



FACULDADE DE EDUCAÇÃO E MEIO AMBIENTE

JOSÉLIA RAMOS GOMES

**ATUAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA
NA APLICAÇÃO DE JOGOS: BENEFÍCIOS PARA O
ALUNO**

ARIQUEMES/RO
2018

Josélia Ramos Gomes

**ATUAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA
NA APLICAÇÃO DE JOGOS: BENEFÍCIOS PARA O
ALUNO**

Monografia apresentada ao curso de Educação Física da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, disciplina de TCC, com requisito parcial a obtenção do grau de Licenciada em Educação Física.

Orientador: Prof. Ms. Leonardo Alfonso Manzano.

Ariquemes/RO
2018

Josélia Ramos Gomes

**ATUAÇÃO DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA
NA APLICAÇÃO DE JOGOS: BENEFÍCIOS PARA O
ALUNO**

Monografia apresentada ao curso de Educação Física da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA, como requisito parcial a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof. Orientador. Ms Leonardo Alfonso Manzano
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Prof^a. Esp. Jessica de Sousa Vale
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Prof. Ms. Yuri de Lucas Xavier Martins
Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA

Ariquemes, 04 de Junho, de 2018

Dedicação especial a minha mãe pelo dom da vida e pelo amor incondicional;

Ao meu esposo, por estar sempre junto a mim dando forças, compreensão e carinho;

Aos meus filhos, verdadeiros tesouros colocados em minha vida por Deus.

Obrigada por vocês fazerem parte da minha história.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, Senhor de todas as coisas e condutor da minha vida;

Aos professores, por todas as suas dedicações e esforços para direcionarem seus conhecimentos visando o aprendizado dos seus alunos, especialmente ao orientador, pela sua dedicação e ensinamentos que foram essenciais para a concretude desse trabalho;

Aos meus familiares, pelos incentivos que foram importantes para o meu crescimento e formação;

Enfim, a todos que direta ou indiretamente contribuíram para o desenvolvimento e finalização dessa etapa em minha vida.

“A criança ao brincar adquire o direito de liberdade de fazer e agir como criança, visto que esta é um ato próprio do infante, formador da sua personalidade”.

Estatuto da Criança e do Adolescente

RESUMO

O estudo que ora apresenta aborda sobre os jogos aplicados nas aulas de Educação Física, em que os benefícios para o aluno serão mais relevantes se aplicados pelo professor. A palavra jogos vem do latim, "*jocus*", que significa brincadeira, divertimento. Na Educação Física os jogos são muito usados lembrando que contribui para estimular as capacidades físicas e de coordenação nas crianças. Assim, esta pesquisa tem como objetivo apresentar os diferentes jogos e brincadeiras aplicados na aula de Educação Física e seus benefícios no âmbito mental, psicológico e de aprendizagem, na medida em que o professor utiliza desse recurso para tornar suas aulas mais participativas e prazerosas. Neste sentido, utilizou-se da pesquisa bibliográfica tendo como norte a revisão de literatura fundamentada em diversas teorias que tratam sobre o tema. Tendo em vista as novas tecnologias, as brincadeiras e jogos tradicionais de antes estão se tornando obsoletos, mas é preciso resgatá-las, visto que fazem parte da cultura brasileira e, no contexto escolar, a disciplina de Educação Física é a mais adequada para promovê-las. Afinal o brincar, brincadeiras e jogos infantis além de ser responsável pelo desenvolvimento da criança promove a aprendizagem, instiga as funções psicológicas. Com base nas literaturas pesquisadas foi possível constatar que os jogos e brincadeiras também constituem instrumentos de aprendizagem e deve ser mais bem trabalhados na escola, especialmente nas aulas de Educação Física.

Palavras-Chave: Jogos; Brincadeiras; Ludicidade; Educação Física.

RESUMEN

El estudio que presenta aborda sobre los juegos aplicados en las clases de Educación Física, en que los beneficios para el alumno serán más relevantes si son aplicados por el profesor. La palabra juegos viene del latín, "jocus", que significa juego, diversión. En la Educación Física los juegos son muy usados recordando que contribuye a estimular las capacidades físicas y de coordinación en los niños. Así, esta investigación tiene como objetivo presentar los diferentes juegos y juegos aplicados en la clase de Educación Física y sus beneficios en el ámbito mental, psicológico y de aprendizaje, en la medida en que el profesor utiliza ese recurso para hacer sus clases más participativas y placenteras. En este sentido, se utilizó de la investigación bibliográfica teniendo como norte la revisión de literatura fundamentada en diversas teorías que tratan sobre el tema. En cuanto a las nuevas tecnologías, los juegos y juegos tradicionales de antes se están volviendo obsoletos, pero hay que rescatarlos, ya que forman parte de la cultura brasileña y, en el contexto escolar, la disciplina de Educación Física es la más adecuada para promover -las. Al final del juego, juegos y juegos infantiles además de ser responsable por el desarrollo del niño promueve el aprendizaje, instiga las funciones psicológicas. Con base en las literaturas investigadas fue posible constatar que los juegos y juegos también constituyen instrumentos de aprendizaje y debe ser mejor trabajados en la escuela, especialmente en las clases de Educación Física.

Palabras clave: Juegos; Juegos; Lúdico; Educación Física.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
2 OBJETIVOS	12
2.1 OBJETIVO GERAL	12
2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS	12
3 METODOLOGIA	13
4 REVISÃO DE LITERATURA	14
4.1 SURGIMENTO E DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS.....	14
4.2 CONCEITOS RELACIONADOS COM JOGOS.....	16
4.2.1 Jogos.....	16
4.2.2 Recreação	17
4.2.3 Lazer	18
4.2.4 Brincadeira é ludicidade.....	19
4.3 GRUPOS DE JOGOS A SER USADOS PELO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA	20
4.3.1 Jogos tradicionais populares.....	20
4.3.2 Jogos de tabuleiro	21
4.3.3 Jogos cooperativos.....	22
4.3.4 Jogos eletrônicos.....	23
4.4 BENEFÍCIOS DOS JOGOS NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DEPENDENDO DE SUAS CARATERÍSTICAS E FORMAS DE APLICAÇÃO.....	24
4.4.1 Benefícios dos jogos.	24
4.4.2 Efeitos negativos dos jogos.....	26
CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	29

INTRODUÇÃO

A história do jogo é tão antiga quanto a da humanidade. Os filhos da Roma antiga, do Egito ou da Grécia já estavam apostando em tabacos e com bonecos de marfim e ossos, bolas ou chocalhos. A partir desse momento também são casas de bonecos com pratos e móveis (NALLIN, 2005).

