



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

ISADORA SALVADOR FELIX PEREIRA

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR**

Recife

2019

ISADORA SALVADOR FELIX PEREIRA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Monografia apresentada como requisito do Trabalho de Conclusão do curso Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal Rural de Pernambuco para obtenção do título de licenciado em Educação Física. Orientador: Dra. Rosangela Cely Branco Lindoso

Recife

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P436i

Pereira, Isadora Salvador Felix

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: Estudo bibliográfico / Isadora Salvador Felix Pereira. - 2019.
34 f.: il.

Orientadora: Rosangela Cely Branco Lindoso.
Inclui referências.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de
Pernambuco, Licenciatura em Educação Física, Recife, 2019.

1. Educação Física. 2. Jogos Populares. 3. Conteúdo de Ensino. I. Lindoso, Rosangela Cely
Branco, orient. II. Título

CDD 613.7

ISADORA SALVADOR FELIX PEREIRA

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS POPULARES COMO CONTEÚDO NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Banca Examinadora

Orientador: Dra. Rosangela Cely Branco Lindoso - UFRPE

Prof^a. Ms. Thamyras Fernanda Cândido de Lima

Prof. Ms. José Mawison Cândido de Lima

Recife

2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais que sempre me apoiaram nessa jornada tão longa e difícil, e não me deixaram desistir nunca.

Aos meus amigos Edilson Junior, Maria Claudia e Maira Gabriela que sempre me apoiaram e tornaram tudo mais leve e feliz. Gratidão pela amizade e amor de sempre.

A UFRPE, pela graduação pública e de qualidade pela qual tenho muito orgulho e amor.

A todos os professores do curso de licenciatura em educação física, por toda dedicação e ensinamentos passados.

E por fim, a todos os colegas de curso pelas boas e felizes lembranças de uma jornada difícil, mas feliz.

Gratidão.

RESUMO

O presente estudo se propõe, por meio de revisão bibliográfica, investigar como os jogos populares são importantes como conteúdo de ensino nas aulas de educação física escolar, o estudo se justifica pela preocupação de como esses jogos estão desaparecendo da história das crianças devido a fatores como a violência, urbanização e os avanços tecnológicos. O ensino desses jogos nas aulas de educação física escolar é um meio de resgatá-los e dar continuidade a uma manifestação cultural do nosso país. Sendo assim, destacamos o que diz a literatura acerca da importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física escolar. O estudo consiste em uma pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico os resultados, após pesquisa em dois sites o Revista Brasileira de ciências do Esporte (RCBCE) e no Scielo que apresentaram dez eito estudos, respectivamente. No entanto, apenas três deles possuem temáticas aproximadas sobre o conteúdo de jogos, enquanto a temática de jogo como conteúdo escolar não foram encontrados estudos referentes. Apesar disso, podemos identificar os aspectos do referencial teórico nos mesmos.

Palavras-chave: Educação Física. Jogos Populares. Conteúdo de Ensino.

ABSTRACT

The present study proposes, through literature review, to investigate how popular games are important as teaching content in physical education classes, the study is justified by the concern about how these games are disappearing from children's history due to factors such as violence, urbanization and technological advances. Teaching these games in school physical education classes is a way of rescuing them and continuing a cultural manifestation of our country. Thus, we highlight what the literature says about the importance of popular games as content in school physical education classes. The study consists of a qualitative research of bibliographic character the results, after searching in two sites RCBCE and Scielo that presented ten and eight studies, respectively. However, only three of them have approximate themes about game content, while the game theme as school content were not found studies. Nevertheless, we can identify the aspects of the theoretical framework in them.

Keywords: Physical Education. Popular games. Teaching content.

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Dados da RBCE	24
Tabela 2. Dados do Scielo	26

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO	8
1.1. OBJETIVOS	9
1.2.1.Objetivos Geral	9
1.2.2.Objetivos Específicos	9
2.REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1. EDUCAÇÃO FÍSICA ENQUANTO COMPONENTE CURRICULAR E SEUS CONTEÚDOS	11
2.2.HISTÓRICO DO JOGO	13
2.3.JOGO X BRINCADEIRA	14
2.3.1.Os jogos e suas classificações	15
2.4.JOGOS POPULARES	16
2.5.O JOGO POPULAR COMO CONTEUDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	18
3.METODOLOGIA	21
3.1. CARACTERIZAÇÕES DO ESTUDO	21
3.1.1. Instrumentos e técnicas de coleta de dados	22
3.1.2. Técnica de análise de dados	22
3.1.3. Etapas da pesquisa	22
4.RESULTADOS E DISCUSSÃO	24
5.CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	31

1. INTRODUÇÃO

Os jogos assim como a arte, são atividades que surgiram em decorrência do trabalho, como atividade humana transformadora da natureza e de uso de ferramentas (ELKONIN,1998). Os Jogos como conteúdo dentro da Educação Física Escolar são um conteúdo de ensino aprendizagem. Para Kishimoto (1999), o jogo como instrumento de ensino e aprendizagem contribui para o desenvolvimento das crianças principalmente na educação infantil, pois permite de maneira espontânea que sejam estimuladas diferentes áreas de aprendizagem que ocorrem numa fase muito importante da vida da criança. Ao falar da função educativa do jogo nos mostra que:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. (KISHIMOTO, 1999, p.40).

Partindo da preocupação de como esses jogos estão desaparecendo do dia a dia das nossas crianças devido a fatores como a violência, o trabalho, trânsito e a tecnologia, acreditamos que o ensino desses jogos dentro da escola seja uma forma de dar continuidade a essa manifestação cultural popular do nosso país que são os jogos populares. E sendo a escola o local de construção do conhecimentos construídos pela humanidade, tem como objetivo apresentar tal conteúdo.

