



FACULDADE CALAFIORI

**ANTÔNIO DUARTE SOUZA
SEBASTIÃO DOS REIS SOUZA JUNIOR**

**A CULTURA LÚDICA E A EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

**SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO-MG
2014**

ANTÔNIO DUARTE SOUZA
SEBASTIÃO DOS REIS SOUZA JUNIOR

A CULTURA LÚDICA E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado à Faculdade Calafiori, como requisito para aprovação no curso de Educação Física.

Orientador: Prof. Ms. Rogério de Melo Grillo.

Linha de pesquisa: Ensino e aprendizagem em Educação Física

SÃO SEBASTIÃO DO PARAÍSO-MG
2014

A CULTURA LÚDICA E A EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR.

CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

AVALIAÇÃO: () _____

Professor Orientador(a): Ms. Rogério Grillo

Professor Avaliador da Banca:

Professor Avaliador da Banca:

São Sebastião do Paraíso – MG
2014

Dedicatória

Dedicamos este trabalho aos nossos familiares e pessoas próximas que sempre nos apoiaram em nossa jornada, nos fortalecendo quando necessário, sendo pacientes e compreensíveis nos momentos difíceis não deixando que desistíssemos de nosso objetivo.

Agradecimentos

Agradecemos primeiramente a Deus, pois sem ele não chegaríamos a lugar algum, nos dando forças nos momentos mais difíceis de nossa caminhada.

Também a nossa família pelo apoio prestado, por suportar nossa ausência enquanto nos dedicávamos aos nossos estudos.

Aos nossos professores que tanto nos ajudaram durante estes anos de estudos, nosso coordenador e professor Murilo Pessoni Neves, que tanto nos apoiou e cobrou desde o início do curso, a nossa coordenadora de estágios, a professora Alessandra Márcia Montanhini, a nossa Diretora Gismar Rodrigues Castro, e todos os outros professores que nos acompanharam, em especial ao nosso orientador, professor Rogério de Melo Grillo, sem o qual jamais conseguiríamos concluir nosso trabalho.

Epígrafe

“Cremos que a educação física traz para o debate em educação diversas propostas. Uma delas é liberar os alunos do confinamento em sala de aula. Não é possível pretender que as crianças mantenham a atenção após horas de imobilidade corporal. Criança tem que ser tratada como criança, e a escola terá de se adaptar a isso. O problema já foi levantado há treze anos. Continuamos insistindo: a escola não pode se ater somente à cabeça da criança, mas ao corpo inteiro”.

João Batista Freire

RESUMO

O objetivo principal deste trabalho é analisar como é utilizada a cultura lúdica dos alunos durante as aulas de educação física. Nossos objetivos específicos para esta pesquisa são, tecer considerações sobre a Cultura Lúdica, analisar quais jogos e brincadeiras são levados para a escola por alunos e/ou professores e por ultimo, identificar as potencialidades pedagógicas advindas das manifestações da Cultura Lúdica. Para isso foi realizada uma entrevista, através de áudio-gravação com dois professores de Educação Física e dez alunos. A metodologia utilizada nesta pesquisa foi revisão bibliográfica, e entrevista não estruturada, utilizando-se de um aparelho de mp4 para a gravação desta. Foram entrevistados dois professores da rede de ensino e dez alunos, com a faixa etária de oito a dez anos, pertencentes ao ensino fundamental da rede pública de ensino de São Sebastião do Paraíso – MG. Na análise dos dados constatamos que os professores entrevistados, fazem uso dos jogos e brincadeiras tradicionais em suas aulas e os alunos tem feito pouco uso de brincadeiras utilizadas nas ruas, terrenos baldios e recreios durante aulas de educação física.

Palavras chave: Cultura lúdica; Jogos; Brincadeiras; Educação Física Escolar.

ABSTRACT

The aim of this study is to analyze how it is used to play culture of the students during physical education classes. Our specific objectives for this study are to comment on the Playful Culture, analyze what games and activities are taken to school by students and / or teachers and finally, identify the pedagogical potential arising from the manifestations of Playful Culture. For this interview was conducted via audio-recording with two physical education teachers and ten students. The methodology used in this research was literature review, and unstructured interview, using an mp4 player for recording this. We interviewed two teachers of the school system and ten students, with the age group of eight to ten years, belonging to the elementary school of public schools in São Sebastião do Paraíso - MG. In the data analysis we found that the teachers interviewed make use of the games and traditional games in their classes and students have made little use of humor used in the streets, vacant lots and playgrounds during physical education classes.

Keywords: Play culture; Games; Play; School Physical Education

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 OBJETIVOS	11
2.1 OBJETIVO GERAL	11
2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
3 REVISÃO DE LITERATURA	12
3.1 A CULTURA LÚDICA.....	12
3.2 O LUGAR DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA ESCOLA.....	14
3.3 AS POTENCIALIDADES EDUCATIVAS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS.....	19
4 METODOLOGIA	24
5 ANÁLISE DOS DADOS	27
CONCLUSÃO	31
REFERÊNCIAS	33

1. INTRODUÇÃO

O sistema educacional atual limita os alunos quanto à atitude corporal, estes permanecem por horas sentados e em silêncio com espaço reduzido para se movimentar e liberdade restrita para se comunicar, essa atitude educacional prejudica os alunos tornando-os obedientes e sem senso crítico, além dos prejuízos físicos. Ao permanecer imóvel em uma carteira o aluno é impedido de socializar seus conhecimentos, isso ensina a ter atitudes individualistas e o limita em relação a sua autonomia.

Na preparação de um aluno para a vida adulta questões coletivas como poluição, desigualdade social, guerras estarão presentes na vida dele, a autonomia, a ousadia e o trabalho coletivo são vertentes que devem acompanhá-los junto com seus conhecimentos para que este seja um indivíduo capaz e preparado para a vida pessoal e em sociedade (FREIRE; SCAGLIA, 2003).

Em relação a isso a Educação Física traz a proposta de retirar os alunos da sala de aula, dando liberdade e atitude corporal não separando o corpo da razão, de forma lúdica e estimulante desenvolvendo conhecimentos já adquiridos, sentidos, e atitudes.

Ademais, a cultura lúdica das crianças pode ser útil a Educação Física se for distribuída em seus conteúdos. Essa cultura passada entre as crianças fora da escola, é um patrimônio cultural humano, a qual traz as suas emoções, sentidos e formas de expressividade.

