

## JOGO: ALGUNS ESCRITOS

Resumo - O objetivo do presente ensaio é apresentar uma discussão sobre o esporte enquanto uma das manifestações de jogo, especialmente de um esporte inserido no ambiente escolar. O esporte na escola pode ser discutido sob duas vertentes: o do esporte enquanto um dos conteúdos da cultura corporal de movimento, presente no componente curricular Educação Física; e como uma prática no contraturno escolar. É sob esse último que as presentes linhas versarão, no sentido de apresentar caminhos reflexivos pautados na teoria sobre o jogo, buscando levantar pontos de discussão que fortaleça a tese de um esporte potente no que diz respeito à formação de sujeitos.

Palavras-chave: Esporte na escola; jogo; pedagogia do esporte; competição.

## GAME: SOME WRITTEN

Abstract - The objective of this essay is to present a discussion about sport as one of the manifestations of the game, especially a sport inserted in the school environment. Sport at school can be discussed from two angles: sport as one of the contents of body movement culture, present in the Physical Education curriculum component; and also as a practice in school hours. It is under the latter that the present lines will deal, in the sense of presenting reflective paths based on the theory of the game, seeking to raise points of discussion that strengthen the thesis of a powerful sport about the formation of subjects.

Keywords: Sport at school; game; sport pedagogy; competition.

## JUEGO: ALGUNOS ESCRITOS

Resumen - El objetivo de este ensayo es presentar una discusión sobre el deporte como una de las manifestaciones del juego, especialmente un deporte inserto en el ambiente escolar. El deporte en la escuela puede ser discutido desde dos ángulos: el deporte como uno de los contenidos de la cultura del movimiento corporal, presente en el componente curricular de Educación Física; y también como práctica en horario escolar. De esto último se ocuparán las presentes líneas, en el sentido de presentar caminos reflexivos a partir de la teoría del juego, buscando suscitar puntos de discusión que fortalezcan la tesis de un deporte potente en lo que se refiere a la formación de sujetos.

Palabras-clave: Deporte en la escuela; juego; pedagogía del deporte; competición.



*Andreza Rodrigues  
Marreiros de Sousa*

*marreiros@usp.br*

*Faculdade de Educação,  
Universidade de São  
Paulo, Brasil*

*[http://dx.doi.org/  
10.30937/2526-  
6314.v7.id167](http://dx.doi.org/10.30937/2526-6314.v7.id167)*

*Recebido: 13 dez 2022*

*Aceito: 12 ago 2023*

*Publicado: 13 ago 2023*

## Introdução

Tendo em vista que o jogo é um fenômeno histórico-cultural da humanidade, e considerando que todo esporte é jogo, o objetivo das linhas que se seguem é tecer reflexões acerca do esporte inserido na escola enquanto uma das manifestações de jogo. Isso pois, por vezes, ele é visto como ‘ferramenta para algo’, ocasionando descrições que o reduz à um instrumento, em detrimento de um olhar para o fenômeno – isto é, por vezes é visto como meio para performance, desempenho, melhora de capacidades motoras, enfim. Pensar o esporte somente sob a perspectiva instrumental, é o mesmo que o enxergar sob os vieses de utilidade e de eficiência, descartando as possibilidades de vê-lo enquanto potência educativa. Para tanto, o presente estudo busca articular uma discussão epistemológica do jogo, com pressupostos dedicados à compreensão do fenômeno como meio de formação e realização humana.

O principal fio condutor de reflexão nesse artigo é o entendimento do esporte enquanto uma das manifestações de jogo. Assim, Retondar<sup>1</sup> entende que o jogo é antes de tudo “[...] uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si mesma” (p.10)”, dessa forma, o jogo engloba o esporte, mas não se reduz à ele. O autor pontua três diferenças basilares entre jogo e esporte: o jogo é uma prática cultural e social legitimada, enquanto o esporte é uma prática institucionalizada. A segunda diferença parte da ideia de competição – ao passo que o espírito competitivo do jogo emerge durante o movimento do jogador, com a finalidade de realização dos próprios jogadores e a autossuperação, e no esporte ela remete “[...] à necessidade constante de superação dos adversários (p.10)”, com a finalidade de aquisição de prêmios ou *status*. Por fim, a terceira diferença se refere à questão das regras: no jogo, elas orientam condutas podendo ser modificadas em função das necessidades; no esporte, elas determinam condutas onde os jogadores têm que se adaptar às regras. Assim, considera-se que não há jogo sem regras – mesmo àqueles mais simples, há algum conjunto de regras que o oriente.