Dentre as concepções de jogos, os jogos populares trazem em sua bagagem notória importância social por obterem em sua formação aspectos culturais e históricos intrínsecos a sociedade, por essa razão tratar sobre os jogos populares e seus derivados dentro da escola, tendo em vista a evidente perda de espaço dos mesmos na sociedade atual, é tratar do ser humano e daquilo que por ele foi historicamente produzido.

A relevância do estudo consiste na importância que os jogos populares têm nos aspectos cognitivo, sócio-afetivo e motor do indivíduo. Tendo o jogo um papel

muito importante no desenvolvimento infantil e esse conteúdo dentro da escola contribui de forma muito significativa na formação do ser humano.

A Educação Física Escolar tem como objetivo trabalhar de modo amplo seus conteúdos, possibilitando que o aluno aprenda de uma forma prazerosa grande parte dos conteúdos da cultura corporal.

Para o Coletivo de autores (1992), os conteúdos da educação física são: dança, jogos, lutas, ginástica e esporte. Desta forma, faz-se necessário dar aos jogos populares um tratamento pedagógico. Mas que em virtude de fatores sociais como a trabalho, violência, tecnologia e urbanização esse conteúdo é negado tanto dentro como fora da escola.

Partindo deste entendimento o estudo se propõe, por meio de revisão bibliográfica discutir e analisar a importância dos jogos populares nas aulas de educação física escolar.

Essa pesquisa parte do questionamento: como a produção do conhecimento tem tratado o conteúdo jogos populares nas aulas Educação Física Escolar? Para responder a este questionamento traremos os objetivos a seguir.

1.1. OBJETIVOS

1.2.1. Objetivos Geral

Investigar a importância dos jogos populares como conteúdo da educação física escolar na produção do conhecimento.

1.2.2. Objetivos Específicos

- Analisar a educação física enquanto componente curricular e seus conteúdos;
- Identificar historicamente o papel dos jogos populares enquanto conteúdo da educação física;
- Diferenciar jogo e brincadeira bem como sua classificação com foco nos jogos populares.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1. EDUCAÇÃO FÍSICA ENQUANTO COMPONENTE CURRICULAR E SEUS CONTEÚDOS

A educação física foi uma atividade na escola regida por um decreto e nele eram exigidas as aulas em dias alternados com base na aptidão física, assim sem o compromisso da construção de um conhecimento da área, os alunos apenas praticavam tais atividades que eram avaliadas por testes de aptidão executados no início do semestre e no final. No início do ano letivo as atividades só iniciavam com a autorização do médico através de um exame de ausculta. Sua prática era normatizada pelas dispensas feitas pelos médicos denominadas de alínea A, B, C, D e E.

Depois da reabertura política, professores da área da Educação Física, fizeram suas pós-graduações em várias áreas do conhecimento, surge um novo entendimento sobre a área, o ser humano é entendido como integral e que apenas as ciências biológicas e médicas eram insuficientes para sua compreensão, isso ocorre também na medicina que tem suas diretrizes ampliadas na compreensão do social, do psicológico.

Uma conjunção de fatos acontece neste contexto, promulgação da Carta Magna, a Constituição de 1988 e tramitação da LDB 9394, promulgada em 1996.

A educação física foi reconhecida enquanto componente curricular justificando que tem um conhecimento a tratar, construído historicamente e apropriado socialmente.

Neste entendimento, o papel da escola é exatamente a construção às novas gerações do conhecimento acumulado e sistematizado para que os alunos entendam o processo histórico da construção do mundo. Esses conteúdos são a ginástica, as lutas, o jogo, a dança e os esportes.

Tais conhecimentos entram nos currículos de acordo com princípios diante da realidade prática do aluno segundo as Orientações Teórico-Methodológicas de Educação Física, Ensino fundamental e Médio (OTM) (2010 p.12) com base no (COLETIVO DE AUTORES, 1992):

1º Relevância social do conteúdo: Fundamentado em Libâneo (1985) o qual afirma que "não basta que os conteúdos sejam apenas ensinados, ainda que bem ensinados é preciso que se liguem de forma indissociável a sua significação humana e social", os autores da Crítico-Superadora expõem que o conteúdo "deverá estar vinculado à explicação da realidade social concreta e oferecer subsídios para a compreensão dos determinantes sócio históricos do aluno, particularmente a sua condição de classe social";

2º Contemporaneidade do conteúdo: Os conteúdos devem oferecer aos alunos o que de mais moderno existe com relação aquele conhecimento;

3º Adequação às possibilidades sócio cognitivas do aluno: Inicialmente deve-se estabelecer o confronto entre o conhecimento escolar e o conhecimento do senso comum, instigando "o aluno a ultrapassar o senso comum e construir formas mais elaboradas de pensamento". Não se trata de "oposição entre cultura erudita e cultura popular...", mas uma relação de continuidade em que, progressivamente, se passa da experiência imediata ao conhecimento sistematizado" (LIBÂNEO, 1985);

4º Simultaneidade dos conteúdos enquanto dados da realidade: O trato simultâneo dos conteúdos, dando uma visão de totalidade;

5º Espiralidade da incorporação das referências do pensamento: Ampliação das referências do pensamento a respeito do conhecimento tratado;

6º Provisoriedade do conhecimento: Este rompe com a ideia do dono do saber, pois desenvolve o conhecimento a partir da noção de historicidade, "para que o aluno se perceba como sujeito histórico". (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.12).

Este conhecimento, do qual trata a Educação Física, poderá ser organizado em séries ou ciclos, com base no Coletivo de Autores (1992), Ciclos de aprendizagem é um processo de organização do conhecimento diante de representações, generalizações e regularidades, com o objetivo de apontar níveis sucessivos em uma espécie de espiral que vai se ampliando com a progressão contínua partindo dos conhecimentos elementares até o mais elaborado.

No presente estudo trataremos sobre o conteúdo jogo em seu processo histórico, como ele surge na história da humanidade como ele se desenvolve e como se apresenta enquanto conteúdo de ensino sua classificação, focando nos jogos populares.