Coelho (2010) relata que o jogo é uma prática fundamental que se baseia na satisfação dos seres humanos, é em seus interesses e modos que se manifesta de forma espontânea ou consciente, servindo como meio de recreação, e ajudando a formar hábitos e talentos nas crianças, jovens e adultos. O jogo tem uma função vital, prepara, exercita e treina a criança para as demandas da vida adulta. O jogo satisfaz na criança a necessidade de se expressar, de agir sobre as coisas que o cercam, de criar, a seu modo e vontade, exercitar sua própria vontade. Isso lhe dá consciência de seus próprios pontos fortes, segurança em ação e estende constantemente o alcance de suas possibilidades.

O jogo permite a libertação emocional da criança. A afetividade governa o comportamento das crianças e as emoções são por esta causa muito frequente em crianças. Friedman (1995) comenta que o jogo leva à derivação de tensões emocionais, inconscientemente. Alegria, tristeza, amor, ódio, medo, aborrecimento, ciúme, raiva e as mil formas de sentimentos infantis, traduzem-se de forma rentável através do jogo.

Kishimoto (1993), expressa que a história dos jogos no Brasil é entusiasmada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras. De acordo com a autora, foi colocado nas vidas das crianças brasileiras o folclore português, por meio da oralidade, e assim, estiveram criados os contos, as lendas, superstições, versos, adivinhas e as parlendas, e também personagens como o bicho-papão, a mula sem cabeça, a cuca, lobisomem, e outros, trazidas pelos portugueses. Para este estudioso das brincadeiras e jogos brasileiros quando se quer entender a origem e o significado dos jogos tradicionais infantis, primeiro é preciso investigar as raízes folclóricas que são responsáveis pelo seu nascimento.

Kishimoto complementa que grande parte dos jogos tradicionais mais reconhecidos nas diferentes regiões do mundo chegou ao Brasil por intervenção dos primeiros colonizadores portugueses.

As benfeitorias das brincadeiras são proporções que até hoje nenhum cientista conseguiu comprovar o maravilhoso que ela exercita nas pessoas. (CARNEIRO, 2009).

Os jogos são muito benéficos para crianças, jovens e ainda as pessoas adultas, eles podem ocasionar efeitos negativos quando mal aplicados ou mal usados pela atual sociedade mercantilista moderna. Os jogos ajudam a melhorar a saúde, a educação, a realização e a criação de valores humanos.

No presente estudo, realizou-se uma pesquisa bibliográfica de artigos e livros de diferentes metodologias para demonstrar a importância do uso de jogos.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Apresentar jogos aplicados na aula de Educação Física e seus benefícios para o aluno quando são aplicados pelo professor.

2.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✓ Discorrer sobre o surgimento e desenvolvimento dos Jogos;
- ✓ Enunciar conceitos relacionados com Jogos
- ✓ Destacar os grupos de jogos a ser usados pelo professor de Educação Física na escola;
- ✓ Identificar os benefícios dos Jogos na aula de Educação Física dependendo de suas características e formas de aplicação.

3 METODOLOGIA

Para compreender a importância e benefícios dos jogos foi feita uma pesquisa bibliográfica, fundamentada na revisão de literatura com caráter descritivo, exploratório. É necessário ressaltar que o estudo realizado procurou descobrir elementos relacionados com os jogos, tão importantes no desenvolvimento da sociedade, a fim de os fatos ou fenômenos sem manipulá-los.

As estratégias para busca foram artigos indexados e publicados em bases de dados da Biblioteca Virtual do Google Acadêmico; Scielo e acervos da Biblioteca Júlio Bordignon da Faculdade de Educação e Meio Ambiente – FAEMA dentre os anos de 1989 á 2017.

Os critérios de inclusão para a revisão da literatura foram os periódicos publicados, dissertações de mestrado, teses de doutorados e livros, escritos em português e línguas estrangeiras, coerentes com o tema da pesquisa, sendo que os critérios de exclusão foram os artigos incompletos e sem haver correspondência aos objetivos do estudo.

4 REVISÃO DE LITERATURA

4.1 SURGIMENTO E DESENVOLVIMENTO DOS JOGOS

É importante salientar que o homem é um ser social e como tal depende do contato com o outro. Pode-se conceber que o desenvolvimento humano, bem como, suas manifestações socioculturais, certamente acontece porque existe outro ser social, com a mesma necessidade de interação e troca de experiência, diante disso, torna-se relevante discorrer que o jogo se apresenta como um importante elemento para a mudança das necessidades e da consciência. A história do jogo é tão antiga quanto a da humanidade. Os filhos da Roma antiga, do Egito ou da Grécia já estavam apostando em tabacos e com bonecos de marfim e ossos, bolas ou chocalhos (KISHIMOTO, 2012).

Dentro desta perspectiva, há terminologias que são utilizadas expressamente com significados distintos, se tornam ambíguos, tais como: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. A multiplicidade de jogos conhecidos como faz-de-conta, peculiares, Piaget chamou esses jogos de sensório-motor, pois ele vai de 0 a 2 anos, intelectuais ou cognitivos realizados individualmente ou coletivamente, através de metáforas, quer seja, verbais, políticos, de animais, e, inúmeros outros demonstram a variedade de fenômenos taxados na categoria jogo (MACEDO, 1995).

Concebe-se, portanto que os jogos e as brincadeiras tiveram ao longo da história um significativo papel no que se refere à aprendizagem de tarefas, bem como no que se concerne ao desenvolvimento de habilidades sociais que são imprescindíveis e necessárias às crianças ao longo de sua vida (BIAZOTTO, 2014).

É importante considerar que a evolução dos jogos nas diversas sociedades ocorreu paulatinamente e de forma gradual. Por outro lado, é notório que sua importância foi reconhecida com timidez (OLIVEIRA, 2011).

A palavra jogo, certamente possui semântica diferente para cada indivíduo, por outro lado, ainda é importante ressaltar que existem diferentes formas de jogos, cada um deles com características e finalidades diferentes. Vygotsky fala muito de jogo em uma situação imaginária, quando se refere ao jogo das crianças, e outros enfatizam as regras. Os jogos são atividades estruturadas, partem de princípios baseados em regras que geralmente são de fácil entendimento (NEGRINE, 1995).