Diante do exposto, conduzir as reflexões e análises no sentido de tratar o esporte não como uma ferramenta para algo, possibilita avançar nas discussões relacionadas ao tema, especialmente no que se refere à construção de concepções, sentidos e significados do esporte na escola enquanto um potencial formativo.

Por conseguinte, carece lembrar que quando o tema ‘esporte na escola’ é posto numa mesa de discussões, ou tratado numa roda de conversa, haverá aqueles que irão se

deter aos elementos estratégicos, táticos e técnicos das modalidades; os mais críticos à prática do esporte na escola, irão pontuar suas preocupações em relação à presença da competição no ambiente escolar, ou aos perigos da especialização precoce, por exemplo. Tais argumentações são, de certa forma, comuns no tratar com o tema e são elas um dos pontos de partida para que o esporte na escola seja reduzido à uma perspectiva utilitarista e instrumental de algo que tem que servir para alguma coisa. Certamente debates desse tipo são importantes, porém não devem ser os únicos – é preciso sair do lugar que demarca o entendimento do esporte na escola sob o ponto de vista descritivo, e assim reconstruir sentidos normalizados socialmente que o colocam como um possível ‘vilão’ na formação dos estudantes. Ao propor a instrumentalização do esporte, perde-se sua intenção formativa. Portanto, as linhas a seguir buscam, de maneira incipiente, levantar conjecturas que desemboquem na ideia de se atribuir novos sentidos que fortaleçam a face educativa do fenômeno.

### **Esporte enquanto manifestação de jogo**

Como exposto anteriormente, o presente estudo parte do princípio de que o esporte, antes de tudo, é jogo.

[...] poucos estiveram atentos à hipótese de que o jogo tem um caráter educativo por si só, sem que tenha de estar a serviço de algum procedimento pedagógico, sem que sirva apenas de veículo para suavizar a dureza das tarefas escolares<sup>2</sup> (p.85)

Retondar<sup>1</sup> salienta que aquele que joga não joga com o corpo, mas sim por inteiro com sua subjetividade e sua sensibilidade, levando a crer que, eventualmente, certas resistências para com o esporte na escola afloram a partir da ideia de que ele é apenas uma atividade corporal que não produz algo material, de maneira que “[...] a imaterialidade do jogo é a sua concretude” (p.90).

Dessa maneira, Huizinga<sup>3</sup> postula que o jogo não possui *télos*, ou seja, não possui finalidade - característica, essa, formativa, considerando que o caráter educativo do jogo é parte constituinte dele e não um valor agregado que torna suave a aprendizagem<sup>2</sup>. Nesse sentido, Freire<sup>2</sup> reforça que “[...] o jogo educa para sermos mais gente, o que não é pouco

(p.87)”, e que é por meio dele que construímos nossas condições fundamentais de vida, nossa habilidade de imaginar, e nossa capacidade de imaginação. Sendo o esporte uma das manifestações de jogo, é possível depreender que o esporte e a vida são indissociáveis, e que “aprender esporte é parte da vida e não preparo para a vida”\*. Portanto, se nós jogamos por jogar, e ainda ao atender à esses impulsos desejantes estamos nos formando humanos, nós jogamos por necessidade<sup>2</sup>; Suits<sup>4</sup> salienta que jogar um jogo é “[...] procurar voluntariamente superar obstáculos desnecessários (p.82-83)”.

De acordo com Macedo, Machado e Arantes<sup>5</sup> no contexto de jogo as crianças enfrentam os desafios colocados, são disciplinadas e pacientes, porém ao mesmo tempo a escola não considera a potência dos jogos e brincadeiras nas situações de ensino. Se uma das principais funções da escola é propiciar diferentes formas de vivências no mundo, é contrastante perceber que a função formativa do esporte é ignorada, afinal o ato de jogar não é um caminho para que os jogadores tenham contato com diferentes mundos e perspectivas dele? À vista disso, nas situações de jogo os corpos entram em conflito, e talvez aí esteja um paradoxo pertinente pois a escola prevê que quando mais parado melhor o corpo aprende, e o que o esporte faz é justamente colocar esses corpos em movimento, em conflitos internos e externos.

Para além dos conflitos, Leonardo e Scaglia<sup>6</sup> sinalizam que “[...] o ato de jogar revela em si mesmo o plano ético-moral inerente ao jogo (p. 16)”, e que a tentativa de instrumentalizá-lo decorre “[..] na possibilidade de se negligenciar a dimensão ética do jogo (p.16)”.