2.2. HISTÓRICO DO JOGO

O jogo sempre fez parte da história e cultura da humanidade, historicamente o jogo já assumiu vários papéis como rituais de celebração, passatempo das classes menos favorecidas e distração da classe trabalhadora. Seu surgimento é incerto, mas alguns estudos afirmam que o jogo surgiu no século XVI, e que os primeiros estudos foram feitos na Roma e Grécia, com o objetivo de ensinar letras. A palavra “jogo” tem origem do vocabulário latim “iocus” que significa diversão, brincadeira.

O jogo está relacionado ao trabalho e a cultura, presente na história e no desenvolvimento humano. E essa relação pode ser compreendida quando pensamos no trabalho como ponto de partida das práticas da humanidade. De acordo com Huizinga (1991), para os povos antigos o trabalho não tinha o mesmo significado que temos hoje, era uma 'atividade' que não ocupava tanto tempo das pessoas, e com isso os jogos assumiam o papel de diversão e interação social. Para Huizinga (1991), A partir do jogo que nasce a cultura, sob a forma do ritual e do sagrado, e todas as suas manifestações de expressão humana. Dito isso, Murcia (2005, p. 9) acrescenta que:

O jogo é um fenômeno antropológico que se deve considerar no estudo do ser humano. É uma constante em todas as civilizações, esteve sempre unido à cultura dos povos, a sua história, ao mágico, ao sagrado, ao amor, a arte, a língua, a literatura, aos costumes, a guerra. O jogo serviu de vínculo entre povos, é facilitador da comunicação entre seres humanos (MURCIA, 2005, p.9).

Autores como Elkonin (1998), e Vygotsky (1990), defendiam que o trabalho antecede o jogo, e que o jogo surge em consequência do trabalho. Assim os jogos surgem com um papel de preparar as crianças para a vida adulta, possibilitando aprendizagem de tarefas e desenvolvimento de habilidades sociais para sua sobrevivência. Conforme explica Plekhánov, quando fala sobre os jogos de guerra: “Primeiro surge a guerra verdadeira, e a necessidade por ela criada, e logo depois, os jogos de guerra para satisfazer essa necessidade” (PLEKHÁNOV, apud ELKONIN, 1998, p. 38).

Segundo Kishimoto (1994), afirma que; o jogo assume o sentido e significado que cada sociedade lhe atribui. De acordo com a época e lugar. Além disso, de acordo com Kishimoto (1994) “Se em tempos passados o jogo era visto como inútil, como coisa não séria, depois do romantismo a partir do século XVIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança.” (p.0108)

A partir dessa época, o jogo é valorizado e usado como recurso pedagógico. Surgindo a relação do jogo com a educação. Marcada por três principais pontos de vista, segundo destaca Brougère (1997), são eles: o jogo como recreação, como instrumento pedagógico e como colaborador para o professor ensinar.

Compreende – se assim, que a evolução do jogo se dá de acordo com cada contexto histórico e cultural de cada sociedade, o jogo aparece de modos diferentes a depender dos seus valores, modo de vida e linguagem. Dito isso, percebemos que o jogo apesar de suas diversidades em relação aos sentidos e significados que a ele são dados, o jogo se apresenta como uma ferramenta na construção de valores dos indivíduos com a sociedade e desenvolvimento da humanidade.

2.3. JOGO X BRINCADEIRA

Segundo o Coletivo de Autores (1992) o jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente.

Ao procurarmos o significado de jogo e brincadeira no dicionário a palavra diversão aparece em ambas, pois a ludicidade e o divertimento fazem parte dessas práticas e por isso são normalmente conceituadas como a mesma coisa. Mas o que as diferenciam são os objetivos, o sentido e significado que a elas são dados.

A brincadeira é o que pode acontecer em qualquer lugar, com supervisão ou não de adulto, onde a criança tem o poder de conduzir, modificar e criar pelo simples prazer de brincar e se divertir. De acordo com Brasil (1998):

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados (BRASIL, 1998, p.27).

O brincar possibilita as crianças a desenvolver sua ludicidade, criatividade e interação social. E na brincadeira as crianças assumem papéis do cotidiano adulto, permitindo a elas sair da realidade para o faz de conta brincando.

Sobre jogo, Johan Huizinga (1999, p. 33), afirma que: “Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias”.

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência.

Em alguns casos, o jogo manifesta-se com o objetivo de servir bem aos propósitos educacionais, visto que pode ser controlado, domesticado, orientado de acordo com regras que o conduzem aos objetivos pretendidos. Em outros casos, pode ser indomável, perigoso, indisciplinado, e afastado dos círculos educacionais.

2.3.1. Os jogos e suas classificações

Os jogos são classificados em diversos tipos, com diferentes regras podendo mudar de região para região e em distintas culturas. De acordo com suas particularidades em relação ao local do jogo, número de jogadores, regras e objetivo. A categorização dos jogos foi baseada nas classificações dos autores Friedmann (1995), Valduga (2011) e Santos (2009).

Jogos Eletrônicos: Aquele que necessita da tecnologia, os jogadores podem jogar tanto sozinhos como acompanhados, no mesmo lugar ou a distancia. E não tem idade.

Jogos Cooperativos: Aqueles que tem como objetivo unir as pessoas, construir a confiança nas pessoas e sem si mesmo. Onde não importa se ganha ou se perde mas o resultado como um todo. Todos trabalham juntos para alcançar o objetivo do jogo.

Jogos Competitivos: Aqueles que tem por objetivo a competição entre os jogadores e um vencedor no final.

Jogos Populares: Aqueles que são passados através da oralidade de geração para geração , suas regras são flexíveis

Jogos de Salão: Aqueles que usam tabuleiro ou mesas, não necessita de esforço físico e os jogadores são representados por pecas e tabuleiros.