Sendo assim, os jogos e brincadeiras devem ser incluídos no método de ensino utilizado pelos educadores, porque pode facilitar o aprendizado e tornar os conteúdos escolares interessantes, prazerosos e significativos. Este recurso torna o educando mais atento e participativo nas aulas e faz com que o professor possa avaliar o aluno sem que ele se sinta reprimido ou exposto diante dos colegas.

Aula de Educação Física é o lócus em que os alunos tem acesso a situações de adaptação, resolução de problemas, autonomia socialização, aspectos emocionais entre outros. Na cultura destas aulas há manifestações de jogos, esportes, lutas brincadeiras e dança.

Neste contexto, o presente trabalho tem como objetivo: analisar como é utilizada a Cultura Lúdica (jogos, brinquedo e brincadeiras) dos alunos, realizada na rua, nos parquinhos, nas praças etc., nas aulas de Educação Física escolar.

Para tal o primeiro capítulo irá explorar a abrangência dos jogos e brincadeiras enquanto recursos pedagógicos. O segundo capítulo irá elucidar a aquisição de conhecimentos e habilidades a partir dos jogos e brincadeiras e por fim o terceiro capítulo irá avaliar o contexto lúdico infantil fora do ambiente escolar.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Analisar como é utilizada a Cultura Lúdica (jogos/brincadeiras de rua) dos alunos nas aulas de Educação Física escolar.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Tecer considerações sobre a Cultura Lúdica;
- Analisar quais jogos e brincadeiras são levados para a escola por alunos e/ou professores;
- Identificar as potencialidades pedagógicas advindas das manifestações da Cultura Lúdica.

3. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1 A CULTURA LÚDICA

O jogo ou a brincadeira possuem uma cultura própria, nela está presente suas regras, suas ordens, tempo, valores, entre outros. Ela é o resultado da construção social, as relações sociais, materiais e espirituais que coexistem no espaço tempo. É expressa de maneira individual e coletiva através de rituais objetos e sentimentos. (GRILLO, 2013).

Nesse contexto, Brougère (2008) defende que o jogo só existe dentro de um sistema de designação, de interpretação das atividades humanas. Em outras palavras, uma das características principais do jogo consiste efetivamente no fato de não dispor de nenhum comportamento específico, em que permitiria separar claramente a atividade lúdica de qualquer outro tipo de comportamento.

Com isso, nas atividades lúdicas, as crianças são inseridas em uma cultura que, em síntese, é caracterizada por determinados espaços, determinadas regras a serem seguidas, interpretações, significados, há uma moral nestas atividades, e, muitas vezes uma hierarquia (os mais velhos regulam os jogos). Por consequência, novos jogos são criados a partir dos existentes (ressignificação), tais como jogos mais simples ou mais complexos, jogos com mais regras e diferentes exigências (formas de jogar além das regras), jogos com regras mutáveis durante o próprio ato de jogar (convenções durante a atividade lúdica), jogos imitativos (reprodução do cotidiano), dentre outros (GRILLO, 2013).

Portanto, pode-se dizer que estas características compõem a Cultura Lúdica, que é reproduzida e se refaz. Kishimoto (1993) observa que os jogos e brincadeiras tradicionais (de rua, folclóricos) guardam uma produção cultural de um determinado povo em certo período histórico, assim sendo, é uma cultura que está em transformação, incorporando criações anônimas das gerações que vão se sucedendo.

A título de exemplo, Grillo (2013) debate sobre o jogo de xadrez que, com o passar de gerações, novas jogadas vão se construindo e se destacando, novos conceitos vão surgindo, novos movimentos, novas regras, podendo tornar o jogo mais simples e até mesmo mais complexo.

No surgimento das novas culturas lúdicas, que ocorre na mudança de gerações, sempre há o surgimento de novos jogos, muitas vezes, estes jogos são reproduções de jogos antigos já existentes (GRILLO, 2013). Nessa acepção, existe realmente uma relação profunda entre jogo e cultura, jogo e produção de significações, porém, em um sentido de que o jogo produz uma cultura que ele próprio requer para poder existir. É uma cultura rica, complexa e diversificada (BROUGÈRE, 2008).

No contexto escolar, o jogo quando ensinado aos alunos durante as aulas, deve também ser transmitido a sua história, isto é, onde ele surgiu, quando ele surgiu, se sofreu alterações durante os tempos, quais foram às alterações, e por que foram feitas essas alterações, para que não seja apenas um jogo vago, sem significado, sem história (GRILLO, 2013).

Também é importante trabalhar com os alunos os jogos e brincadeiras usados por eles nas ruas, em suas casas, nos parques, nas escolas (na hora do recreio ou aulas vagas), os jogos que foram transmitidos de geração a geração, pois trabalhando essas manifestações lúdicas, estamos trabalhando com eles a cultura local, o folclore local, a criatividade da sua geração ou de uma passada. Por meio da análise dos novos ou antigos jogos trazidos pelos alunos, a intervenção do professor na valorização desta cultura lúdica, pode ser de grande valia para a educação formal (GRILLO, 2013).

Segundo Brougère (1998, 2002) há algumas características que supõe o jogo em um contexto sociocultural, estas são:

1. O jogo é resultado de relações interindividuais, portanto de cultura;
2. O jogo pressupõe uma aprendizagem social;
3. Aprende-se a jogar, ou seja, este aprendizado é resultado de interações entre sujeitos em que um indivíduo ou grupo ensina o outro;
4. O jogo tem uma comunicação específica, uma linguagem própria que possui esquemas que permitem o início de uma brincadeira ou jogo, como o vocabulário e os gestos empregados;
5. Cada jogo possui uma interpretação por parte dos indivíduos que jogam, dessa forma, o jogo está impregnado de certas alusões que dão subsídios para estas interpretações subjetivas;

6. O jogo apresenta um conjunto de regras diversificadas que considera os indivíduos e os grupos e, permite a transposição ou modificação de um determinado objeto, podendo este ser a partir da observação de uma realidade social, com isso apropriando de elementos da cultura do meio-ambiente da criança, adolescente e adulto para o jogo.

Na depreensão de Couto (2008), o espaço, o tempo e a liberdade possibilitam o ato de criar. Assim, a criança que livremente pode brincar em espaços com possibilidade de explorá-lo, obviamente, tem a facilidade de exercitar sua coordenação motora, sua sensibilidade e sua cognição. Ela aprende e se desenvolve com os outros indivíduos, tira suas conclusões, imagina, observa, vivencia as diversas experiências e lida com as informações e materiais que lhe são disponibilizados ou apresentados a ela.

