curso de Especialização em Educação Física Escolar/Unicamp, 1990.
4. BUENO, FRANCISCO DA SILVEIRA. Dicionário Escolar da Língua Portuguesa, 11ª edição, Rio de Janeiro: FENAME, 1980.
5. CAVALCANTI, KATIA BRANDÃO. Esportes para todos. São Paulo: IBRASA, 1984.
6. DEMEL, MACIEJ. Integração da Educação Física na Educação. Boletim da Federação Internacional de Educação Física, 1978.
7. FREIRE, JOÃO BATISTA. Educação de corpo inteiro: Teoria da Educação Física. São Paulo: Editora Scipione, 1989.
8. HUIZINGA, JOHÂN. Homo ludens - o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.
9. MARCHAND, MAX. A afetividade de educador. São Paulo: Editora Summus, 1986.
10. MEDINA, JOÃO PAULO SUBIRÁ. A Educação Física cuida do corpo e... "mente", 7ª edição, Campinas: Papyrus Editora, 1987.
11. MOREIRA, WAGNER WEY. A ação do professor de Educação Física na escola - uma abordagem fenomenológica. Campinas: Editora da Unicamp.
12. OLIVEIRA, VÍTOR MARINHO DE. Educação Física Humanista, Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico S/A, 1985.
13. OLIVEIRA, VÍTOR MARINHO DE. O que é Educação Física, 7ª edição, São Paulo: Editora Brasiliense, 1988.

14. SEVERINO, ANTÔNIO JOAQUIM. Metodologia de trabalho científico, 14ª edição, São Paulo: Editora Autores Associados, 1986.
15. RECTOR, MÔNICA e TRINTA, ALUIZIO RAMOS. Comunicação do corpo. São Paulo: Editora Ática, 1990.
16. SEYBOLD, ANNEMARIE. Educação Física - Princípios pedagógicos, Rio de Janeiro: As Livros Técnico S/A, 1983.
17. YOLANDA, REGINA. Educar é criar. Rio de Janeiro: Primer Educacional/SEEC, 1977.