Jogos Esportivos: Aqueles que apresentam definições, padronizações e institucionalizações, no qual as regras são determinadas rigorosamente.

Jogos de Luta: ou jogos de oposição, onde se confronta o adversário, se opondo fisicamente a ele sobre ataque e defesa.

2.4. JOGOS POPULARES

Dentro de todas essas classificações, o conteúdo de estudo desse trabalho é trabalhar os jogos populares especificamente, que sempre estiveram presente na vida cotidiana das crianças, principalmente nas de classes menos privilegiadas. Não se sabe o criador de alguns jogos, pois eles já vêm sendo praticados e transmitidos desde épocas mais remotas. São conhecidos também como jogos de rua em que seus elementos podem ser alterados, decididos pelos próprios jogadores, com flexibilidade nas regras, e sem exigir recursos mais sofisticados, pois sua origem está na cultura.

Segundo Kishimoto (1992) não se conhece a origem desses jogos. Seus criadores são anônimos. Sabe-se, apenas, que são provenientes de práticas

abandonadas por adultos, de fragmentos de romances, poesias, mitos e rituais religiosos. A tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e do Oriente brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Tais jogos foram transmitidos de geração em geração através dos conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Segundo Kishimoto (2007), não se sabe a origem do jogo popular e nem seus criadores. Sabendo-se apenas que são transmitidos de geração em geração de pai para filho. Mas conservam a mesma forma de jogar. Os jogos populares sofrem mudanças dependendo do momento histórico. E contribuem para o desenvolvimento infantil de maneira muito significativa em questões como resgate da cultura, nas relações sociais, inclusão e incentivo às manifestações populares.

Mello (2006) fala um pouco sobre os jogos populares:

Os jogos tradicionais são também denominados de jogos populares, sejam aqueles praticados por adultos ou pela população infantil, principalmente por crianças integrantes de famílias menos privilegiadas. Estes ocorrem com frequência em calçadas, ruas, quintais, terrenos baldios e pátios escolares, ao passo que aqueles se tornam parte da vida cotidiana de seus praticantes em seus momentos de tempo livre e oportunidade de encontro grupal (MELLO, 2006, p. 01).

Autores como: Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Mello (2002), Cardoso (2004), entre outros, falam da importância do jogo popular como manifestação cultural, de sua transmissão de um povo para outro e possuem características de oralidade, tradicionalidade e transmitidos de maneira espontânea. Os jogos populares são conhecidos em diversas regiões, podendo mudar até seu nome, mas sem perder suas características e às vezes até regras.

O crescimento rápido das cidades, a tecnologia, juntamente acompanhado pela violência urbana, entre outros fatores, contribuiu de certa forma, para o abandono dos jogos populares nas ruas, expulsando as crianças das áreas, que para elas eram locais ideais para a prática dos jogos.

É o que nos fala Okamoto (2011):

Percebe-se que os espaços destinados a prática dos jogos populares diminuíram, e que atualmente as crianças têm pouca ou nenhuma oportunidade de vivenciá-los, sendo então o espaço escolar uma rica possibilidade de experimentá-los (OKAMOTO, 2011, p.22).

É de extrema importância o resgate dos jogos populares dentro da escola e na aula de Educação Física, acredita-se que é papel do professor ter um compromisso com a sociedade; buscar a humanização dos seus alunos; dar subsídios para que os estudantes ampliem seus conhecimentos. Só existirão transformações quando uma atividade humana estiver interferindo de forma positiva no real de forma que possa superar as contradições existentes na sociedade. O sentido e significado de um instrumento podem ser diferentes para outra geração, para outro grupo; por isso é de extrema importância a socialização do que foi produzido pelo homem historicamente.

2.5. O JOGO POPULAR COMO CONTEÚDO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Sendo a escola o lugar de transformação da sociedade, onde as crianças se desenvolvem para serem seres mais críticos e conscientes para sua emancipação no mundo, o jogo pode ser de grande valor como recurso pedagógico no processo ensino aprendizagem. E sendo o jogo conteúdo da educação física.

Kishimoto (1998, p. 78), diz que é importante reconhecer que são “inúmeras as conquistas possíveis de serem alcançadas pelas crianças através do mundo do jogo, entre elas a possibilidade de autoconhecimento, do conhecimento do outro e do mundo que o cerca”.

Neste estudo buscaremos investigar especificamente os jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física escolar, e como os autores pesquisados defendem a importância do jogo popular na escola. As aulas de educação física surgem como aliadas para o resgate e continuação dos jogos populares e suas tradições.

Os PCN(2001) propõem ao abordar os conteúdos da educação física que sejam permitidas na escola as diferentes práticas corporais e suas variadas manifestações culturais, nos fala também que:

Independentemente de qual seja o conteúdo escolhido, os processos de ensino e aprendizagem devem considerar as características dos alunos em todas as suas dimensões (cognitiva, corporal, afetiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social). Sobre o jogo da amarelinha, o voleibol ou uma dança, o aluno deve aprender, para além das técnicas de execução, a discutir regras e estratégias, apreciá-los criticamente, analisá-los esteticamente, avaliá-los eticamente, ressignificá-los e recriá-los (BRASIL, 2001, p.28)

E sendo o jogo um desses conteúdos como proposta dos PCN, os jogos populares possibilitam e facilitam o processo de ensino aprendizagem do aluno nos aspectos motores, cognitivos, sociais e afetivos.

Para Freire (1994), o jogo deve ser visto como instrumento pedagógico e usado para contribuir na formação social do aluno, o autor baseado nos estudos de Piaget, acredita que quando utilizado para ensinar é uma preparação do aluno para a vida adulta.

Kishimoto (1999) compreende o jogo educacional utilizando a ludicidade como meio para proporcionar o prazer, alegria, divertimento e ao mesmo tempo transmite conhecimento para aprender o conteúdo.