Enfim, falar sobre a cultura lúdica é considerar o jogo, o brinquedo e a brincadeira, e demais manifestações lúdicas, como um mudo diálogo da criança com seu povo (BENJAMIN, 2009).

3.2 O LUGAR DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA ESCOLA

Historicamente, antes da revolução romântica destacam-se três concepções que relacionam o jogo à educação: 1) recreação; 2) uso de jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares e 3) diagnóstico da personalidade da criança e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis (KISHIMOTO, 2007, p. 28).

Assim, o jogo no decorrer da História serviu para divulgar os princípios de moral, ética e conteúdos escolares. Vários pensadores como Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Comenius, Aristóteles, entre outros, entendiam que o jogo é um modo não apenas de relaxamento, mas uma maneira de desenvolver o físico e o intelectual (KISHIMOTO, 2007).

Mesmo nesta época, os jogos ainda eram confundidos com outras atividades, por exemplo, Huizinga (2008) afirma que durante o período de domínio Romano, brincar, jogar, praticar atividades físicas em geral e lutar (treinamento) eram análogos, ou seja, qualquer atividade divertida era jogo.

Kishimoto (1996) diz que a importância educativa do jogo foi mencionada por Platão em “As leis”, que destaca a importância do aprender brincando. Horácio sugeriu o jogo como aprendizado das letras, sendo uma forma de aliar o jogo aos primeiros estudos e à prática de exercícios de fortalecimento do corpo.

A partir do Renascimento, os jogos foram compreendidos como auxiliares no desenvolvimento da inteligência e como facilitadores do estudo. Assim, atendendo as necessidades das crianças e dos adolescentes como uma forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares (KISHIMOTO, 2007).

Vale dizer que a palavra jogo vem do latim *Joco* e significa zombaria, gracejo, sendo empregado, atualmente, no lugar de *Ludu*, que é brinquedo, divertimento, passatempo. Apesar desta diferenciação, essas definições ainda contribuem para alguns equívocos sobre o que realmente é jogo (GRANDO, 1995).

Atualmente, existem muitas discussões a respeito do jogo na escola como um importante meio de educar as crianças através de atividades lúdicas. No entanto, pode-se notar que muitas vezes o jogo é usado apenas como um momento recreativo e de descanso.

Além disso, há outros equívocos relacionados a respeito do jogo, talvez, o principal, seja a concepção, ainda defendida por vários pesquisadores, de que o jogo é brincadeira, brinquedo e até mesmo esporte. Assim, esses termos são erroneamente assumidos como sinônimos (GRANDO, 1995).

Sobre isso, Grando (1995) afirma que qualquer jogo utilizado na escola, surge como um recurso para a realização de finalidades educativas. Com isso, é um elemento indispensável na educação das crianças e adolescentes.

Conforme Freire (1989), a importância do jogo está na sua ação pedagógica na escola, inserido no planejamento educacional, pois num contexto de educação física escolar, o jogo proposto como forma de ensinar conteúdos, não é um jogo qualquer, mas sim um jogo transformado em um instrumento pedagógico.

É importante valorizar o lúdico nesses espaços educativos relacionados à educação e à criança, porque os jogos são importantes para desenvolver o cognitivo, o motor, o social e o afetivo nas crianças (KISHIMOTO, 2007).

Kamii e DeVries (1991), citadas por Grando (1995), defendem que os jogos em grupo na Educação são importantes, pois tem o papel de propiciar um espaço estimulador da atividade mental da criança. A partir daí, os jogos em grupo devem

ser usados na sala de aula não apenas por ensinar as crianças a jogá-los, mas para promover a habilidade da interação e da socialização.

Sobre a importância do jogo na escola, Macedo (1995, p. 10) sugere que:

O jogo é uma prova de intimidade e por isso de conhecimento. Isso nos ensinam as crianças, as populações primitivas, os artistas, os cientistas e nós mesmos. Quem joga pode chegar ao conhecimento, pelas características do jogo, pelos exercícios, símbolos e regras.

Brougère (1998) afirma que o jogo é indispensável enquanto aprendizagem. Assim, na escola, o ato de jogar é indicado a atender um propósito educativo, no sentido de proporcionar a construção de conhecimento pelos alunos.

Portanto, o jogo tem um papel fundamental na escola, desde que seja assumido em uma visão educativa, no qual possibilita um ambiente de motivação, de desafios pelas regras e pela competição, de criatividade e de imaginação.

Os PCN's (Brasil, 1998), ao discutir o jogo na escola, propõe que os jogos tem flexibilidade maior nas regras, que são adaptadas em função das condições de espaço, material e participantes. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo.

O CBC (2007), por sua vez, debate que os jogos possibilitam o “uso de diferentes linguagens verbais e não verbais, o uso do corpo de formas diferentes e conscientes; a organização, ação e avaliação coletivas” (p. 40).

Dessa maneira, os jogos podem ser explorados de forma educativa, desde que o professor tenha objetivos claros com o que quer realizar com o jogo nas suas aulas e não apenas use o jogo de forma recreativa.

Segundo Grando (1995), o trabalho com o jogo na escola, em geral, não é bem visto porque alguns acreditam que no processo de ensino-aprendizagem, não existe espaço para o jogo. Essa crítica também é colocada por Kishimoto (2007) dizendo que uma pedagogia pelo jogo é entendida como que se a simples ação de jogar fosse suficiente para a aquisição de habilidades.

Assim sendo, se a escola tem objetivos a atingir e o alunos conhecimentos para aprender, o jogo pode ser uma ação dirigida e orientada para que essa finalidade seja atingida.

De acordo com Grando (1995) ao propor um jogo em sala de aula, o professor deve deixar claro os seus objetivos com o jogo escolhido e conhecer bem

o que vai ser trabalhado, ou seja, saber jogar. Só assim se tem uma metodologia para o jogo.

Então, os jogos orientados pelo professor, jogos educativos ou pedagógicos, são relevantes para o desenvolvimento integral do aluno e para a aquisição de conteúdos e habilidades (cognitivas e motoras).