Provavelmente até mesmo antes de Cristo os jogos já existiam, mas, os seus verdadeiros criadores encontram-se anônimos, e sabidos apenas que sua procedência vem das práticas de jogos, cedidas por pessoas adultas, em forma romântica, mitos, obras poéticas e rituais religiosos. Os jogos existem desde tempos remotos, e apareceram em diferentes lugares, sociedades e momentos. Pesquisas mostram que populações antigas como as de a Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinavam papagaios, jogar pedrinhas e outras que ainda hoje são feitas das mesmas formas pelas crianças. Segundo a escritora Kishimoto (1993) os jogos são transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na mente das crianças.

A história dos jogos e brincadeiras das crianças no Brasil é entusiasmada por pessoas vindas de Portugal, negros trazidos como escravos e a população nativa do Brasil, os índios. Para Kishimoto (2012), em virtude dessa miscigenação acontece a formação das brincadeiras tradicionais brasileiras.

O jogo sempre esteve ligado à cultura do povo, à sua história, magia, sagrado, amor, arte, linguagem, literatura, figurinos, guerra. Ele serviu de ligação entre os povos e facilitou a comunicação entre humanos. Contribuiu para uma compreensão de crianças, adultos e idosos sem qualquer outro link de comunicação, porque emerge bondade humana (HUIZINGA, 2004).

No Brasil, os jogos certamente apresentam concepções diferenciadas, haja vista a mistura cultural pelas quais se formaram o país. Discorre-se que o País apresenta-se como uma junção cultural europeia, basicamente portuguesa, dos índios e dos negros, essa miscigenação genética e cultural tem, sobretudo, importante e significativa influência na vida social do povo brasileiro. Dos negros, herdaram-se brincadeiras de roda, a capoeira e os contos da cultura africana que a mãe-preta narrava às crianças: lendas, para lendas, mitos de deuses. Com os índios, foram os jogos com bodoque, arco e flechas, cama de gato, peteca, a matraca e imitar animais. Torna-se importante discutir que essa diversificada cultura brasileira tem como influência africana muitas brincadeiras bastante conhecidas pelos brasileiros (KISHIMOTO, 1993).

A influência portuguesa tem sua grande parcela de contribuição sob os costumes e valores do Brasil, que certamente não se tornam fáceis para ser detectada de forma precisa a contribuição dos portugueses no folclore e, respectivamente, nos jogos tradicionais. O que se pode enfatizar é que os

portugueses desempenharam um papel importante na construção e manutenção da cultura popular e na formação social e cognitiva da criança (KISHIMOTO, 2002).

Diante de tais observações, pode-se conceber que as brincadeiras que hoje se conhecem no Brasil são frutos de uma herança onde a miscigenação cultural é ponto forte. Assim não se pode afirmar com precisão de qual povo cada brincadeira originou-se (SOUZA, 2007).

No campo da Educação Física no âmbito escolar, três aspectos é utilizada rotineiramente para a classificação dos jogos, são eles: popular, folclórico e tradicional. Essas expressões acabam gerando alguma dificuldade à compreensão dos professores e dos educandos sobre a essência particular deles. Pode-se assegurar que embora esses termos surgiram em distintos momentos históricos representando coisas diferentes, “atualmente não podemos distingui-los, já que todas estas expressões se remetem à preservação das tradições pela coletividade, como uma cultura de origem anônima e espontânea” (SANTOS, 2012, p.67).

Desse modo, os jogos tradicionais ganham forte alcance do folclore, nessa definição, as histórias, fábulas e biografias dos portugueses se transmitiram presentes em brinquedos e brincadeiras brasileiras (BERNARDES, 2005).

É necessário, sobretudo, compreender que nos jogos e brincadeiras, das crianças e adultos a finalidade é só uma, unir laços de amizade, posto que o ato de brincar ofereça a inserção dos papéis sociais, além de possibilitar o aprendizado das regras na vida diária. Favorecendo um aprendizado, a socialização e a troca de conhecimento, além de garantir o fortalecimento do respeito mútuo (IANTSCH, 2012).

4.2 CONCEITOS RELACIONADOS COM JOGOS

4.2.1 Jogos

A palavra “jogo” se origina da expressão que vem do latim *locus* que significa distração recreação. É toda atividade recreativa que é realizada pelos seres humanos, a fim de se divertir e desfrutar, além disso, nos últimos tempos, os jogos têm sido utilizados como ferramentas de ensino nas escolas, uma vez que desta forma incentiva os alunos a participarem da aprendizagem enquanto se divertem (JULIA, 1996).

Além do prazer que estes podem gerar nas pessoas que os executam, eles também ajudam a estimular o desenvolvimento de habilidades mentais, no caso de jogos que requerem criatividade (VELOSO, SÁ, 2009)

Nos seus escritos Brougere (1998) relata que é preciso que a atividade seja tomada e representada pelos atores sociais em função da imagem que se tem dela para então ser apontada como um jogo.

Os jogos são uma atividade feita de forma ampla, feita em certos e determinados limites de tempo e espaço, de acordo com normas de um consenso livre, porém, obrigatórias, originadas de um fim em si mesmo, seguido de um sentimento de tensão e alegria, como também de uma consciência distinta da rotina diária (HUIZINGA, 2004).

A diferença entre um jogo pedagógico e um lúdico é que os jogos pedagógicos são desenvolvidos tendo como objetivo promover uma aprendizagem efetiva estimular que se construam conhecimentos e, sobretudo, que possa despertar o educando para desenvolver habilidades de operações. Em síntese, o jogo constitui a melhor direção para iniciar o prazer estético, é o descobrimento da individualidade e à meditação individual (ANTUNES, 2005).

4.2.2 Recreação

Segundo Piaget e Vygotsky, a recreação tem vários significados e são baseados na área de Pedagogia, Psicologia e acima de tudo da Educação Física. A Educação Física em conjunto com o Esporte são mais associados com atividades recreativas, quando a recreação esta estreitamente relacionada com atividades físicas e mentais.

A liberdade da criança é reconhecida substancialmente através de prática recreativa, sendo esta de essencial valor, porém as crianças não podem ser obrigadas a participar das atividades recreativas, mas, o professor tem que conquistar a participação delas, fazendo com que se divirtam e extravasem suas alegrias e aflições por meio da recreação (WAICHMAN, 2004).