Os jogos populares devem ser compreendidos de forma organizada pelos alunos e professores para que o jogo seja entendido para além do fazer. Para que, de maneira organizada, o conteúdo possa ser discutido e problematizado de forma contextualizada para garantir seus objetivos e aprendizagem. Para isso se faz necessário entender e conhecer a realidade lúdica e a fase de desenvolvimento do aluno.

Rangel (2004) compreende a importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física, segundo a autora no passado esses jogos não tinham o viés educacional e eram aprendidos apenas nas ruas e espaços públicos, mas devido aos aspectos da urbanização, violência e etc. a autora nos mostra que cabe a escola também transmitir esse conhecimento, quando nos fala que:

Uma das funções da escola é a de transmitir o conhecimento sistematizado pela sociedade, e parte deste conhecimento é representado no jogo. Fazendo-se um exercício de volta ao passado, ou observando crianças brincando, podemos visualizar a amarelinha, a mãe-da-rua, o pega-pega, o boca de forno e o esconde-esconde (RANGEL, 2004, p.113).

Friedmann (1996), ao falar dos jogos populares, afirma que:

“[...] Quando se afirma que este tem a ver com as tradições popular não se pode cair na idéia de que este seja sobrevivência intocada, que somente foi criativo e dinâmico no lugar e no grupo onde originou: em qualquer cultura, tudo é movimento. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retoma o antigo e a tradição inova novamente, incorporando o velho no novo e transforma um como poder do outro”. (1996. p. 40).

Friedmann (1996) compreende o jogo popular como um jogo que pode ser modificado e adequando ao momento histórico e cultural de seu povo sem perder sua essência.

Friedmann (1996), afirma que o jogo é muito importante, pois através da ludicidade a criança sente prazer ao realizar as atividades propostas. E assim, a brincadeira dentro da escola torna o aprendizado prazeroso, sob orientações do professor de educação física.

Darido (2005) compreende o jogo como patrimônio cultural da humanidade, e fala da importância ao apresentar os jogos populares como conteúdo da educação física escolar, pois as crianças já tem um conhecimento prévio desses jogos, os materiais e espaços podem ser adaptados ao jogo, não tem faixa etária e, o mais importante, podem ser aprendidos pelo método global.

3. METODOLOGIA

Neste capítulo explanaremos sobre os aspectos metodológicos dessa pesquisa, a saber: a abordagem, o método, o contexto, técnica e instrumentos de coleta e análise de dados.

3.1. CARACTERIZAÇÕES DO ESTUDO

Iniciaremos falando sobre as pesquisas de maneira geral que segundo Gil (2008, p.17) constituem-se no "procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos".

Essa pesquisa tem uma abordagem qualitativa, ou seja, segundo Minayo (2009):

[...] trabalha com o universo de significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes (MINAYO, 2009, p.21).

O método utilizado foi o descritivo, uma vez que visa descrever o objeto de estudo, os jogos populares na Educação Física, considerando a subjetividade dos atores sociais da pesquisa.

Para Gil (2008, p. 28), a pesquisa descritiva "tem como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis", nesse campo de investigação buscamos investigar a importância dos jogos populares como conteúdo da educação física escolar.

O delineamento de pesquisa usado foi a pesquisa bibliográfica, como aponta Gil (2008, p. 28), "é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos".

De acordo com o exposto, pode-se compreender que esta pesquisa se alinha à estratégia de estudo bibliográfico e buscou compreender qual a importância dos jogos populares como conteúdo da educação física escolar.

3.1.1. Instrumentos e técnicas de coleta de dados

Como instrumento de coleta de dados foi utilizado como descritores as palavras, Jogos populares, Educação Física e Conteúdo de ensino.

3.1.2. Técnica de análise de dados

Para análise de dados usamos a técnica de análise de conteúdo, tipo Bardin (2010) que para a mesma se refere a:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens. A intenção da análise de conteúdo é a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção (ou eventualmente, de recepção), inferência esta que recorre a indicadores (quantitativos ou não) (BARDIN, 2010, p.38).

Com a análise de conteúdo relacionamos as informações coletadas aos objetivos dessa pesquisa a fim de compreender a realidade do campo de estudo investigado e assim concluir as análises dessa pesquisa com todas informações coletadas e apresentadas nos quadros 1 e 2.

Salientamos que o pesquisador não deve perder de vista o seu foco. Fizemos uso desses instrumentos metodológicos a fim de descobrir as informações necessárias as quais contemplem o que foi proposto nos objetivos desse estudo.

3.1.3. Etapas da pesquisa

Este estudo foi dividido em quatro etapas, a saber:

1ª etapa – Procedeu-se a revisão bibliográfica exploratória sobre os jogos populares enquanto conteúdo da Educação Física. Os dados foram coletados, através de descritores como Jogos/jogo, jogos populares.

2ª etapa – Os dados foram apresentados nas tabelas 1 e 2, a qual sumarizou sistematicamente as seguintes informações, o nome da revista, o objetivo do estudo, autor (es), ano, método e resultados.

3ª etapa – Realizou-se a análise dos dados empíricos coletados conforme Bardin (2010). Sendo, portanto, evidenciadas as mesmas categorias de análise propostas na etapa 1. E comparou-se os dados da etapa 1 com os das etapas 2 e 3.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste capítulo explanaremos os resultados e discussão dessa pesquisa da revisão bibliográfica.

No Período Revista Brasileira da Ciência do Esporte (RBCE) foram encontrados 10 artigos no período de 2010 a 2017, última edição publicada 2017, descritor de busca Jogo/ jogos, Jogos Populares.