Portanto, o jogo é uma ação humana pautada por uma intenção que se justifica por si mesma<sup>1</sup> e, seguindo essa linha de pensamento, valorizar o jogo pelo jogo é entender que os valores do jogo são forjados pela prática de quem o joga - desse modo, ensinar ‘no’ jogo tem primazia no ensinar ‘pelo’ jogo<sup>6</sup>. Nesse sentido, um dos principais argumentos que salvaguardam a presença do esporte na escola refere-se ao fato de que a prática esportiva detém valores subjacentes que contribuem diretamente na formação humana de quem joga. Dialogar a partir da perspectiva de valores é uma das maneiras de atribuir novos significados à prática do esporte na escola, e desviar-se do olhar reducionista e instrumental para com o fenômeno. Compreende-se, portanto, que os valores éticos e morais são imanentes ao jogar, e que ao pensar na aprendizagem ‘no’, e

---

\* <https://www.youtube.com/watch?v=-8FLaxSi7GM>.

não ‘pelo’ jogo, estaremos reconhecendo “[...] o papel da ética como fonte motivadora para que o jogo seja colocado em curso (p.16)”<sup>6</sup>.

### **Ambiente de jogo**

Com relação ao ambiente de jogo, Duflo<sup>7</sup> chama-o de ‘mundo de jogo’, que é estabelecido a partir de um sistema de regras possivelmente eficaz. O autor pontua que os indivíduos que vão jogar concordam que há uma legalidade lúdica - o que ele chama de ‘legalidade’ (sistema de regras) -, e que é ela quem decreta o principiar do jogo. Em outras palavras, o ‘mundo do jogo’ emerge quando quem joga aceita se submeter às regras do jogo. Não há no jogo nenhuma ação fora dele, e é o conceito de ‘legalidade’, liberdade de agir no jogo, que fundamenta essa ideia. Assim, a ‘legalidade’ exerce ações legais no jogo que visam aumentar o poder de ação do jogador – portanto, ela não tem significado fora do jogo, tornando-se para o jogador valor absoluto<sup>7</sup>.

Outrossim, no que diz respeito ao ambiente de jogo, Freire<sup>2</sup> o chama de ‘Senhor do jogo’ – segundo o autor, para que o ato de jogar seja consumado, o ‘Ser do Jogo’ e o ‘Senhor do Jogo’ deverão estar em constantes embates. De acordo com Leonardo e Scaglia<sup>6</sup>, o ‘Ser do jogo’ diz respeito aos jogadores, e o ‘Senhor do Jogo’ seria o “guardião da moral que representa um duplo papel que recai sobre o valor da regra (p. 08)”, além disso, ele “representa os limites que delimitam as fronteiras do jogo, impondo sobre o jogador restrições que determinam as suas possibilidades de ação devido à imperiosidade das regras (p. 8)”. É essa mesma condição que impulsiona os jogadores a explorarem novas potencialidades em função da satisfação de suas vontades e desejos no ato de jogar.

A partir do momento que o jogo é colocado em curso, dimensões éticas e morais emergem de sua prática – a essas dimensões, Leonardo e Scaglia<sup>6</sup> dão o nome de ‘jogar’ e ‘esportear’, respectivamente. Os autores ainda ponderam que tais dimensões estão imbricadas, não se superam, mas sim coexistem; em outras palavras, são tendências opostas, mas uma “[...] não supera a outra por inter-retroagirem em meio à uma ecologia da ação (p.14)”. Dessa forma, o ‘jogar’ está relacionado à ética, sendo um impulso desejante relacionado ao que o jogador quer fazer, não dialogando, necessariamente, ao que está disposto pelo treinador ou pelas normas do jogo. A dimensão ética responde à pergunta: que vida eu quero viver? Por outro lado, o ‘esportear’ se relaciona com a moral, e conduz o jogador a uma conformação, a uma obediência obrigatória. A dimensão moral

responde à pergunta: como devo agir?<sup>6</sup>. Nessa linha do pensamento, dois pontos são empregues: a relação fundante do ato de jogar é quando o jogador quer jogar o jogo, antes de agir de acordo com os deveres para com a regra; além disso, o jogar precisa passar pelo crivo do ‘esportear’, pois “ [...] é preciso que os querereres dos(as) jogadores(as) coincidam com seu dever para com os limites impostos pela regra do jogo (p. 10)”<sup>6</sup>, ao fruto desse processo, damos o nome de autonomia.