Entende-se que ao englobar o lazer ao jogo, tem-se a recreação, pois a mesma exerce tipicamente o papel de jogo, ou seja, promove o lazer. A recreação, neste sentido, tem sido um instrumento analisado e compreendido

preponderantemente como um combinado do lazer. Assim, em que pese às citações isoladas da expressão lazer, este tipo de atividade tem incluídos naturalmente a recreação e o jogo (GUERRA, 2009).

A recreação é uma união de habilidades, realizadas coletivamente ou individualmente no tempo livre de trabalho, enquadradas em um horário e espaço específico, que concede um prazer transitório com base no valor social concedido e reconhecido a alguns de seus componentes (psicológico, simbólico, material) a os quais os membros de uma sociedade concreta aderiram como satisfatórios do prazer procurado. Trata-se de uma atividade física ou mental na qual o indivíduo é levado naturalmente a atender às necessidades do desenvolvimento psicofísico e social. As atividades recreativas favorecem a socialização, configura-se seguindo uma sistemática de regras que tem por finalidade atingir um objetivo (FERREIRA, 2003).

A participação de atividades recreativas cria um hábito importante de trabalho individual e vindo à determinação de seus interesses em crianças, a introdução de atividades voluntárias regulares, cria a necessidade de passar o tempo livre criativamente (SANTOS, 2017).

4.2.3 Lazer

Marcellino (1996) defende que não é possível conceituar o lazer de maneira isolada sem, contudo, haver interligação com outros campos da vida social. Há uma influência, como também é influenciado por outras áreas de atuação em um relacionamento dinâmico, por conseguinte, no seio da sociedade o lazer está condicionado a cada indivíduo, assim, quando se pensa em lazer automaticamente vem à ideia de diversão.

Segundo Dumazedier¹ (1975), ao conceituar lazer assegura que este é uma multiplicidade de ocupações em que as pessoas podem se entregar livremente, seja para um merecido repouso, para diversão, recreação e entretenimento, ou inclusive para desenvolver seu conhecimento ou formação sem interesse, sua participação espontânea ou sua livre habilidade de criação depois de se livrar ou concluir suas tarefas de trabalho, com a família e com a sociedade de forma geral.

¹JoffreDumazedier: Sociólogo francês pioneiro nos estudos do lazer e de formação e que mais influenciou a visão brasileira sobre o lazer.

Em suma, o conceito de lazer tem uma grande amplitude, visto que qualquer atividade pode ser avaliada como se fosse lazer se adaptando como prazer, diversão e desenvolvimento daqueles que a praticam. Até mesmo uma atividade profissional ou uma obrigação acaba se tornando um lazer para quem gosta do que faz (BARBOSA; SILVA, 2011).

4.2.4 Brincadeira é ludicidade

Segundo Santana e Nascimento (2011), a brincadeira constitui uma atividade lúdica livre, separada, incerta, improdutiva, conduzida por regulamentos e diferenciadas pelo faz de conta. Nesse contexto, pode-se dizer que se trata de uma atividade bastante consciente mais fora da vida tediosa e não séria, que concentra a pessoa profundamente. Ela se posiciona em seus próprios limites de tempo e espaço conforme as normas fixadas de uma maneira ordenada.

De acordo com a teoria de Vygotsky o brinquedo tem como possibilidade trazer informações que a criança de repente ainda não tem maturidade para aprender e com o desenvolvimento de jogos e brincadeiras, pode ser alcançado informações que permitam que a criança aprenda e evolua suas condições intelectuais e cognitivas. O próprio autor tem por definição o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial, instituindo a possibilidade de a criança separar os objetos e atribuir a eles significados. Neste sentido, Vygotsky aponta que o brinquedo é responsável pela criação de uma zona de desenvolvimento proximal². O autor expressa que com o uso do brinquedo a criança tem um melhor desenvolvimento das habilidades do que aquele realizado nas atividades da vida real, além de aprender a diferenciar objetos e significados. Diante de tais levantamentos, é necessário conceituar que o homem é um ser social e como tal depende do contato com o outro, pode-se conceber que o desenvolvimento humano, bem como, suas manifestações socioculturais, certamente acontece porque existe outro ser, com a mesma necessidade de interação e troca de experiência (MATOS, 2013).

² Zona de Desenvolvimento Proximal. Trata-se de um domínio psicológico em constantes transformações, aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ela conseguirá fazer sozinha amanhã.

De acordo com Santos (2011), nesse contexto é que se podem garantir a atenção e a afetividade, aspectos estes que certamente são indispensáveis ao processo de aprendizagem.

Segundo Bueno (2010), as crianças quando brincam vivem com menor risco e podem fazer interpretação de diferentes papéis das situações que lhes instituem a rotina diária. Podem desempenhar um papel e logo depois outro, adotando, mas ainda reconfigurando, normas. Constituem, portanto, momentos representativos e de apresentação de assimilação do mundo.

4.3 GRUPOS DE JOGOS A SER USADOS PELO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NA ESCOLA

4.3.1 Jogos tradicionais populares

Nos jogos tradicionais as regras são flexíveis e não exigem recursos complexos, mesmo porque são originados da cultura popular, estes jogos também conhecidos como jogos tradicionais populares permitem que os jogadores alternem-se entre si. A cultura é vida, sendo da competência de todos manterem vivas. Os jogos, como componente da contemporaneidade, precisam da sua conservação para estar sempre viva, como também, deve fazer parte do cotidiano das pessoas, por meio de um calendário próprio e natural ao seu caráter e ao cotidiano moderno (VAZ; PETERS; LOSSO, 2002).

Denominam-se tradicionais os jogos que precedem a Modernidade. Ao dizer moderno está se falando de uma época histórica sendo essencial lembrar que as pessoas passam de uma era a outra, em que a função somente se dá desse ou daquele fato histórico, igual uma demarcação no calendário. Essa passagem acontece paulatinamente edificada em um período sócio histórico. Transpõe a Idade Média a Moderna, tendo em vista que os meios de produção e da existência modificaram fundamentalmente. Passa-se então à compreensão interna e, concomitantemente ao mundo vislumbrado de outra forma, isso quer dizer que, transforma-se a humana (VASCONCELOS, 2008).

As brincadeiras como pipa, pião, peteca, amarelinha, betes, bolinha de gude, cânticos de roda, faz de conta, queimada, entre outras, são hoje enriquecidas com as linguagens e imagens que fazem parte do cotidiano. Brincadeiras mudam de nome, variam de língua, surgem inúmeras probabilidades de tempo, espaço e

objeto, mas a interior, a origem e a estrutura dessas brincadeiras que continuam as mesmas. Essas brincadeiras ainda estão presentes nos dias atuais e diversas delas são utilizadas pelo professor de Educação Física (COIMBRA, 2007).