Para o uso do jogo na escola, Brougère (1998) afirma que se devem considerar alguns aspectos:

- 1- Coerência na organização do espaço;
- 2- Oferecimento de diversos materiais de jogo (bolas, cordas, arcos, tabuleiros, etc.);
- 3- Possibilidade de oferecer oportunidades para as crianças se expressarem;
- 4- Preservação do espaço de jogo, sem a interferência de outras atividades da sala.

Em síntese, distinguir o jogo da brincadeira não é tão fácil, quanto fazer isso em relação ao jogo e o esporte. Grandó (1995) afirma que o jogo pressupõe-se a existência de adversários, ou seja, é um jogador contra o outro, envolvendo então a competição, a obediência às regras específicas, existem perdedores e vencedores.

Assim sendo, são essas características que diferem o jogo da brincadeira, já que esta última pode ser entendida como uma atividade livre que possui regras, mas não existem adversários e nem competição entre jogadores (ideia de adversários e equipes). Apesar de existir teóricos como Grillo (2013) que sugerem que a brincadeira tem competição, sobretudo, se for brincadeiras de perseguição, em que o pegador disputa com os fugitivos e vice-versa.

De acordo com o Coletivo de Autores (1992), brincar é um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam em um processo criativo para mudar de forma imaginária, a realidade e o presente.

A brincadeira, então, é uma atividade que a criança começa desde seu nascimento no âmbito familiar e social. Ela não tem objetivo educativo, mas pode ser explorada na escola. A brincadeira é desenvolvida pela criança para seu prazer e recreação, sendo importante para a interação dela com o outro e com o ambiente.

As brincadeiras podem ser classificadas como: brincadeiras tradicionais,

brincadeira de faz de conta e brincadeiras de construção.

Segundo Kishimoto (2007), as brincadeiras tradicionais estão filiadas ao folclore, a cultura popular. São atividades transmitidas espontaneamente entre adultos e crianças, de geração para geração, pela expressão oral, pela manifestação livre. Empinar papagaios, soltar piões, jogar pedrinhas, são alguns exemplos.

As brincadeiras de faz de conta representam o simbólico, a representação de papéis, sendo evidente a presença de situação imaginária. Assim é uma imitação da realidade, do mundo social da criança. Por exemplo, a menina brincando de boneca imitando a mãe que está cuidando do irmão, ou brincar de fazer comidinha.

As brincadeiras de construção estão envolvidas com materiais, como bloquinhos, caixas de papelão, cartas de baralho. As crianças brincam de construir e destruir casas, bairros e cenários que a criança mesmo presenciou.

Debortoli (2005, p. 5) sugere que as brincadeiras na escola podem ser trabalhadas como:

- a) Brincadeira pedagógica: uso de brinquedos e brincadeiras voltadas para as aprendizagens escolares;
- b) Recreação: dinâmicas criadas para ensinar brincadeiras, sem que haja objetivos educacionais, apenas a recreação e o lazer, mas com interferência docente;
- c) Brincadeira livre: momentos em que as crianças brincam sem interferência e também sem interferência docente;
- d) Brincadeiras dirigidas: maneiras “certas” de brincar. O professor dirige a atividade orientando as crianças e oportunizando a interação e a socialização.

No entanto, é necessário mencionar que, o problema em relação a um trabalho com jogos e brincadeiras na escola é quando o professor só se preocupa em evitar que os alunos se machuquem ou briguem entre si, ou seja, evitar a “bagunça” que ocorre nestas atividades. Em algumas escolas, o brincar e o jogar são, muitas vezes, desvalorizados em relação a outras atividades. Isso porque há pedagogos e gestores que acreditam, simplesmente, que as outras atividades são mais ricas pedagogicamente. O jogo acaba ocupando o tempo da espera, do intervalo, do recreio, ou nem isso. Apesar disto, valorizar os jogos não é apenas

permiti-los, mas sim explorá-los de uma forma que se torne educativo (GRANDO, 1995).

3.3 AS POTENCIALIDADES EDUCATIVAS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

Segundo Grandó (1995), o trabalho com o jogo na escola, geralmente, não é bem visto, pois alguns acreditam que no processo de ensino e de aprendizagem, não existe espaço para o jogo ou para o lúdico.

Essa crítica também é colocada por Kishimoto (2007), ao afirmar que uma pedagogia pelo lúdico é compreendida como que se a simples ação de jogar/brincar fosse suficiente para a aquisição de habilidades. Desse modo, se a escola tem como determinados objetivos a atingir e os alunos conhecimentos a aprender, o jogo pode ser uma ação dirigida e orientada para que essa finalidade seja atingida.

Sendo assim, ao propor um jogo em sala de aula, o professor deve deixar claro os seus objetivos com o jogo escolhido e conhecer bem o que vai ser trabalhado, ou seja, saber jogar. Só assim se tem uma metodologia para o jogo (GRANDO, 1995).

O Coletivo de Autores (1992) sugerem que o jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de “ação”. Portanto, o jogo é um fator de desenvolvimento por estimular as crianças a pensar e agir de forma autônoma, pois a criança quando joga atua significativamente, tornando suas ações conscientes. Tem que considerar também que o aluno deve se desenvolver de maneira ampla.

Além destes aspectos, Friedmann (1996, *apud* BROTTTO, 1999) indica que no jogo em um ambiente escolar, o educador precisa propor regras e normas ao invés de impô-las. Nesse contexto, os alunos decidiram quais são as regras a serem acatadas ou mesmo criadas. Além disso, a autora citada menciona que a comunicação de ideias sobre as regras, a responsabilidade diante o cumprimento de normas e o julgamento das regras desenvolvem a autonomia das crianças. Portanto, antes de jogar, o exercício de estabelecer regras já faz do jogo um importante elemento pedagógico a ser explorado em sala de aula.

Em suma, jogar e brincar são atividades em que a criança pode agir tanto de forma cognitiva quanto motora e produzir conhecimento, ou seja, pelo jogar os

alunos exercitam destrezas motoras e desenvolvem habilidades de raciocínio.

Porém, para um jogo ser pedagógico e desenvolver habilidades e conhecimentos, Grando (1995) afirma que o primeiro passo é que, o jogo deve propor algo interessante e desafiador para os alunos, proporcionando a autoavaliação em relação ao desempenho. Por consequência, integrando e socializando os alunos durante todo o jogo.

Com isso, pode-se afirmar que o lúdico pode ser uma ferramenta educacional muito importante, pois é um fenômeno sociocultural. É uma manifestação livre e divertida que possui sentido, favorecendo o desenvolvimento intelectual e corporal. Contribui também para a vida em grupo e prepara para a cidadania.