Tabela 1. Dados da Revista Brasileira da Ciências do Esporte(RBCE)

TÍTULO	AUTOR (ES)	VOLUME/ NÚMERO/ANO
O JOGO DA CRIANÇA AUTISTA NAS SESSÕES DE PSICOMOTRICIDADE RELACIONAL	Atos PrinzFalkenbach, Daniela Diesel, Lidiane Cavalheiro de Oliveira	v. 31, n. 2 (2010)
O JOGO POR UMA PERSPECTIVA HISTÓRICO-CULTURAL	Gustavo Martins Piccolo	v. 31, n. 2 (2010)
O JOGO COMO CONTEÚDO DE ENSINO NA PERSPECTIVA DOS ESTUDOS DO IMAGINÁRIO SOCIAL	Jeferson Retondar	v. 33, n. 2 (2011)
JOGOS DE GÊNERO EM PEQUIM 2008: REPRESENTAÇÕES DE FEMINILIDADES E MASCULINIDADES (RE)PRODUZIDAS PELO SITE TERRA	Johanna Coelho Von Mühlen, Silvana VilodreGoellner	v. 34, n. 1 (2012)
SABERES COMPARTILHADOS NO ENSINO DE JOGOS E BRINCADEIRAS: MANEIRAS/ARTES DE FAZER NA EDUCAÇÃO FÍSICA	Júlia Miranda Falcão, Silvana Ventrorm, Wagner dos Santos, Amarílio Ferreira Neto	v. 34, n. 3 (2012)
O JOGO INFANTIL CONTEMPORÂNEO: MÍDIA, NOVAS PRÁTICAS E CLASSIFICAÇÕES	Carolina Duek	v. 34, n. 3 (2012)
JOGOS ELETRÔNICOS: CORPOREIDADE, VIOLÊNCIA E COMPULSIVIDADE	Jeferson José MoebusRetondar, JULiana Coutinho Bonnet, Elisabeth Rose Assumpção Harris	v. 38, n. 1 (2016)
OS JOGOS DESPORTIVOS LUSO?BRASILEIROS E OS CONGRESSOS LUSO?BRASILEIROS DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ÂMBITO DAS RELAÇÕES INTERNACIONAIS BRASIL?PORTUGAL (DÉCADA DE 1960)	Victor Andrade Melo	v. 38, n. 1 (2016)
“JOGANDO” COM AS DIFERENTES LINGUAGENS: A ATUALIZAÇÃO DOS JOGOS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR	Juliana de Alencar Viana, Cristiane Oliveira PisaniMartini	v. 38, n. 3 (2016)
JOGOS RECREATIVOS PARA TERCEIRA IDADE: UMA AMPLIAÇÃO DA DISCUSSÃO SOBRE ATIVIDADE FÍSICA PARA IDOSOS	Marcela Rodrigues Castro, Leopoldo Henriques Rezende Lima, Emerson Rodrigues Duarte	v. 38, n. 3 (2016)

Fonte: a autora

O site afirma que o periódico foi editado pelo Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte (CBCE)¹, A Revista Brasileira de Ciências do Esporte (ISSN 0101-3289, eISSN 2179-3255) que é um dos mais tradicionais e importantes periódicos científicos brasileiros na área de Educação Física/Ciências do Esporte, indexada em indicadores internacionais, reconhecida como B1 no sistema de avaliação Qualis/Capes (2010-2012), ou seja, é um periódico de excelência nacional. Publicada trimestralmente, tem como atuais editores os professores Dr. Alexandre Fernandez Vaz, Dr. Felipe Quintão de Almeida e Dr. Jaison José Bassani.

O artigo que mais se aproximou foi “Saberes compartilhados no ensino de jogos e brincadeiras” (2012). Nele os autores descrevem um projeto pedagógico para o ensino da Educação Física, desenvolvido a partir do conteúdo jogos e brincadeiras, em uma escola municipal de ensino fundamental, com uma turma do 4º ano. Assumindo a perspectiva dos estudos com os cotidianos e utilizando como instrumentos para produção dos dados a observação, o registro fotográfico e fílmico e a entrevista. Os autores justificam a possibilidade de construção de uma prática docente mediada por uma pesquisa colaborativa no espaço-tempo escolar, no processo de compartilhar as práticas pedagógicas reconhecendo a complexidade, a pluralidade e a singularidade das ações escolares, em especial as produzidas nas aulas de Educação Física.

A segunda busca foi no site ScientificElectronic Library Online - SciELO² é uma biblioteca eletrônica que abrange uma coleção selecionada de periódicos científicos brasileiros. A SciELO é o resultado de um projeto de pesquisa da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP), em parceria com o Centro Latino-Americano e do Caribe de Informação em Ciências da Saúde (BIREME). A partir de 2002, o Projeto conta com o apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). O Projeto tem por objetivo o desenvolvimento de uma metodologia comum para a preparação, armazenamento, disseminação e avaliação da produção científica em formato eletrônico. Com o avanço das atividades do projeto, novos títulos de periódicos estão sendo incorporados à coleção da biblioteca.