Kishimoto (1993) menciona a produção de um brinquedo comum no século XVII, à espingarda de bananeira, A sua confecção é bastante simples, compõe de uma série de incisões no talo da bananeira, onde os fragmentos ficam presos na base. Ao elevar todos os pedaços, presos por uma haste, passando a mão ao longo dessa haste, deixando-o cair, tem-se um ruído seco e unísono, parecendo um tiro de espingarda. Segundo a autora o se avô materno tinha este invento como brinquedo.

4.3.2 Jogos de tabuleiro

Existem diversos jogos, mas os que têm maior apreciação e se encaixam no grupo dos tabuleiros, são: Dama, Trilha, Gamão, Xadrez, Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, Scotland Yard e War. Nas aulas de Educação Física geralmente são mas usados pelo professor: jogo de dama, jogo de xadrez (ALMEIDA, 2010).

O Jogo de dama e realizado por duas pessoas, composto por um tabuleiro quadrado, de 64 casas que se diferenciam por casas geralmente claras e outras escuras, para iniciar o jogo são compostos de pedras brancas (12) e pretas (12). O tabuleiro é posicionado de maneira que a casa escura do canto fique à esquerda do jogador. O principal objetivo do jogo é imobilizar ou abocanhar todas as peças do adversário (SILVA, 2008).

Já o jogo de xadrez que também se utiliza um tabuleiro, é composto por 16 peças para cada oponente, divididas entre brancas e pretas, em regra um contra um, a finalidade principal é aplicar o xeque-mate no adversário ou fazer com este se renda jogando a toalha (RODRIGUES, 2008).

Ortiz (2005), destaca que a técnica de jogos tem ensinado regulamentos que auxiliam o ser humano conviver em sociedade no transcorrer do tempo e, perante essa ótica, o jogo tem em sua essência o causador de cultura.

No Brasil, o jogo de tabuleiro era jogado pelos índios, eles conhecem um jogo chamado, jogo da Onça que provavelmente teve sua origem nos povos Incas. Esses jogos ainda são praticados pelos índios Bororós no Mato Grosso, lá são denominados Adugo, além dos Manchineri, no Estado do Acre e os Guaranis, no

Estado de São Paulo. A essência do jogo é a estratégia. O tabuleiro é riscado no chão, em que uma pedra simula a onça e outras 14 pedras são os cachorros. Finalidade está nos cachorros imobilizam a onça, assim como, a onça tem por objetivo devorar os cães. Jogos similares a este também podem ser encontrados em distintas civilizações, tais como: os Incas (Puma e Carneiros); Índia (Tigre e Cabras) e China (Senhores feudais e Camponeses) (ANJOS, 2013).

4.3.3 Jogos cooperativos

O principal objetivo dos jogos cooperativos é a promoção de qualidade na aprendizagem de atividades de relacionamento e a interação e ajuda prazerosa entre as pessoas. Desta forma todos os grupos colaboram visando um único objetivo comum, ou seja, não atingindo a proposta todos ganham ou todos perdem. Esses jogos interagem gerando valores por meio do quais existe uma estrutura estabelecida pelo tipo da pessoa, o relacionamento dos jogadores tem o intuito de fazer todos entenderem o real objetivo, que nada mais é a diversão e cooperação. O objetivo primordial dos jogos cooperativos é criar oportunidades para o aprendizado cooperativo e a interação cooperativa prazerosa (ORLICK, 1989).

Com relação aos jogos cooperativos aparecem quatro tipos voltados para as crianças aguçarem o conhecimento e poder melhorar o seu aprendizado brincando, são eles:

- **Jogos cooperativos sem perdedores:** aqui a cooperação é o principal objetivo, ou seja, os jogadores se ajudam (jogam juntos) visando a superação de um incentivo coletivo, de tal sorte que não possa haver perdedores, e todos se sintam vitoriosos.
- **Jogos cooperativos de resultado coletivo:** são formados por duas ou mais equipes com objetivos em comum que apenas será alcançado quando todos trabalham.
- **Jogo de inversão:** a sua formação acontece com duas equipes, em que se definem as condições de jogo e os componentes das equipes são trocados, impedindo no final, o prestígio de vitoriosos e perdedores.
- **Jogos semicooperativos:** nestes existe competição de uns contra os outros, porém, as regras decretam que haja participação de todos. Embora as equipes sejam adversárias, a participação de todos ocorre dentro dos times,

neste sentido, o objetivo além de ganhar é também a participação e diversão que acontece (BICALHO, 2013, grifo meu).

A competição e a cooperação são diferentes do final do jogo após o jogo, já que apenas os vencedores da competição são de prestígio, enquanto outros participantes, que já colaboram, são todos vencedores e valorizados, desenvolvem a compreensão da igualdade (ORLICK, 1989).

4.3.4 Jogos eletrônicos

O primeiro jogo que foi feito para computador foi criado nos Estados Unidos das Américas (EUA), mais precisamente no laboratório de pesquisas militares *Brookhaven National Laboratory*. O nome do programa era *Tennis for Two* em que sua exibição dava-se por meio de tela de um osciloscópio. Havia uma simulação bem simples do esporte. Um ponto piscando simulava a bola e os jogadores tinha o controle de seus movimentos por cima de uma linha vertical representando a rede. A imagem não representava os jogadores, somente da bola e da quadra de tênis, a visão era lateral, esse jogo jamais saiu do laboratório (ABREU, 2002).

Em 1958, o físico William Higinbotham que trabalhou na confecção da primeira bomba atômica modificou duas linhas rudimentares e uma bola em um experimento interativo de entretenimento em computador. Os jogos eletrônicos aparecem ser integralmente relacionados a este, pois representa o fato de agregarem uma maneira lúdica à mediação de conteúdos, originando a agregação do prazer ao conhecer (ABREU, 2003).

Conforme o entendimento de Kruger e Cruz (2001) é preciso muitos estudos na relação da criança com videogame. Há uma multiplicidade de aspectos que necessitam ser analisados de forma detalhada, dos quais incluem: os psicológicos, os educativos e os fatores da comunicação. Também se faz necessário menos preconceito no que se refere aos games, especialmente por pais, educadores e pesquisadores. Diversas críticas negativas dos jogos asseguram a questão da manipulação, imperialismo e globalização. Todavia, muitas delas têm por base o senso comum, sem apresentar, nenhum argumento concreto ou de estudos empíricos que possam comprovar a eficácia dos games.