Portanto, o ato de jogar está entre o ‘jogar’ e o ‘esportear’, onde nota-se a primazia do jogar e o necessário crivo do esportear<sup>6</sup>. Além do mais, o jogo é provido de constrangimentos que fazem o jogador jogar de determinada maneira (‘esportear’); isso não pressupõe que ele seguirá à risca tais determinações – ele poderá criar ‘pontos de novidades’ (‘jogar’). Duflo<sup>7</sup> reforça que o jogo em si é um ato de criação, mesmo que elementos externos o contradizem ou destruam.

### **Os contratos lúdicos e agonístico, as naturezas imperativas do jogo, e sua condição humana**

O contrato lúdico, segundo Duflo<sup>7</sup>, “[...] estabelece o reino da *legaliberdade*, o ato pelo qual cada pessoa se submete às regras do jogo (p. 28)”. Em outras palavras, quando o jogador aceita cumprir as regras do jogo, para que então ele aconteça, estabelece-se o contrato lúdico – pode-se dizer, também, que o contrato lúdico quando estabelecido pressupõe que o jogador irá abandonar sua liberdade individual, em detrimento de uma legalidade arbitrária do jogo. Destarte, ele exerce duas principais funções: estabelecer o reino da ‘legaliberdade’; e vincular vários indivíduos nas situações de jogo – indivíduos esses que também trocam sua liberdade, pela legalidade do jogo. Logo, o atributo básico do contrato lúdico concerne um pacto de competição – ou um contrato de *agon*.

Muitas vezes a competição dentro do ambiente escolar é tida como *persona non grata* e, sem desconsiderar suas contradições, não se pode esquecer que o jogo abrange toda espécie de competições<sup>3</sup>. Assim, ao abordar os conceitos relacionados ao que Duflo<sup>7</sup> reconhece como contrato agonístico’, entende-se que nos jogos de *agon* as *legaliberdades* estão presentes em “[...] um conflito que o sistema de regras formaliza e torna possível na estrutura e dinâmica que ele produz (p.38)”.

Por isso, qualquer jogo em que o *agon* intervém é uma luta até a ‘morte’ das ‘legalidades’. Isso significa, em primeiro lugar, o ganho ou a perda nesses jogos. A vitória é a eliminação da ‘legalidades’ do adversário, como demonstra bem a organização de um campeonato em que, pouco a pouco, os perdedores deixam o jogo [...]. Toda ‘legalidades’ é inteiramente *conatus* no sentido spinoziano: “[...] um esforço para perseverar no próprio ser e aumentar o seu poder de ação. É sempre uma questão de se manter no jogo e de desenvolver seu poder nele(p.38)”<sup>7</sup>.

Ainda que a característica agonística esteja presente em diversos jogos, Roger Callois<sup>8</sup> busca, ao se referir às naturezas imperativas do jogo, os domínios predominantes encontrados nos jogos de uma maneira geral, e assim torna-los passíveis de serem objetos de reflexão<sup>1</sup>. Dessa forma, o autor classifica em: jogos de competição (*âgon*), jogos de sorte (*alea*), jogos de simulacro (*mimicry*) e jogos de vertigem (*ilinx*).

De acordo com Callois<sup>8</sup> (p.54), “[...] o *agôn* é uma reivindicação da responsabilidade pessoal”, enquanto os jogos de *alea* se colocam como uma “[...] renúncia da vontade, um abandono ao destino”. Além disso, o autor pontua que “[...] o jogo, *agôn* ou *alea*, é portanto uma tentativa para substituir a confusão normal da existência cotidiana por situações perfeitas. Estas são concebidas para que o papel do mérito ou do acaso se mostre nítido e indiscutível (p.56)”.

Nos jogos de sorte ou *alea* - que em latim remete ao nome de um determinado jogo de dados, oposto aos jogos competitivos - o indivíduo nada pode fazer para interferir no resultado, que “será definido aleatoriamente pelo movimento dos dados, da roleta, dos ossos, do cair da moeda, do recebimento das cartas (p.44)”<sup>1</sup>; todos esses jogos são baseados “em uma decisão que não depende do jogador, sobre a qual não poderia ter a mínima ascendência e que, conseqüentemente, trata de ganhar mais do destino do que do adversário (p. 53)”<sup>8</sup>, assim, o papel do jogador é o de espectador: “O jogador é inteiramente passivo, não desenvolve suas qualidades ou disposições, os recursos de sua destreza, de seus músculos, de sua inteligência. Apenas aguarda, esperançoso e tremulo, o decreto da sorte, e arrisca uma aposta (p.53-54)”<sup>8</sup>.

