

METODOLOGIA

Realizamos uma pesquisa exploratória, descritiva, com abordagem qualitativa dos dados. Aplicamos um questionário aberto com ingressantes do curso de Educação Física licenciatura, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, em Campo Grande - MS. Participaram do estudo 32 estudantes de graduação, sendo 22 alunos e 10 alunas, com idades entre 17 e 43 anos. A aplicação ocorreu no início do primeiro semestre de curso, no primeiro encontro de aula com a disciplina obrigatória "metodologia e Teoria do Jogo". Organizamos e analisamos os achados da pesquisa a partir de técnicas da análise de conteúdo (BARDIN, 2009).

OS ACHADOS DA PESQUISA

Para a organização dos dados, destacamos Palavras-chave mencionadas do entendimento deles sobre a questão. Não estabelecemos limites para o desenvolvimento da resposta e, assim, obtivemos tanto definições singulares (7), como duplas (9) e plurais (16), ou seja, com mais de duas palavras atribuídas. Por conta disso, inclusive, o quantitativo de definições ultrapassa o número de interlocutores do estudo. As definições encontradas foram: competição (19), interação (18), diversão (13), atividade (7), esporte (5), atividade física (4), brincar (4), aprendizagem (3), lazer (2), atividade intelectual/mental (2), treinamento (1), apreciação (1), cooperação (1), relaxamento (1), superação (1), desafio (1) esforço (1), prática (1) e exercício físico (1).

Um dado a ser destacado é a definição do jogo como meio ou ponto de partida para um outro fim. Dos 19 termos mencionados, somente um, com quatro menções, se refere ao próprio jogar ou brincar como definição de jogo. O jogo é definido, em maioria, como uma dimensão social a serviço de uma segunda forma de manifestação da vida, como competir, cooperar, interagir ou outras. Este é um dado revelador da instrumentalização do jogo no processo formador da cultura contemporânea (PAVIA, 2014). Um entendimento instrumental que solapa o caráter desinteressado e improdutivo da ludicidade humana, e retira-lhe, inclusive, a finalidade que o tem em si própria (HUIZINGA, 2000).

As respostas também demonstram uma significação destoante no entendimento sobre o jogo naquilo que se refere à aspectos que, teoricamente, seriam antagônicos como, por exemplo, competição e cooperação. Se por um lado, o antagonismo entre estas duas formas de manifestação do jogo é mais uma construção discursiva da produção acadêmico-científica do que uma necessária realidade (LOVISOLO; BORGES; MUNIZ, 2013), os dados produzidos neste estudo revelam a sobrepujança do entendimento de jogo sob o referencial da competição, com 19 menções, ao compararmos com a referência da cooperação, com apenas uma menção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O olhar plural sobre o jogo revela a multiplicidade de experiências e compreensões que o jogar/brincar ao longo da vida proporciona aos sujeitos. É neste saber das experiências vividas no universo lúdico dos seus recursos humanos, portanto, que a Educação Física encontra a potencialidade para criar e reinventar possibilidades educativas para com o jogo.

REFERÊNCIAS

- BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2009.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. 4. ed. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2000.
- LOVISOLO, H. R.; BORGES, C. N. F.; MUNIZ, I. B. Competição e cooperação: na procura do equilíbrio. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 35, n. 1, p. 129–143, 2013.
- PAVIA, V. Jogo. In: GONZÁLEZ, F. J.; FENSTERSEIFER, P. E. (Eds.). *Dicionário Crítico de Educação Física*. 3. ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2014. p. 398–401.