Segundo Vasques (2008), Os jogos de videogames são uma indústria muito lucrativa, tanto para produtores de jogos como para computadores pessoais, como

aqueles que precisam de plataformas especiais para jogar (*Playstation ou Nintendo*). A indústria de jogos eletrônicos está em constante evolução, buscando atender um número maior de consumidores, em que se lançam os mais diversos os gêneros. Em espécies de jogos adotados pela indústria de videogames são divididos em tópicos: ação, esportes, estratégia, luta e *Rolling playing game* (RPG).

Para Belloni (2008), as crianças e adolescentes se adaptam facilmente com as novas tecnologias, pois são curiosos e procuram, por meio do instinto, o conhecimento e a necessidade de saber conduzir e monitorar determinados aparelhos.

4.4 BENEFÍCIOS DOS JOGOS NA AULA DE EDUCAÇÃO FÍSICA DEPENDENDO DE SUAS CARACTERÍSTICAS E FORMAS DE APLICAÇÃO

4.4.1 Benefícios dos jogos.

Através da aula de Educação Física, as crianças desenvolvem capacidades coordenativas, criam novas formas de movimento fazendo uso de jogos, atividades recreativas e ainda os próprios esportes. Nessas aulas, os alunos podem desenvolver sua criatividade e inteligência como um ser que quer descobrir e aplicar muitas alternativas que possam ser usadas em sua vida social futura e que não podem ser facilmente alcançadas em outras matérias do conhecimento (COSTA, 2014).

Educação Física por ser uma área do conhecimento da cultura corporal do movimento e no âmbito escolar atua como uma disciplina de introdução e integração do educando na cultura corporal do movimento, moldando o indivíduo que irá reproduzi-la e modificá-la, instrumentalizando-o para desfrutar dos jogos, dos esportes, das danças, das lutas e das ginásticas trazendo benefício do exercício crítico da cidadania e conseqüentemente de uma melhor qualidade de vida (RODRIGUES, 2013).

Segundo Eiras (2010), o brincar da criança dispõe do mundo à sua volta assimilando conhecimentos e elementos, ligando condutas e valores. É, portanto, por meio dos jogos e dos brinquedos que elas obtêm a reprodução e a recriação do meio que os cerca. Um jogo com as devidas orientações induz à cooperação, à superação das incertezas e os descobrimentos de valores individuais levando-os ao companheirismo.

De acordo com Junior e Tânia (2012) expressam que as benfeitorias que os jogos trazem para as crianças, são responsáveis por: coordenação motora, socialização, sentido crítico, ter a consciência que se pode ganhar e perder, interatividade, raciocínio lógico, concentração, interpretação mental, aprendizagem do trabalho grupal; e mais, além de ajudar no trabalho de educação, auxiliando as crianças a terem limites, esperarem sua vez, serem mais organizados, além de ajuda no desenvolvimento emocional, trabalha sua interação no grupo, suas habilidades surgem, excedem as barreiras sociais, para formação de caráter, a futura adaptação social da criança ao meio e a forma da criança desenvolver e adquirir hábitos morais.

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos como partes dos elementos culturais lúdicos, têm o seu reconhecimento como mola mestra essencial para o desenvolvimento da criança de forma saudável, bem como, serve de um grande facilitador do processo cognitivo e efetivo do infante (GALLAHUE, 2005).

a) A amarelinha pode ajuda a coordenação motora, socialização, paciência, desencanto e contato com marcas e regras.

b) A peteca é um esporte aeróbico, que favorece flexibilidade das articulações, agilidade dos movimentos, eleva a capacidade cardiorrespiratório, reflexos e desenvolve a velocidade.

c) A queimada ajuda no raciocínio, rapidez, desempenho cardiorrespiratório, resistência muscular, força e flexibilidade.

d) A betes trata-se de uma atividade aeróbica, que desenvolve a estratégia, a força e a noção de trabalho em equipe.

É preciso contribuir que a criança receba atendimento na sua formação também na infância, a fim de que com seu desenvolvimento possa incrementar sua capacidade de tirar seus próprios conceitos, podendo assim desenvolver o sentido de cooperação de grupo adquirindo assim o domínio do seu corpo, para isso acontecer é preciso que a criança tenha conhecimento de si mesma, deve-se, desse modo, aplicar testes medindo suas habilidades em um contexto espacial e temporal: perante essas considerações ela terá consciência das suas aptidões e limitações, desenvolvendo as suas peculiaridades físicas, motoras e psíquicas (FERREIRA, 2003).

Os benefícios dos jogos digitais abrangem inclusive a área da saúde. A revista especializada *BMC Pediatrics* publicou uma pesquisa onde recomenda que

os hospitais devam adotar jogos de videogames³ de realidade virtual como complementação dos medicamentos de redução de dores. A pesquisa assegura que as crianças na medida em que estão entretidas com os vídeos games sentem menos dor quando medicadas com analgésicos (KOTOVICZ, 2010).

Os videogames se não utilizados adequadamente podem produzir malefícios e problemas na saúde das crianças, podendo causar perigo para a sociedade. Isso porque as novas gerações brincam cada vez menos e interage menos ainda com seus pares, essa é uma das consequências das novas tecnologias, da insegurança nas cidades e das mudanças de hábitos sociais. Essa questão tende a prejudicar o desenvolvimento sadio das crianças, pois o brincar ainda se constitui a melhor forma de aprendizado, visto que possibilita ter um modo mais saudável para o desenvolvimento mental, físico, motor e social além da criação de valores humanos tão importantes na sociedade atual (GAMA, 2004).

De acordo com Correia (2007), os benefícios dos jogos cooperativos estão: desenvolvimento intelectual social do individuo, visto que o mesmo propicia interação social e estimula suas capacidades e habilidades psicomotoras dos alunos. Os jogos de tabuleiro ajudam também na prevenção do mal de Alzheimer.

4.4.2 Efeitos negativos dos jogos.

O efeito primeiro nocivo, e de certa forma comum em qualquer tipo de jogo (não apenas os videogames) é o vício. Por se configurar uma atividade de prazer, os jogadores podem tornar-se viciados de forma rápida. Não é raro, ocorrer morte de jogadores que passaram muitas horas ininterruptas jogando, sem nenhuma pausa para se alimentar, descansar e dormir, os jogos eletrônicos podem ser os grandes vilões pelo comportamento de certos indivíduos (ABREU, 2003).