Nos jogos de sorte o que determina é o acaso, potencializando a relação entre tensão e incerteza. Por fim, nesse tipo de jogo não há processo de construção do jogado, não há desenvolvimento do jogo, somente produto, “[...] é a vida posta na sua forma mais nua e brutal: ou se vive ou se morre nesse tipo de jogo (p. 44)”<sup>1</sup>.



Nos jogos de simulacro ou *mimicry*, o jogador busca representar um papel, encarnar um personagem fictício, com o intuito de traduzir “[...] de maneira a mais fiel possível a realidade representada (p. 47)”<sup>1</sup>. Nesse tipo de jogo o espírito lúdico marca presença, e as regras vão se construindo através da relação entre o jogador e quem o assiste, a finalidade última é se auto satisfazer.

Callois<sup>8</sup> (p.57) coloca que

todo jogo supõe a aceitação temporária, se não de uma ilusão [...], pelo menos de um universo fechado, convencional e, sob certos aspectos, fictício. O jogo pode consistir não em exibir uma atividade ou experimentar um destino em um meio imaginário, mas em tornar a si mesmo um personagem ilusório e em se conduzir de acordo com ele.

De acordo com o autor

com uma única exceção, a *mimicry* apresenta todas as características do jogo: liberdade, convenção, suspensão do real, espaço e tempo delimitados. Todavia, não se verifica a submissão contínua às regras imperativas e precisas [...] A *mimicry* é invenção incessante (p.62)<sup>8</sup>.

Por fim, os jogos de vertigem ou *ilinx*, termo grego que significa “turbilhão das águas”, que na mesma língua designa vertigem (p. 51)”<sup>1</sup>, visam, ao contrário dos jogos de simulacro, a autossatisfação, considerando que “[...] buscam extrair prazer da vertigem, do mal-estar, do pânico momentâneo em busca da desordenação da ordem (p. 51)”<sup>1</sup>, onde as regras “[...] protegem e garantem uma dada segurança para que a vertigem e o perigo aconteçam com o mínimo de risco real possível (p. 53)”<sup>1</sup>; esses jogos também reúnem “[...] aqueles que se baseiam na busca da vertigem e que consistem em uma tentativa de destruir por um instante a estabilidade da percepção e de infligir à consciência lúcida uma espécie de pânico voluptuoso (p. 62)”<sup>8</sup>. Por exemplo, mesmo sabendo que andar de montanha russa promova uma sensação de desfalecimento e de temor, quem o escolhe busca a emoção em seu estado puro, que serve como ponto de partida para o surgimento do espírito lúdico.

Callois<sup>8</sup> (p. 67) reforça que



[...] o essencial reside aqui na busca dessa desordem específica, desse pânico momentâneo definido pelo termo vertigem e pelas indubitáveis características de jogo que a ele se encontram associadas: liberdade de aceitar ou de recusar a prova, limites estritos e imutáveis, separação do resto da realidade.

Contudo, a partir do acordo dos contratos é que o mundo de jogo é estabelecido; mundo esse constituído por um sistema de regras, e que pode se apresentar aos jogadores de diferentes maneiras, a partir de suas diferentes naturezas, que dependem também do que se busca com o jogo. Portanto, cabe agora refletir sobre em que momento esse jogo começa, e permite ser jogado.

### **Considerações finais**

Muitas são as questões que podem ser exploradas nesse espectro de análises. Penso que uma das primeiras perguntas que emergem é o porque gostamos de jogar? Uma explicação viável vai de encontro a ideia de ‘prazer lúdico’ que, segundo Duflo<sup>7</sup>, “[...] tem propriedades singulares e, em particular, o de permitir ao jogador o poder de entrar e sair do jogo (p. 43)”. Estar em situação de jogo presume que elementos como a imprevisibilidade, liberdade, espontaneidade estejam presentes, e assim contribuam para o desenvolvimento e construção de uma gama cultural dos indivíduos que jogam.