¹<http://revista.cbce.org.br/index.php/RBCE>

²<http://www.scielo.br/?lng=pt>

Tabela 2. Dados do Scielo

TÍTULO	AUTOR(ES)	PERIÓDICO
De la lucha al testimonio. Las representaciones audiovisuales e interactivas del cáncer en los video juegos_	Gómez-García, Salvador; Navarro-Sierra, Nuria; Carrillo-Vera, José-Agustín	Interface - Comunicação, Saúde, Educação Jul 2019, Volume 23 elocation e180363
A vida sentimental das mercadorias: a estética da “fofura” e seus jogos de poder na arte de Jeff Koons	Neves, Pedro Pinheiro.	Galáxia (São Paulo) Ago 2018, Nº 38 Páginas 205 - 219
La acción docente en la protección sociocomunitaria de los juegos populares de Buleleng-Bali	Palomares-Cuadros, Juan; Dharmadi, Made - Agus; Sulistia-Dewi, Ni Luh Putu Eka; Collado-Fernández, Diego; Padial-Ruz, Rosario.	Revista Brasileira de Ciências do Esporte Jun 2018, Volume 40 Nº 2 Páginas 177 –183
Refletindo sobre a língua escrita e sobre sua notação no final da educação infantil	Morais, Artur Gomes de; Albuquerque, Eliana Borges Correia de; Brandão, Ana Carolina Perrusi Alves.	Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos Dez 2016, Volume 97 Nº 247 Páginas 519 - 533
Sport mega-events: can legacies and development be equitable and sustainable? _	Coakley, Jay; Souza, Doralice Lange.	Motriz: Revista de Educação Física Set 2013, Volume 19 Nº 3 Páginas 580 –589
Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial_	Tabares Fernández, José Fernando.	Polis (Santiago) 2010, Volume 9 Nº 26 Páginas 157 – 173
Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros na infância_	de Oliveira Pinto, Tatiane; Lopes, Maria de Fátima.	Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud Jul 2009, Volume 7 Nº 2 Páginas 861 - 885
A contribuição dos parques infantis de Mário de Andrade para a construção de uma pedagogia da educação infantil_	Faria, Ana Lúcia Goulart de.	Educação & Sociedade Dez 1999, Volume 20 Nº 69 Páginas 60 - 91

Fonte: à autora

Dos oito artigos encontrados três fazem referências aos jogos populares, dos quais dois publicados em espanhol e um em português.

O primeiro intitulado “La acción docente en la protección sociocomunitaria de los juegos populares de Buleleng-Bali” (2018), analisa as percepções dos professores para salvaguardar os jogos e os desportos tradicionais em Bali. Foi feito um estudo qualitativo, por meio de grupos de discussão e entrevistas, com a participação de 32 professores. Os resultados indicam que os professores são o principal colecionador e protetor de jogos. Modificam e adaptam os jogos de forma

funcional e estrutural, para que adquiram uma classificação educacional e os considerem uma parte essencial da identidade balinesa, por isso consideram que se deve aprofundar o ensino da lógica externa do jogo. Também se percebe a falta de regulação desses no currículo oficial, a falta de promoção em nível regional e nacional, bem como a necessidade de incluí-los em programas universitários, documentá-los e inventariá-lo;

O segundo intitulado “Juegos populares y tradicionales, ocio y diferencia colonial” (2010). O artigo se inscreve no marco da perspectiva da modernidade/colonialidade, que visa contribuir para a construção de um quadro de análise para o lazer nas sociedades periféricas. Desenvolve a categoria diferença colonial para dar conta da forma como o lazer é definido neste espaço particular, a partir dos processos de tensão entre as histórias locais e os projetos globais. Propõe um olhar que busca contribuir para os necessários processos de reflexão e problematização do lazer, em sociedades que por sua configuração no sistema-mundo moderno/colonial, foram colocadas em uma posição de subordinação e de inferioridade.

O terceiro intitulado “Brincadeira no espaço da rua e a demarcação dos gêneros na infância” (2009), destaca a rua como espaço de sociabilidade infantil: um universo singular para meninos e meninas. Aqui indicamos as brincadeiras que são apresentadas em seus espaços específicos para as crianças. Procura-se interpretar os significados, as condutas e os valores simbolizados pelas brincadeiras e jogos através da análise dos universos de pequenos homens e pequenas mulheres, constituídos na infância. São apresentadas as brincadeiras consideradas próprias 'de' meninos, onde se aspira e se negocia a masculinidade e as brincadeiras vistas como próprias 'de' meninas, que representam muito do cotidiano e das relações familiares e de vizinhança.

Incluimos em nossa reflexão a análise de brincadeiras em grupos mistos de meninos e meninas, que simbolizam uma sociabilidade do conflito, uma sociabilidade marcada pelo 'aviltamento' entre aqueles que ocupam o mesmo espaço. Além de pontuar a segregação entre esses grupos, discutem-se aqui as representações e significados atribuídos às brincadeiras. Assim como o espaço da rua se torna relevante para a interação entre os pequenos, destacamos a relevância do universo popular que incide fortemente sobre essas representações

na infância, uma vez que os nossos olhares se voltam, sobretudo, para os grupos populares. Valores como família, vizinhança e grupo são evocados pelos pequenos e refletidos nas relações estabelecidas em suas interações.

Após pesquisa em dois sites, o RCBCE com dez estudos e no Scielo com oito estudos, identificamos que apenas três possuem temáticas aproximadas, no entanto, sobre o conteúdo jogo enquanto conteúdo escolar não foram encontrados estudos referentes. Apesar disso, podemos identificar os aspectos do referencial teórico nos mesmos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo buscou investigar a importância dos jogos populares como conteúdo da educação física escolar na produção do conhecimento. Observamos no referencial teórico que os jogos populares devem ser compreendidos de forma organizada pelos alunos e professores para que o jogo seja entendido para além do fazer. Para que de maneira organizada o conteúdo possa ser discutido e problematizado de forma contextualizada a fim de garantir seus objetivos e aprendizagem. Para isso se faz necessário entender e conhecer a realidade lúdica e a fase de desenvolvimento do aluno.

Nos estudos encontrados observamos a teoria em ação, no primeiro estudo indicam que os professores são o principal colecionador e protetor de jogos, que os mesmos modificam e adaptam os jogos de forma funcional e estrutural, para que adquiram uma classificação educacional e os considere uma parte essencial da identidade de um grupo social, por isso deve se aprofundar o ensino da lógica externa do jogo.

No segundo observamos a teoria em ação quando fundamentam a partir dos processos de tensão entre as histórias locais e os projetos globais. São propostos um olhar na busca de contribuir para os necessários processos de reflexão e problematização do lazer, em sociedades que por sua configuração no sistema-mundo, onde essas sociedades foram colocadas em uma posição de subordinação e de inferioridade.