Os jogos digitais consomem muitas horas dos jogadores, esse tempo deveria ser aproveitado para fazer outras atividades. Por isso os pais e professores se queixam, eles gostariam que seus filhos adquirissem outra postura e praticasse outros esportes e tivesse essa mesma dedicação com os estudos. Dentre os malefícios o que mais se destaca é a obesidade, menor controle emocional e cognitivo (SAVI; ULBRICH, 2008).

³ Reportagem publicada em <http://pequenoprincipe.org.br/hospital/noticia/videogame-wii-e-usado-na-reabilitacao-de-criancas-e-adolescentes> Acesso em 14 Janeiro 2018

Além disso, parte das desvantagens promovidas por tais jogos é propiciada pela sociedade a qual estamos incluídos. Dentre ela a competitividade exacerbada, conflito entre o time por causa da ambição dos jogadores, chegando a excluir os menos dotados de tais habilidades, deixando inexistente a interação cooperativa, gerando uma individualidade ao invés de permitir o desenvolvimento de atitudes positivas e da prática e atividade física (PEREIRA, 2013).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante ressaltar que o ser humano é um ser social, que depende do contato com o outro, visto que é preciso a troca de experiências e interação para o amadurecimento, neste sentido os jogos e as brincadeiras são de suma importância, pois essa interação humana propicia o desenvolvimento da ludicidade, bem como o comportamento no meio social.

O jogo é uma prática fundamental que se baseia na precisão do movimento do indivíduo e em seus interesses, se manifestando de forma espontânea, se tornando algo recreativo, o que ajuda a formar hábitos e talentos.

Acredita-se que a recreação (atividade recreativa) é capaz de conceber um prazer efêmero, sendo realizadas tanto coletivamente quanto individualmente, atendendo sua necessidade física e mental, melhorando sua qualidade física de forma prazerosa. Há muitos benefícios trazidos pelos jogos, como a derivação de tensões emocionais inconscientemente, bem como o aprendizado cooperativo, o controle da ansiedade e manutenção da saúde.

Apesar dos jogos proporcionarem diversos benefícios, eles também são responsáveis por alguns efeitos negativos, a competitividade exacerbada dentro dos jogos cooperativos, gera intolerância e exclusão dos menos dotados de tais habilidades, além dos “games” acarretarem os efeitos citados acima, eles também são responsáveis por ser viciantes, muitas vezes ocasionando a morte dos jogadores.

Diante de tudo que foi exposto no decorrer deste estudo, percebe-se que os jogos e brincadeiras também são importantes para a vida e formação da criança, seu valor é indispensável para o desenvolvimento do infante, mas ainda há muito que fazer para que realmente os jogos e brincadeiras fiquem entendidos como um meio de aprendizagem e que seus valores e benefícios sejam valorizados no âmbito escolar.

REFERÊNCIAS

- ABREU, L. C. (2002). **Mediação e emoção: a arte na aprendizagem**. IN: XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. Núcleo de pesquisa em Comunicação Educativa. Salvador (BA), Disponível: em <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/157238115416579671567576756406228578124.pdf>> Acesso em 09 fevereiro 2018.
- ABREU, A. D. **Videogame: um bem ou um mal? Um breve panorama da influência dos jogos eletrônicos na cultura individual e coletiva**. São Paulo, 2003.
- ALMEIDA, C, R. **Jogos de tabuleiro na escola**, 2010.
- ANJOS, A. **Origem dos jogos de tabuleiro**. Disponível em <http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro>. Acesso em 20 de Março de 2018.
- ANTUNES, Celso. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. 13 ed. São Paulo: Vozes, 2005.
- BARBOSA, T. P, SILVA, O.V. **Origens E Significados Do Lazer**, Ano 2011, Revista científica eletrônica de turismo – issn, Pag. 4. Disponível em <http://www.faeef.revista.inf.br/imagens.../S8APKY2XpWzS5yC_2013-5-23-16-28-57.pdf> Acesso em 14 Março 2018.
- BICALHO, G. B. **Benefícios dos jogos cooperativos no ensino fundamental**. Disponível em <[http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/4569/1_GABRIEL %20BRUZADELLI % 20BICALHO.pdf](http://repositorio.uniceub.br/bitstream/235/4569/1_GABRIEL_%20BRUZADELLI_%20BICALHO.pdf)> Acesso 20 de Março 2018.
- BIAZOTTO, L. **A brincadeira e o desenvolvimento da criança na educação infantil**. Disponível em: < http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4396/1/MD_EDUMTE_2014_2_51.pdf> Acesso 02 Julho 2018.
- BELLONI, M. L. **O que é mídia-educação?** São Paulo: Autores Associados, 2008.
- BERNARDES, E. L. **Jogos e Brincadeiras: ontem e hoje**. Cadernos de História da Educação (UFU) , v. 4, 2005.
- BUENO, E. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica** 2010
- BROUGERE, G. A criança e a cultura lúdica. **Rev. Fac. Educ.**, São Paulo, v. 24, n. 2, p. 103-116, July 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em 24 Março 2018.

CARNEIRO, T.K. **O Jogo na Educação Física escolar: uma análise sobre as concepções atuais dos professores** 2009. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/90236>>. Acesso em 12 Fevereiro 2018.

COELHO, V.M. **O jogo como prática pedagógica na escola inclusiva**. 2010. Disponível em: <http://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf?sequence=1> Acesso em 04 Junho 2018.

COÍMBRA, A. **O papel dos jogos tradicionais como atividade lúdica e educacional**. Faculdade de Desporto Universidade do Porto, 2007.

CORREIA, M. M. **Jogos cooperativos e Educação Física escolar: possibilidades e desafios**. In: EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires, ano 12, n. 107, Abril de 2007.

COSTA, E, C. **A Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental: a aula é proporcionada? Por quem? O que se desenvolve e o que realmente se deve desenvolver?** Disponível em <<http://www.efdeportes.com/efd190/a-educacao-fisica-do-ensino-fundamental.htm>> Acesso em 03 Julho 2018.

DUMAZEDIER, J. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1975

EIRAS, D.B; EIRAS, S. B. **Dinâmicas, jogos e brincadeiras – Diversão para todos** 12ª ed. Curitiba: A. D. SANTOS EDITORA, 2010.