Segundo Grando (1995), as finalidades de uma proposta de utilização dos jogos no contexto educacional são: fixação de conceitos, motivação, criatividade, imaginação, concentração e atenção, solidariedade, aprender a competir e a trabalhar em grupos, desenvolver a motricidade, o senso crítico e a cidadania. Contudo, “não significa que somente os jogos é que propiciam tais vantagens para o ensino, mas que eles representam uma das formas para que isso ocorra” (p. 87)

Em relação às habilidades desenvolvidas pelo jogo, existe a criatividade, o desenvolvimento da motricidade, a competição, o raciocínio (atenção, concentração e planejamento) e as questões sociais e afetivas (respeitar o colega e as regras, saber ganhar e perder).

Grando (2000, p. 35) propõe algumas potencialidades educativas dos jogos e brincadeiras, tais como:

- Introdução e desenvolvimento de conceitos de difícil compreensão;
- Desenvolvimento de estratégias de resolução de problemas (desafio dos jogos);
- Aprender a tomar decisões e saber avaliá-las;
- Criatividade na criação de brincadeiras e jogos;
- Propicia o relacionamento das diferentes disciplinas (interdisciplinaridade);
- Várias habilidades motoras são trabalhadas através dos jogos e brincadeiras;
- O jogo/brincadeiras requer a participação ativa do aluno na construção do seu próprio conhecimento;
- O jogo/brincadeira favorece a socialização entre os alunos e a conscientização do trabalho em equipe;

- A utilização das manifestações lúdicas é um fator de motivação para os alunos;
- Dentre outras coisas, o jogo favorece o desenvolvimento da criatividade, de senso crítico, da participação, da competição "sadia", da observação, das várias formas de uso da linguagem e do resgate do prazer em aprender;
- O jogo favorece o desenvolvimento do conhecimento sobre o corpo, das capacidades físicas e da psicomotricidade;
- As atividades com jogos e brincadeiras podem ser utilizadas para reforçar ou recuperar habilidades de que os alunos necessitem. Útil no trabalho com alunos de diferentes níveis;
- As atividades com jogos permitem ao professor identificar, diagnosticar alguns erros de aprendizagem, as atitudes e as dificuldades dos alunos;

Ademais, a criatividade no jogo/brincadeira seria “nas situações de jogo, que o indivíduo exerce seu poder criador, elaborando estratégias, elaborando regras e cumprindo regras” (GRANDO, 1995, p. 72), ou ainda, tomando decisões e resolvendo problemas em um curto espaço de tempo, concebida por Freire e Lisboa (2005) como a “inteligência em jogo”.

Assim, durante o jogo o aluno encontra situações para exercitar seu poder criador e expressar sua capacidade de inventar. Por exemplo, criar estratégias de jogo para a queimada ou para o pega-bandeira.

Segundo Freire (1989) as habilidades motoras desenvolvidas pelo jogo poderão se desenvolver sem a monotonia dos exercícios prescritos por alguns teóricos. Os jogos como a amarelinha, as estafetas, a queimada, têm exercido um importante papel no desenvolvimento motor das crianças.

A competição é uma característica de qualquer jogo. Porém, sua valorização volta-se para uma exclusão. Contudo, Scaglia (2005) afirma que é preciso entender e ressaltar que a competição deve ser vista como conteúdo a ser aprendido por todos os alunos. Com isso, todos devem jogar um tempo significativo nas partidas e também ter acesso aos conteúdos da competição, sua organização, preparação, discussão e avaliação.

Grando (1995, p. 68) mostra a competição no jogo através de um quadro:

Competição num sistema sócio-econômico	Competição nos jogos	Competição num sistema educacional
<ul style="list-style-type: none"> . o objetivo é o <u>ganho material</u>; . os competidores <u>tentam se eliminar</u> permanentemente; . os competidores <u>não concordam com as regras</u> antes de entrar na competição - <u>os que roubam podem levar vantagem...</u> 	<ul style="list-style-type: none"> . <u>não existe</u> ganho material ou acumulação de riquezas, nem esse é o objetivo; . a <u>eliminação</u> (perda ou ganho) <u>tem efeito somente durante determinados períodos de tempo</u>; . os que <u>não jogam honestamente</u>, isto é, não seguem as regras ou roubam, <u>são eliminados do grupo</u>. 	<ul style="list-style-type: none"> . o objetivo é a <u>nota máxima</u>; . a <u>eliminação</u> <u>pode representar um "trauma"</u> para o aluno no contexto escolar, provocando até a sua mudança de escola ou abandono (evasão); . <u>as regras são estabelecidas pelos adultos</u> e a presença da criança, na escola, é compulsória (<u>atividade involuntária</u>).

Em relação ao raciocínio no jogo, esse é utilizado através dos momentos de criação de estratégias que envolvem a lógica e a inteligência.

Assim é um meio para a construção do conhecimento dos indivíduos. O professor ao fazer variações como as mudanças nas regras, a criação de novas regras, a alteração no número de participantes, o uso de diversos tipos de materiais em diferentes espaços, está gerando desafios e estimulando o raciocínio dos alunos.

Segundo Freire (2009) nas situações de conflito produzidas durante os jogos não precisamos, na prática da Educação Física Escolar, nos preocupar em ensinar a ler, escrever ou a calcular. Basta apenas fortalecer o pensamento dos alunos, já que isso irá repercutir nas disciplinas responsáveis pela produção dos conhecimentos específicos da língua portuguesa e da matemática, por exemplo.

O jogo é importante para o desenvolvimento afetivo e social e de princípios como: a cooperação, a convivência, a motivação e a autonomia. Os alunos participam do jogo de maneira ativa, compreendendo as estruturas do jogo e aprendendo a respeitar os demais colegas.

O jogo é social por sua origem, dando condições para a vida coletiva. É nos jogos e pelos jogos que os alunos aprendem a viver em sociedade, determinada por regras e padrões de comportamento. O jogo é importante no desenvolvimento da interação social entre os alunos, porque pelo jogo eles aprendem a viver consigo

mesmo e com os outros (GRANDO, 1995).