No terceiro estudo que mais se aproxima do nosso, a teoria aparece em ação quando aponta o espaço da rua como relevante para a interação destacando a relevância do universo popular que incide fortemente sobre essas representações na infância, uma vez que os nossos olhares se voltam, sobretudo, para os grupos populares. Neste sentido valores como família, vizinhança e grupo são evocados pelos pequenos e refletidos nas relações estabelecidas em suas interações.

No entanto não encontramos os jogos populares enquanto conteúdo da educação física escolar. Para Rangel (2004), no passado esses jogos não tinham o viés educacional e eram aprendidos apenas nas ruas e espaços públicos, mas

devido aos aspectos da urbanização, violência e etc. a autora nos mostra que cabe a escola também transmitir esse conhecimento, portanto a importância dos jogos populares como conteúdo nas aulas de educação física.

REFERÊNCIAS

- ALDRICH, C. **Learning by Doing**: a comprehensive guide to simulations, computer games, and pedagogy in e-Learning and other educational experiences. Hoboken: John Wiley& Sons, 2005.
- ALVES, L. Relações entre os jogos digitais e aprendizagem: delineando percurso. **Educação, Formação & Tecnologia**. Vol. 1(2); p. 3-10. novembro de 2008.
- AMORIM, M. C. M. S. Aprendizagem e Jogos: diálogo com alunos do ensino médio-técnico. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 41, n. 1, p. 91-115, jan./mar. 2016.
- ARAÚJO, K. T. Os jogos sob diferentes vertentes: para além do ensino de educação física. **Terra e Cultura**, nº38, Centro Universitário Filadélfia, 2004.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.
- BARACHO, A. F. O.; GRIPP, F. J.; LIMA, M. R. Os exergames e a educação física escolar na cultura digital. **Rev. Bras. Ciênc. Esporte**, Florianópolis, v. 34, n. 1, p. 111-126, jan./mar. 2012.
- BOHM, O. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação**. Chapecó, SC, UNOESC, 2015
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC, 2001.
- CARDOSO, S. R. **Memórias e jogos tradicionais infantis**: lembrar e brincar é só começar. Londrina: Eduel, 2004.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- DARIDO, S. C.; JUNIOR, O. M. S. J. **Para ensinar educação física**: Possibilidades de intervenção na escola. Campinas, São Paulo: Papirus, 2015.
- ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FALKEMBACH, G. A. M. **O lúdico e os jogos educacionais**. In: Mídias na Educação. CINTED, UFRGS. 2007
- FERREIRA, A. F. **Os jogos digitais como apoio pedagógico nas aulas de educação física escolar pautadas no currículo do estado de São Paulo**. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de Biociências de Rio Claro. Rio Claro. SP. 2014.
- FINCO, M. D.; FRAGA, A. B. Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. **Motriz**, Rio Claro, v.18 n.3, p.533-541, jul./set. 2012.
- FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.
- FRIEDMANN, A. **Brincar**: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996

GEE, P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n.1, p.167- 78, jan./jun. 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

HAYES, E., SILBERMAN, L. Incorporating Video Games into Physical Education. **Journal of Physical Education Recreation and Dance**, Reston, v. 78, n. 3, 2007.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo, Ed Perspectiva s.a, 4° ed, 2000.

JUNIOR, G. C. Vivendo o jogo ou jogando a vida? Notas sobre jogos (digitais) e educação em meio à cultura ludificada. **RevBrasCiênc Esporte**.226-232, 2017.

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo; Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1992.

KOSIK, K. **Dialética do Concreto**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 7° ed, 1976.

LI, R. et al. Reducing Backward Masking Through Action Game Training. **Journal of Vision**, Rockville, v. 10, n. 14, p. 33-33, 2010.

MASCHIO, V. RIBAS, J. F. M. O jogo enquanto conteúdo escolar na abordagem crítico-superadora. **Efedesportes.com**,2009.

MELLO, A. M. **Jogos tradicionais e brincadeiras infantis**. Rio de Janeiro, 2006.

MICHELET, A. A classificação de jogos e brinquedos. A classificação I.C.C.P. Em A. Friedman (Org.), **O direito de brincar**. A brinquedoteca. SP: Página Aberta Ltda. 1992.

MINAYO, M. C. de L. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2009.

OKAMOTO, S. R. S.**O jogo popular como conteúdo de ensino nas aulas de educação física**. Londrina, 2011.

PAULA, J. . Refletindo sobre o jogo. **Motriz**: Revista de Educação Física, 1996.

PERNAMBUCO. Governo do Estado. Secretaria de Educação. **Orientações teórico-metodológicas**— ensino fundamental e ensino médio: EDUCAÇÃO FÍSICA. Recife: SEDE-PE, 2010.

PRENSKY, M. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Senac, 2012
RAMOS, D. K.; SEGUNDO, F. R. Jogos Digitais na Escola: aprimorando a atenção e a flexibilidade cognitiva. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 43, n. 2, p. 531-550, abr./jun. 2018.

SANTOS, G.F.L. **Origem dos jogos populares**: em busca do “elo” perdido. In: IV Congresso Norte Paranaense de Educação Física escolar, Universidade estadual de Londrina, jul/2009.

SILVA, A. **A importância dos jogos/brincadeiras para a aprendizagem dos esportes nas aulas de educação física.** Monografia (especialização) – Universidade de Brasília. Centro de Ensino a Distância. 2007.

SILVA, M. C. T.; CÂNDIDO, F. P. **O jogo na educação física escolar.** Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor pde. Paraná: Secretaria de Educação, 2014.

SILVEIRA, G. C. F.; TORRES, L. M. Z. B. Educação Física escolar: um olhar sobre os jogos eletrônicos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DO ESPORTE, 15., Recife, 2007. *Anais*. Recife: CBCE, 2007.

SOUZA J; M. B. M; MELO, M. S. T. O jogo como conteúdo de ensino para a prática pedagógica da Educação Física na escola. **Corporis**, Recife, v. ano 1,n.1, p.49-53, 1996.