FERREIRA, V. **Educação Física, Recreação, Jogos e Desporto**. Rio de Janeiro: 3ª ed. SPRINT, 2003.

FRIEDMANN, A. **Jogos tradicionais**. Série Idéias n. 7, São Paulo: FDE, 1995.

GAMA, I; R. **Vamos brincar do quê?: Um guia de jogos e brincadeiras para qualquer idade e ocasião**. São Paulo: Girafa Editora, 2004.

GALLAHUE, D. L; O, J.C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, criança, adolescentes e adultos**. Rio de Janeiro: PHOTE, 2005

GUERRA, M. **História da Recreação**, Ano 2009, Pag. Única. Disponível em <www.cdof.com.br/recrea15.htm>. Acesso 14 Março 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

IANTSCH, V,W. **A importância do brincar na educação infantil**. Disponível em <<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/130079/artespedinfpljve1ed036.pdf?sequence=1>> Acesso em 02 de Julho 2018.

JULIA, P. **Refletindo sobre o jogo**, *Motriz*, v. 2, n. 2, DEZ.1996.

JUNIOR, V. P.S, TÂNIA, M.V.S. **O jogo como conteúdo da educação física e suas possibilidades coeducativas**. Disponível em <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637649/5340>>. Acesso 09 Fevereiro 2018.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos tradicionais infantis**; O jogo a criança e a educação. Petrópolis. Rio De Janeiro: Vozes, 1993.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

_____. **Jogos Infantis**: o jogo, a criança e a educação. São Paulo: Vozes, 2012.

KOTOVICZ, L. **Videogame wii é usado na reabilitação de crianças e adolescentes**. Disponível em <<http://pequenoprincipe.org.br/hospital/noticia/videogame-wii-e-usadona-reabilitacao-de-criancas-e-adolescentes>> Acesso em 10 Março 2018.

KRUGER, F.L ; CRUZ, D. M . **Os Jogos Eletrônicos de Simulação e a Criança**. In: XXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2001, Campo Grande, Anais.

MACEDO, L. **Os jogos e sua importância na escola**. Cadernos de Pesquisa. São Paulo, n. 93, p. 5-10, Maio 1995.

MARCELLINO, N.C. **Estudo do Lazer – Uma Introdução**; Editora Autores Associados, 1996 – Campinas/SP

MATOS, M, M. **O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil**. Cairu em Revista. Jan 2013, Ano 02, nº 02, p. 133-142, ISSN 22377719

NALLIN, C.G. F. **O papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP : [s.n.], 2005

NEGRINE, Airton. **Concepção o jogo em Vygotski**: uma perspectiva psicopedagógica. Rev. Movimento, n. 02, ano 02, 1995.

OLIVEIRA, J,R. **O prazer de aprender brincando**. Em: < http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/N203980.pdf > Acesso em 02 de Junho de 2018.

ORLICK, T. **Vencendo a competição**. São Paulo: Círculo do Livro, 1989.

ORTIZ, J. P. **Aproximação Teórica à realidade do jogo**. In: MURCIA, J. A.M.(Org.). Para aprendizagem Através do Jogo. Porto Alegre: Artemed, 2005, p.9-28.

PEREIRA, A, L, L. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. Disponível em <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf> >Acesso em 03 Julho 2018.

RODRIGUES, I.V; **A Importância da prática da Educação Física no Ensino Fundamental I**. Portal Educação. Disponível em: < <http://www.portaleducacao.com.br/educacao/artigos/47188/a-importancia-da-praticada-educacao-fisica-no-ensino-fundamental-i>> Acesso 08 de fevereiro 2018.

RODRIGUES, A. **O Xadrez na Educação Física Escolar** 2008. Disponível em:<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2008n31p182>> Acesso 10 Junho 2018.

SANTANNA, A. NASCIMENTO, P. R. **A história do lúdico na educação.** Disponível em:<<https://periodicos.ufsc.br/index.php/revemat/article/view/19400/0>> Acesso em 12 Janeiro 2018.

SANTOS, A, N, A. **Ludicidade e infância:** a importância do lúdico no aprendizado da criança. Disponível em:<<http://www.uel.br/ceca/pedagogia/pages/arquivos/ALINNE%20NUNES%20ALVES%20DOS%20SANTOS.pdf>> Acesso 10 Junho 2018.

SANTOS, G.L. **Jogos tradicionais e a Educação Física.** Londrina, EDUEL, 2012.

SANTOS, M, E. **Recreação e o desenvolvimento infantil.** Disponível em:<<http://www.efdeportes.com/efd175/recreacao-e-o-desenvolvimento-infantil.htm>> Acesso 10 Junho 2017.

SAVI, R. ULBRICH, V, R. **Jogos digitais educacionais:** benefícios e desafios 2008.

SILVA, M, R. S. **Jogo de damas na educação.** Disponível em:<<http://educarmovimento.blogspot.com.br/2011/04/jogo-de-dama-na-educacao.html>> Acesso em 24 de Março 2018.

SOUZA, L,C. **A importância da brincadeira na educação infantil.** Disponível <<https://sapientia.pucsp.br/bitstream/handle/18591/2/Lisantias%20Cornelia%20de%20Souza.pdf>> Acesso 02 de Julho de 2018.

VASCONCELOS, T. Jogos e brincadeiras no contexto escolar. *In:* BRASIL. **Jogos e brincadeiras:** desafios e descobertas. 2ed. Programa salto para o futuro. TV Escola. Ano XVIII, Boletim 07, mai. 2008.

VAZ, A. F.PETERS, L. L.; LOSSO, C. D. **Identidade cultural e infância em uma experiência curricular integrada a partir do resgate das brincadeiras açorianas.** *In:* Revista de Educação Física, v. 13, n. 01, Maringá: UEM, 2002.

VASQUES, R,C. **As potencialidades do rpg (rolle playing game) na educação escolar.** Disponível em <http://portal.fclar.unesp.br/poseduesc/teses/rafael_carneiro_vasques.pdf> Acesso em 03 Julho 2018.

VELOSO, R. R. SÁ,M.V.A: **Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades.** Disponível em:<<http://www.efdeportes.com/efd132/reflexoes-sobre-o-jogo.htm>>Acesso em: 24 Março 2018.

WAICHMAN, P.A. **Tempo livre e recreação:** um desafio pedagógico. Campinas: Papirus. 2004 Disponíveis em <<http://ojs.uem.br/ojs/index.php/RevEducFis/article/view/3418>>Acesso em: 10 Junho 2018.