Resumindo, outras potencialidades do jogo/brincadeira são:

- Desenvolver a inteligência e o pensamento;
- Formar a educação social;
- Ajudar o desenvolvimento pessoal e a formação do caráter;
- Ampliar os conhecimentos e enriquecer a cultura;
- Desenvolver as capacidades motoras e as destrezas;
- Desenvolver diferentes tipos de habilidades motoras;
- Aceitar um resultado, vencendo ou perdendo;
- Desenvolver a criatividade e o uso da imaginação;
- Formar o pensamento alternativo;
- Responsabilizar-se pelos seus próprios atos.

Deve-se enfatizar que essas potencialidades se encaixam nas dimensões: procedimental, atitudinal e conceitual, defendidas nos documentos oficiais (PCN's e CBC).

Nesse contexto, quando jogos ou brincadeiras forem selecionados como conteúdos nas aulas de Educação Física escolar, deve-se ter em mente que não é colocar apenas os alunos para jogar, objetivando apenas a competição com um ganhador ou um perdedor ou o divertimento. O importante é buscar o desenvolvimento total do aluno, levando em conta as dimensões atitudinal, conceitual e procedimental (GRILLO, 2012b).

Sobre as dimensões, Darido (2001) define a dimensão procedimental como o “saber fazer”, a dimensão conceitual como o “saber” e a dimensão atitudinal como o “ser”. A partir disso cita alguns exemplos dessas dimensões na Educação Física Escolar como:

- 1- Conhecer os modos corretos da execução de vários exercícios e práticas corporais cotidianas – Dimensão conceitual.
- 2- Vivenciar situações de brincadeiras e jogos – Dimensão procedimental.
- 3- Respeitar os adversários, os colegas e resolver os problemas com atitudes de diálogo e não violência – Dimensão Atitudinal.

4. METODOLOGIA

O presente trabalho se fundamentou em dois instrumentos de pesquisa, sendo a “revisão bibliográfica” e a “entrevista não estruturada”. No que concerne ao primeiro instrumento, este foi realizado de modo que uma revisão teórica sistemática seja possível. Ademais, esta revisão foi imprescindível para sustentar a pesquisa, sobretudo, durante a análise dos dados coletados.

É precípuo enfatizar que a pesquisa bibliográfica (fontes secundárias), trata-se de um levantamento bibliográfico já publicado, em forma de: livros, periódicos (online), publicações avulsas, teses, imprensa escrita (revistas ou anais). Assim sendo, possibilita colocar o pesquisador em contato direto com o que foi produzido sobre uma determinada temática, permitindo, desse modo, a manipulação de informações e a comparação entre dados coletados na pesquisa de campo e o que já foi produzido (LAKATOS; MARCONI, 2006).

Nessa perspectiva, a pesquisa ocorreu por intermédio da análise de livros, artigos científicos, teses e dissertações. Para tanto, serão utilizados os seguintes parâmetros de busca: SciELO (Scientific Eletronic Library Online), Biblioteca Digital da Unicamp, Biblioteca Digital de Teses e Dissertações da USP, Biblioteca da Faculdade Calafiori (livros e revistas), e, enfim, periódicos científicos, avaliados pela CAPES, atinentes a temática da presente pesquisa. Ressalta-se que o período base para consulta foi de: 1990 – 2013. As palavras-chaves selecionadas para as consultas serão: jogo, brincadeira, lúdico, cultura lúdica e jogos/brincadeiras no contexto da Educação Física escolar.

O tratamento das informações coletadas nos artigos, livros, teses, dissertações, consistirão em agrupamentos, segregados em tópicos respeitando os seguintes itens:

- a) Jogo e brincadeira: informações gerais sobre o jogo e a brincadeira, tais como história, definições e sua importância na formação das crianças.
- b) Lúdico: definição, características principais, relações entre o lúdico e a escola.
- c) Cultura Lúdica: análise sistemática de trabalhos científicos concernentes à existência de uma cultura lúdica formal e não formal, sendo estes presentes

na sociedade, no qual é um fenômeno sociocultural engendrado pelas crianças.

- d) As relações existentes entre jogos, brincadeiras e cultura lúdica no contexto da Educação Física escolar: investigar quais são as relações entre a Cultura Lúdica engendrada em espaços não formais e a disciplina de Educação Física escolar, sendo esta última, uma atividade formal.

Respeitante ao segundo instrumento de análise, este se refere a uma pesquisa de campo que será realizada por meio de uma “entrevista não estruturada”, foi realizada com dois professores de Educação Física e dez alunos pertencentes ao Ensino Fundamental (3º ao 5º ano), com faixa etária entre 8 e 10 anos de idade. O lócus da pesquisa será uma escola pública do município de São Sebastião do Paraíso/MG.

É importante aludir que a entrevista não estruturada é uma metodologia, em que as perguntas não estão dispostas em forma de questionário (impresso), e sim, ocorre por meio do diálogo, isto é, o pesquisador (entrevistador), a *priori*, estabelece as “perguntas chave” a serem utilizadas, em seguida, realiza uma conversação com o sujeito da pesquisa (entrevistado), sabendo que a informalidade é um dos caminhos para recolher as informações relevantes ao estudo (NEGRINE, 2010).

Em suma, as perguntas foram abertas, o que permite ao entrevistado dar sua opinião, ou seja, qualquer resposta. O objetivo deste tipo de instrumento de pesquisa é obter informações mais profundas, já que o pesquisador (entrevistador) pode ir elaborando novos questionamentos durante o processo de conversação (NEGRINE, 2010). Além disso, Molina Neto e Triviños (2010) enfatizam que este tipo de instrumento de pesquisa é muito válido, pois favorece a observação do cotidiano dos sujeitos nos diálogos e nas entrevistas, e isto contribuirá para decifrar um sistema de valores, regras, condutas e modelos de comportamentos que conduzem as ações dos sujeitos.

Ressalta-se que as entrevistas serão audiogravadas, sendo este um importante recurso para “capturar” as falas dos sujeitos durante os diálogos (GRILLO, 2012a). Para tanto, adotaremos a utilização de gravadores de voz do tipo *Mp4* durante as entrevistas.

Enfim, a análise dos dados foi do tipo 'interpretativa', já que os dados produzidos pelos pesquisadores, a partir das transcrições das audiogravações referentes às entrevistas, foram analisados e interpretados. Grillo (2012a) defende que para um conjunto de dados uma interpretação seja possível, portanto, apresentaremos para a análise a nossa interpretação.

