



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA

RUAN LUCAS PEREIRA DA SILVA

**O USO DE JOGOS COMO CONTEÚDO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2023

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO

CENTRO ACADÊMICO DA VITÓRIA

LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

RUAN LUCAS PEREIRA DA SILVA

**O USO DE JOGOS COMO CONTEÚDO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Orientador(a): Profa. Dra. Lara
Colognese Helegda.

VITÓRIA DE SANTO ANTÃO

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Silva, Ruan Lucas Pereira da.

O uso de jogos como conteúdo didático na educação física escolar / Ruan Lucas Pereira da Silva. - Vitória de Santo Antão, 2023.
23 p.

Orientador(a): Lara Colognese Helegda
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico de Vitória, Educação Física - Bacharelado, 2023.

1. Jogos. 2. Educação Física Escolar. I. Helegda, Lara Colognese .
(Orientação). II. Título.

790 CDD (22.ed.)

RUAN LUCAS PEREIRA DA SILVA

**O USO DE JOGOS COMO CONTEÚDO DIDÁTICO NA EDUCAÇÃO FÍSICA
ESCOLAR**

TCC apresentado ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Pernambuco, Centro Acadêmico da Vitória, como requisito para a obtenção do título de Licenciado em Educação Física.

Aprovado em: 10/04/2023

BANCA EXAMINADORA

Lara Colognese Helegda
Universidade Federal de Pernambuco

Morgana Alves Correia da Silva
Universidade Federal Vale do São Francisco

Aline Cinara Firmino da Silva Dias
Faculdade Alpha

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, pelo dom da minha vida, e por me permitir ultrapassar e enfrentar todos os obstáculos encontrados ao longo dessa jornada acadêmica. Agradeço também aos meus pais que sempre me apoiaram em tudo.

Agradecer especialmente a minha noiva Maria Paula, que por muitas vezes me apoiou e me motivou na construção desse trabalho e durante toda a minha graduação.

Também agradeço aos meus familiares e os amigos que me apoiaram e surgiram durante a graduação.

Agradeço, também, à minha orientadora professora Lara Colognese, pelo auxílio e ajuda durante a construção deste trabalho.

RESUMO

Os jogos ao serem utilizados nas aulas de Educação Física Escolar auxiliam no desenvolvimento cognitivo dos estudantes e corroboram com a prática pedagógica do professor. Diante disso, o presente estudo objetivou compreender o uso dos jogos como conteúdo e sua contribuição no ensino-aprendizado nas aulas de educação física. Esse estudo se caracteriza como uma revisão bibliográfica, onde foi realizada uma busca de diversos artigos, livros e sites sobre o assunto em pauta. Viu-se que ao utilizar os jogos como ferramenta didática na sala de aula, torna-se possível trabalhar aspectos importantes do aluno, entre eles os aspectos que auxiliam na área cognitiva, emocional, sócio-cultural do aluno, traçando, ainda, uma articulação entre o conhecimento e a ludicidade durante as aulas de educação física.

Palavras-chave: jogos; educação física escolar.

ABSTRACT

When games are used in physical education classes, they help in the cognitive development of students and corroborate with the pedagogical practice of the teacher. Therefore, the present study aimed to know the contributions of the use of games as a didactic tool in school physical education classes. This study is characterized as a bibliographic review, where we searched several articles, books, and websites about the subject discussed here. We see that by using games as a didactic tool in the classroom it is possible to work on important aspects of the student, among them the aspects that help in the cognitive, emotional, and socio-cultural areas of the student, also tracing an articulation between knowledge and playfulness during physical education classes.

Keywords: games; school physical education.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 REVISÃO DE LITERATURA	9
2.1 UM BREVE HISTÓRICO SOBRE JOGOS.....	9
2.2 JOGOS NA EDUCAÇÃO.....	10
2.3 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA.....	11
3 OBJETIVOS.....	13
3.1 OBJETIVO GERAL	13
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	13
4 HIPÓTESE	14
5 METODOLOGIA	15
6 RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	16
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS.....	20

1 INTRODUÇÃO

A educação física escolar é um componente curricular amplo e importante para o desenvolvimento integral dos estudantes. Mesmo com a sua grande contribuição e sendo reconhecida como uma área essencial, a educação física ainda é marginalizada, onde na maioria das vezes tem seu horário alocado em horários convenientes para outras áreas consideradas mais importantes e não de acordo com as necessidades de suas especificidades. Em alguns momentos de planejamento, discussão e avaliação do trabalho pedagógico nas escolas, raramente a Educação Física é integrada, o que acaba distanciando o professor da equipe pedagógica e o fazendo trabalhar isoladamente (BRASIL, 1997).

Em meio a isso, é importantíssimo entendermos e valorizar a prática pedagógica da educação física, sabendo que ela corresponde como componente curricular e promove pleno desenvolvimento físico, intelectual, social e cultural aos estudantes.

A educação física atual, tem seu alicerce teórico-prático em metodologias de ensino e, estas, possuem sua contribuição clara e objetiva no propósito de crescimento e desenvolvimento dos alunos. Além disso, metodologias mais recentes conduzem a educação física por meio de conteúdos práticos, esses utilizados como ferramentas de aprendizado.

Dentre os conteúdos que a educação física utiliza, os jogos podem ser possibilitadores e importantes para o desenvolvimento do aluno, ampliando suas experiências motoras (FREIRE, 1992). Diante disso, esse estudo busca compreender o uso dos jogos como conteúdo e sua contribuição no ensino-aprendizado nas aulas de educação física.