Um elemento também presente no ambiente do jogo, mas que será devidamente discutido e aprofundado em um outro momento, é o prazer emergido no ambiente de jogo, onde o jogador busca o êxtase, o gozo, a alegria, e a ‘experiência indizível’ daquilo que só pode ser vivido - para tanto, o jogo não precisa ter uma finalidade prática: ele próprio se basta<sup>1</sup>.

Grillo et al.<sup>9</sup> corroboram que o jogo não é somente uma atividade humana, mas sim a própria humanidade. Para os autores, “[...] a essência do Jogo/Jogar humano é o vaivém lúdico, ou seja, o movimento de ir e vir da realidade da fantasia à realidade da vida cotidiana e o encontro do jogador com o “objeto” de Jogo (característica fundamental do jogo humano) (p. 89)”<sup>9</sup>.

Dessa forma, é controverso pensar que o esporte ou o jogo podem ser bons ou ruins essencialmente. O que torna os sujeitos egoístas, arrogantes, é o modo que eles se apropriam desses jogos, bem como a forma como eles são orientados em relação aos sentidos e significados do mundo do jogo<sup>1</sup>. O autor reforça que o jogo em si mesmo “[...]”

é uma possibilidade concreta de potencializar a vida e múltiplos sentidos que atribuímos a ela (p. 92)”. Considerando esse cenário, é preciso que futuros estudos aprofundem essa temática, a fim de contribuir com a discussão no sentido de trazer novos olhares para a presença do esporte na escola, que também pode ser chamado de práticas esportivas escolares<sup>10-12</sup> - tal conceito reforça esse esporte como uma prática complementar às aulas de Educação Física. Uma análise mais contundente e cuidadosa desse conceito será deixada para outro estudo.

Olhar o esporte como uma das manifestações de jogo é, de fato, um caminho para se considerar suas potencialidades formativas e educativas. Geralmente, o ambiente escolar ainda apresenta resistência quando se trata das maneiras de ‘descontração’ dos corpos dos estudantes – em outras palavras, presume-se que uma escola organizada é aquela em que as crianças ficam contidas dentro das quatro paredes da sala de aula, sob o controle dos docentes. Dessa forma, toda e qualquer iniciativa que venha a desalinhar essa organização é vista como contraventora demais para um ambiente que tem que ser sério, prudente. À vista disso, o esporte como uma prática que tira o estudante dessa organização, que o coloca em ambientes desafiadores, e que traz um elemento competitivo para esse ambiente, é uma das primeiras práticas a serem extirpada do ambiente escolar. Penso que ainda há muito para se discutir, refletir e principalmente dialogar. Dialogar, pois a intenção dessas linhas iniciais foram trazer novos olhares para o esporte inserido na escola, considerando suas contradições, mas principalmente suas possibilidades educativas.

## Referências

- 1 Retondar J. Teoria do jogo: a dimensão lúdica da existência humana. Petropolis: Editora Vozes; 2013.
- 2 Freire JB. O jogo: entre o riso e o choro. Campinas, SP: Autores Associados; 2017. p. 188.
- 3 Huizinga J. Homo ludens: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva; 2019.
- 4 Suits B. A cigarra filosófica: a vida é um jogo? Porto: Gradiva; 2017.
- 5 Macedo L de, Machado NJ, Arantes VA. Jogo e projeto. São Paulo: Summus; 2006.
- 6 Leonardo L, Scaglia AJ. “Temos que devolver o jogo ao (à) jogador (a)”: as dimensões éticas e morais da pedagogia dos esportes coletivos a partir de abordagens baseadas no jogo. *Movimento*. 2022;28:e28040.
- 7 Duflo C. O contrato lúdico e o agon. In: Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos. Curitiba: Appris; 2022.
- 8 Callois R. Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem. Petropolis: Editora Vozes;

2017.

9 Grillo R de M, Rodrigues GS, Navarro ER, Vicentin M, Silva CA de F da. F.J.J. Buytendijk e o jogo: uma visão fenomenológica. In: *Em defesa do jogo: diálogos epistemológicos contemporâneos*. Curitiba: Appris; 2022. p. 517.

10 Bassani JJ, Torri D, Vaz AF. Sobre a presença do esporte na escola: paradoxos e ambigüidades. *Mov*. 2003;9(2):89–112.

11 Lettnin C da C. *Esporte Escolar: razão e significados* [tese]. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina; 2005.

12 Luguetti CN. *Práticas esportivas escolares no ensino fundamental no município de Santos-SP* [tese]. Escola de Educação Física e Esporte, Universidade de São Paulo. São Paulo: Universidade de São Paulo; 2010.