5. ANÁLISE DOS DADOS: “Da Rua à Escola: as manifestações da Cultura Lúdica no contexto formal”

A presente pesquisa se pautou no método de pesquisa da entrevista não estruturada, sendo esta uma metodologia à qual as perguntas não estão preestabelecidas em formato de questionário (impresso). Portanto, este método se fundamenta no diálogo por meio de “perguntas chave”, que são ideadas pelo entrevistador (pesquisador), resultando na conversação e na informalidade na coleta das informações relevantes ao estudo (NEGRINE, 2010).

Durante as entrevistas realizadas com os dois professores foi questionado, em ambas, a questão do uso de jogos e brincadeiras advindos de uma Cultura Lúdica das crianças, nas aulas de Educação Física. De modo mais específico, o que se quer saber é se estes professores utilizam ou já utilizaram algumas das manifestações de uma Cultura Lúdica infantil, sobretudo, as criadas em espaços não formais (ruas, parques, recreios). Como resposta, ambos os sujeitos alegaram que usam jogos tradicionais e brincadeiras de rua, sobretudo, como forma de resgate cultural. Um dos professores foi mais além ao afirmar que valorizar a Cultura Lúdica das crianças é dar espaço para a criação delas ou dos grupos que elas participam.

Conforme os dois professores, os jogos e brincadeiras mais utilizados nas aulas são: cinco Marias; queimada; quebra canela; amarelinha; jogo de pedrinhas; gude; pular corda com canções tradicionais; passar anel; futebolzinho; bete (bets, taco ou bete-ombro); pular elástico.

A este respeito, Couto (2008) compreende que existem muitos aspectos que influenciam e diversificam o universo cultural da criança, tais como o seu meio social, a cidade onde habita, a própria cultura em que está inserida e ainda o sexo e a sua faixa etária. Destarte, esses aspectos que permeiam crianças são muito importantes para entender o seu comportamento, bem como, suas manifestações lúdicas. Por exemplo, há grupos de crianças que preferem atividades mais agressivas, como as “lutas”, jogos de empurrar ou de arremessar contra o oponente (queimada), cabo de guerra, dentre outros. Também há grupos que tem predileção por jogos de envolvam a perseguição, como pega-pega, pega-bandeira, duro-mole, pique-esconde, dentre outros. Independentemente disto, o autor citado defende que

estas manifestações necessitam ser transpostas para o âmbito escolar, já que a escola também é um espaço para a socialização.

Em relação à participação dos alunos nas atividades abrangendo jogos e brincadeiras de rua, os professores aludiram que as crianças participam bastante e gostam do que estão fazendo, uma vez que fazem algo que é presente na sua realidade. Muitos alunos, segundo os professores, não apenas explicam seus jogos, como também, indicam variantes possíveis destes jogos. Isso indica um espaço para a valorização da criatividade e da autonomia.

Deve-se ressaltar que o ser humano quando joga, não joga por obrigação, joga pelo seu sentido lúdico, pela vontade de se expressar e isso traz prazer e alegria. Quando brinca de forma livre ou é absorvido pelo jogo, ele traz consigo o sorriso que é o maior sinal de satisfação de sua parte que, por consequência, é beneficiado nos aspectos corporal, moral, social e intelectual (FREIRE, 2002).

Com isso, é possível analisar que os alunos sentem-se motivados com o uso de jogos, pois querem vencer e jogar bem, isso os mantém mais atentos e interessados e os forçam a usar mais a inteligência, a se adaptarem as situações de jogo enfrentando os problemas e as desordens causadas pelo jogo. Essa desordem causada pelo jogo deve ser controlada para que o jogo não caia no acaso perdendo o seu sentido pedagógico.

Os professores também salientaram a importância pedagógica da Cultura Lúdica no contexto escolar, contudo, cada professor defendeu uma posição diferente. O professor 1 afirmou que um trabalho com jogos e brincadeiras é necessário para se desenvolver a moral e é útil como resgate cultural. Em outros termos, a moral nos jogos seria a ideia de um respeito as regras e ao colega ou oponente. Já o resgate cultural é a concepção de proporcionar aos alunos a vivência de jogos e brincadeiras tidos como extintos ou não praticados por estes.

Para o professor 2, o lúdico expressado nos jogos e brincadeiras favorecem uma aquisição de conhecimentos e habilidades necessárias para o indivíduo. Tal aspecto converge com a afirmação de Emerique (1999), ao destacar que o brincar ou o jogar nos permite pensar num ensino e numa aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida na realidade, visto que possibilita um vínculo entre o pensar, o agir e sentir. Com isso, os alunos envolvem-se em situações de desordem por meio

de situações-problema que surgem durante o jogo, mostrando, assim, uma forma autônoma de conhecimento.

De resto, pôde-se depreender por meio das entrevistas que as manifestações de uma Cultura Lúdica são de grande valor para o aspecto social dos alunos, pois tais manifestações valorizam a importância das regras combinadas pelo grupo para que o jogo dê certo ou mesmo a moral no jogo para que este se realize sem interrupções ou arbitrariedades. Os dados também ratificaram a ideia de que o jogo, para que tenha resultados positivos, todos os participantes que concordaram com as regras devem respeitá-las. Em síntese, valorizar jogos tradicionais, brincadeiras de rua, recreios ou de parquinhos, é não apenas resgatar uma cultura produzida no contexto informal, mas também, proporcionar um aprendizado no aspecto coletivo que valorize também uma Cultura Corporal de Movimento, cultura esta que é considerada como o conteúdo principal da Educação Física Escolar.

Em relação à cultura corporal de movimento, Betti (2002) propõe que a Educação Física deve integrar o aluno nessa cultura para usufruir dos conteúdos desse componente curricular. Com isso, possibilitando uma formação plena (afetiva, social, cognitiva e motora). As manifestações lúdicas (jogos/brincadeiras) descritas pelos professores entrevistados, como conteúdo integra essa cultura, desenvolvendo habilidades motoras como correr, saltar, arremessar, manipular, etc. Habilidades cognitivas como atenção, concentração, entendimento das regras, uso de estratégias, etc. Habilidades no campo social e afetivo como saber ganhar e perder, respeitar as regras do jogo, saber trabalhar em grupo, valorizar atitudes não preconceituosas, etc.

