



TEORIA DO JOGO E FORMAÇÃO DOCENTE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE LAVRAS – DEF/UFLA
Prof. Dr. Fabio Pinto Gonçalves dos Reis

CONCEITO DE JOGO

- Para Huizinga (1980) “o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhando de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana” (p. 33).

CONCEITO DE JOGO

- Jogo é um sistema complexo em que seu ambiente (contexto) determinará o que é jogo e não-jogo, evidenciando a predominância da subjetividade em detrimento da objetividade, caracterizando o ESTADO DE JOGO – o jogar plenamente (FREIRE; SCAGLIA, 2003).

Componente lúdico do jogo

Características do Lúdico, segundo Marcellino e Rubem Alves (1987):

- O lúdico é um fim em si mesmo;
- O lúdico é espontâneo;
- O lúdico pertence à dimensão do sonho, da magia e da sensibilidade (os princípios da racionalidade aqui não entram);
- O lúdico é uma linguagem;
- O lúdico privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação.

A diferenciação dos conceitos de jogo e brincadeira por Luiz Sanches Neto (2006):

Jogo → lúdico → liberdade → prazer → ludus



Brincadeira → lúdico → liberdade → prazer → paidia



Jogo → ludus → liberdade estabelecida por regras

Brincadeira → paidia → liberdade caótica

Teoria do jogo por Freire e Scaglia (2003), Freire (2002), Kishimoto (2000):

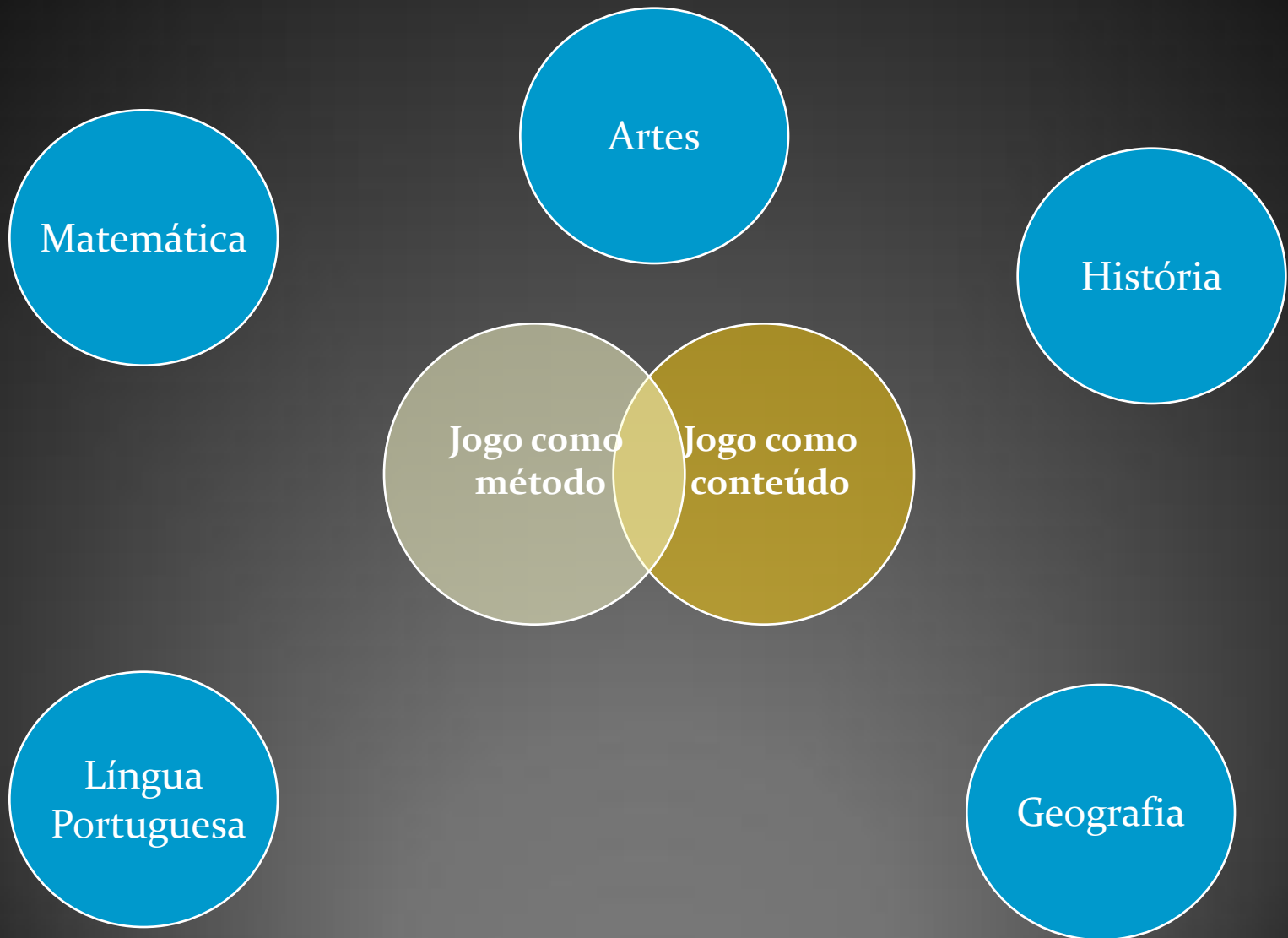
As características dos jogos são:

Livre escolha	Prioridade no processo de brincar	Controle interno	Efeito positivo
Não-literalidade	Flexibilidade	Regras	Contextualização no tempo e no espaço

Teoria do jogo no contexto educacional



Teoria do jogo no contexto educacional



Teoria do jogo no contexto educacional por Scaglia e Freire (2003):

Jogo Livre	Anomia	Professor ausente	Jogo como passatempo
Jogo Funcional	Heteronomia	Professor arbitrário	Jogo placebo
Jogo Projeto	Autonomia	Professor mediador	Jogo como elemento cultural

Aula centrada na	CRIANÇA	SITUAÇÃO PROBLEMA	PROFESSOR
Objetivo	PRAZER EM SI	SOLUCIONAR PROBLEMAS	APRENDER COM PRAZER
Intervenção Pedagógica	Vigia (observador) Função burocrática	- Mediador - (ativo e passivo) - gerar situações - problemas, - mediar trocas de - conhecimento e - possibilitar - aprendizagem - significativa	Direção (comandante da aula) criar jogos para os alunos aprenderem; oferecer problemas quase solucionados muitas vezes centraliza a aula
Aluno	Apenas joga pelo prazer de jogar	Trabalha (jogando) para resolver os problemas gerados pelo jogo interfere na aula, cria sua aula	Apenas faz a aula (mastigada) joga para aprender

Referências

- ALVES, R. **Gestação do futuro**. Campinas-SP: Papirus, 1987.
- FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas SP: Autores Associados, 2003.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 13ed. São Paulo: Fontes, 1980.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil.
IN:_____ **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- MARCELLINO, N (org). **Lúdico, educação e Educação Física**. 2ed. Rio Grande do Sul: Unijui, 2003.

Referências

SCAGLIA, A. J; FREIRE, J. B. **Educação como prática corporal**. Campinas- SP: Autores Associados, 2003.

SANCHES NETO, L. **Jogo e brincadeira na educação infantil**. São Paulo: Contexto, 2006.