No que concerne à entrevista realizada com os 10 alunos, pertencentes ao Ensino Fundamental (3º ao 5º ano), sete destes alunos mencionaram que poucas brincadeiras que eles realizam na rua, em terrenos baldios, parques, recreios, etc., são transpostas para as aulas de Educação Física. Dentre os jogos/brincadeiras mais praticados dentro e fora da escola, segundos estes alunos, estão o pique-bandeira, duro-mole, pega-pega e o pular corda. Raramente, estes brincam de futebol e suas variações (bobinho, chute ao gol, gol a gol, rebatida).

Já para os outros três alunos, boa parte dos jogos/brincadeiras que eles jogam nas ruas ou no recreio é aproveitada nas aulas de Educação Física, principalmente, nas “aulas livres” (aulas em que o professor deixa os alunos livres

para escolher seus jogos). Os jogos/brincadeiras mais jogados são: pega-pega, pique-esconde, bets, corrida, pique-bandeira, bobinho, duro-mole, dentre outras.

Nas entrevistas, constatou também que há brincadeiras institucionalizadas que são levadas pelos alunos para fora dos muros da escola e que são incorporadas a sua Cultura Lúdica. Alguns exemplos são o salto em distância (atletismo) e a corrente. O primeiro é uma modalidade do Atletismo e o segundo pertence aos Jogos Cooperativos. Há também os jogos de estratégia de tabuleiro ou não que são realizados no contexto escolar como o Xadrez, o Tangram e a Torre de Hanói e que, comumente, são praticados pelos alunos em casa ou nas ruas. Portanto, as entrevistas realizadas, tanto com professores quanto com alunos deixaram explícito que há uma relação muito próxima entre a Cultura Lúdica não formal e a Cultura de aulas de Educação Física.

Apesar da importância desta relação no ensino e na aprendizagem no contexto social, físico e cognitivo, os jogos e as brincadeiras continuam a perder sua força conforme se passam os anos de escolarização, ficando relegados ao Ensino Fundamental I (1º - 5º ano) e início do Fundamental II (6º e 7º ano). Cada vez mais, o esporte vem se tornando novamente o conteúdo hegemônico nas aulas de Educação Física escolar.

Enfim, jogar não é apenas aprender habilidades motoras e desenvolver capacidades físicas. Jogar é organizar-se socialmente e mentalmente, compreendendo as regras como algo que torna possível o jogo e aprender a respeitar os adversários como companheiros. Em síntese, explorar a Cultura Lúdica nas aulas de Educação Física escolar é experimentar a liberdade e a gratuidade, é dar azo à construção de uma vivência cultural num espaço e tempo próprio, engendrando ordem e regras, é envolver-se totalmente e intensamente nas atividades, e, principalmente, proporcionar a formação, a interação e a convivência com grupos sociais.

CONCLUSÃO

Concluimos por meio do presente estudo que os professores entrevistados fazem uso de jogos e brincadeiras tradicionais como manifestação da cultura lúdica em suas aulas como forma de resgate cultural. Concluimos também que a maioria dos alunos tem feito uso de poucas brincadeiras utilizadas em casa ou nas ruas nas aulas de educação física. Jogos e brincadeiras institucionalizados são levados pelos alunos para fora dos muros da escola.

Portanto, os jogos e as brincadeiras atinentes à cultura lúdica dos alunos são de fundamental importância na formação do aluno como cidadão pleno, capaz de socializar-se resolver problemas individuais e sociais, tornando-se disponível para o mundo ao seu redor, utilizando melhor seus conhecimentos, e suas faculdades de raciocínio não apenas de forma teórica mais também através de atitudes e ações, por isso é essencial a utilização do lúdico no ambiente escolar com a devida intervenção dos professores através do adequado direcionamento e aproveitamento dessas atividades. Brincadeiras e jogos tradicionais resgatam culturas antigas de povos próximos ou distantes dos alunos.

De resto, a cultura lúdica é uma forma de expressão e ajuda a enriquecer a cultura atual, a cultura que no futuro será estudada, adaptada, e melhorada, de acordo com as necessidades que o ambiente irá exigir e assim será novamente enriquecida. Desse modo, é um ciclo contínuo que sempre acontecerá através dos tempos, sempre trazendo a importância do lúdico como expressividade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BROUGÈRE, G. A Criança e a Cultura Lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

_____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1998.

COUTO, H. R. F. A criança e as manifestações lúdicas de rua e suas relações com a educação física escolar. **Tese de Doutorado**. Piracicaba: UNIMEP, 2008.

EMERIQUE, P. S. Isto e Aquilo: Jogo e “Ensinação” Matemática. In: BICUDO, M. A. V. (org.) **Pesquisa em Educação Matemática: Concepções e Perspectivas**. São Paulo: UNESP, 1999.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

FREIRE, J. B.; SCAGLIA, A. J. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.

GRANDO, R. C. O Jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino-aprendizagem da Matemática. **Dissertação de Mestrado em Educação**. Campinas: UNICAMP, 1995.

GRILLO, R. M. O Xadrez Pedagógico na Perspectiva da Resolução de Problemas em Matemática no Ensino Fundamental. **Dissertação (Mestrado em Educação)**. Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Educação. Itatiba, SP: Universidade São Francisco, 2012a.

_____. Os jogos de estratégia no contexto da Educação Física escolar. **Lecturas: Educación Física y Deportes (Revista Digital)**. Buenos Aires, Ano 17, n. 168, 2012b.

GRILLO, R. M.; GRANDO, R. C. A cultura do jogo e a cultura pelo jogo. **Revista P@rtes**. São Paulo, p. 1-8, julho de 2013.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira Editora, 1994.

_____. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2007.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados**. 6. ed. São Paulo: Editora Atlas S. A., 2006.

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

MOLINA NETO, V.; TRIVIÑOS, A. N. S. (Orgs.). **A pesquisa qualitativa na Educação Física: alternativas metodológicas**. 3. ed. Porto Alegre: Editora UFRGS/Sulina, 2010.

NEGRINE, A. Instrumentos de coleta de informações na pesquisa qualitativa. In: MOLINA NETO, V.; TRIVIÑOS, A. N. S. (Orgs.). **A pesquisa qualitativa na Educação Física: alternativas metodológicas**. 3. ed. Porto Alegre: Editora UFRGS/Sulina, 2010.

SCAGLIA, A. J. O Futebol e o Jogo/Brincadeira de Bola com os Pés: todos semelhantes, todos diferentes. **Tese (Doutorado em Educação Física)**. Faculdade de Educação Física – UNICAMP. Campinas, 2003.