Esse estudo justifica-se pela grande importância dos jogos na educação, pois colaboram com a ludicidade e auxiliam na prática pedagógica do docente, entre outros pontos. Ao ser utilizado nas aulas de Educação Física auxiliam no desenvolvimento cognitivo dos estudantes e corrobora com a prática pedagógica do professor. Para além disso, durante minha trajetória enquanto estudante da educação básica, vivenciei o jogo de uma maneira bem diferente da qual foi abordada no presente estudo, o jogo era utilizado de maneira desconexa e sem um objetivo evidente.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 UM BREVE HISTÓRICO SOBRE JOGOS

Sendo definido por Ortiz (2005), como um fenômeno antropológico, que é permanente em todas as civilizações, onde sempre esteve ligado à cultura, a história, a arte e a língua dos povos. O jogo era e tornou-se um vínculo entre os povos, um facilitador na comunicação dos seres humanos.

A origem dos jogos é incerta, não existe um local e data exato sobre a sua criação, todavia existem descobertas arqueológicas que apontam a presença de jogos em diversas civilizações antigas:

A presença do jogo, brinquedo e brincadeiras na história da humanidade, segundo descobertas arqueológicas, remonta a centenas de anos antes de Cristo.[...] Essas descobertas revelaram que, no Antigo Egito, os jogos de tabuleiros com certa complexidade nas regras estavam presentes, como por exemplo o jogo denominado de Senet ou Senat (Sn't n't) – Jogo de passagem. Referências desse jogo foram verificadas nas pinturas em tumbas como a da rainha Nefertite (1295-1255 a.C.), e alguns pedaços e peças do mesmo jogo foram encontradas em diversas tumbas com mais de 3 000 anos. Outro jogo que merece destaque é o Jogo Real de Ur (Royal Game of Ur), que data de aproximadamente 2500 a.C., na região do Iraque e que atualmente encontra-se em exposição no Museu Britânico, em Londres. (CREPALDI, 2010, p.12)

De acordo com Attie (2014), na Roma antiga os jogos também são mencionados por autores como Horácio e Quintiliano. Um exemplo da utilização dos jogos dentro de um contexto cultural, são os jogos que aparecem entre os romanos. Esses jogos se destinavam tanto para o preparo físico como para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos, esses jogos utilizados na Roma pré-cristã tinham como objetivos a formação da obediência e da servidão.

Com o renascimento, surge um novo ideal de homem, a partir daí vai se desenvolvendo uma nova concepção de sociedade, onde a utilização dos jogos passa a ter um novo sentido. Esse processo de um novo conceito do homem e da sociedade se dá devido ao intercâmbio de diferentes culturas que traz consigo uma diversidade de informações que liberta a Europa das verdades imutáveis do estado clerical. A influência da religiosidade pagã se faz presente na busca da felicidade terrestre e abre espaço para a reincorporação dos jogos na vida dos indivíduos, os jogos agora passam a ser vistos como uma tendência natural do ser humano e não como um pecado (ATTIE, 2014).

Contextualizando um pouco mais, chega-se ao Brasil onde apesar dos poucos registros, os jogos estão presentes desde muito antes da chegada dos colonos portugueses. Os indígenas que aqui viviam já possuíam jogos. De acordo com Nascimento Junior e Faustino (2009) os processos de exclusão social, discriminação e desvalorização do indígena fizeram com que muitos dos jogos fossem extintos, acabando com a riqueza cultural desses povos.

O jogo funciona como uma contribuição para a cultura, onde possibilita o conflito, seu enfrentamento e a superação. Além disso, exercita o exercício da imaginação, da reflexão e do poder decisório e da tomada de consciência da situação (SALLES; CAMBA, 2020).

2.2 JOGOS NA EDUCAÇÃO

O uso de ferramentas lúdicas é bastante importante para a educação, já que segundo Faria e Costa:

A Ludicidade é vista como ação educativa integrada e fundamentada na comunicação, na linguagem e nos movimentos naturais [...] Ela tem como finalidade normatizar e aperfeiçoar a conduta global do ser humano, através das experiências sensório-motoras, emocionais, afetivas, cognitivas, e sociais como um todo. (FARIA; COSTA, 2016, p. 2)

De acordo com Pires (2008, p. 8 *apud* CARLOS, 2010, p. 10) "Através de atividades lúdicas, como brincadeiras, jogos, cantigas, etc..., as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do seu cotidiano". Dentre essas atividades lúdicas, os jogos se destacam como uma das mais trabalhadas e desenvolvidas no contexto educacional. O uso de jogos na educação e respectivamente nas salas de aula é abordado e estudado por diversos pensadores: Rousseau, Montessori, Vygotsky, Piaget e Kishimoto são alguns dos estudiosos que nos apresentam o jogo na educação dentro do processo de ensino e aprendizagem.

Os jogos estão presentes na educação há bastante tempo, sendo um recurso didático importante e bastante utilizado nas diversas disciplinas escolares, pois auxiliam diretamente no aprendizado dos estudantes. Sant'Anna e Nascimento (2011) afirmam que Platão no ano 367 a.C., já tratava sobre a importância da utilização dos jogos para que as crianças pudessem desenvolver o aprendizado. Além de afirmar

que as crianças deveriam em seus primeiros anos de vida praticar atividades educativas através do uso dos jogos.

Era por meio de jogos que se passavam ensinamentos às crianças na Grécia antiga. Já os índios utilizavam a ludicidade para ensinarem seus costumes. No Brasil, os jesuítas ensinavam por meio de brincadeiras (SANT'ANNA; NASCIMENTO, 2011).

Segundo Kishimoto (2003, p. 15 apud Carneiro, 2009, p. 12) é durante o renascimento que surgem concepções pedagógicas que legitimam a importância do jogo para o desenvolvimento humano.

[...] O aparecimento de novos ideais traz outras concepções pedagógicas que reabilitam o jogo. Durante o Renascimento, a felicidade terrestre, considerada legítima, não exige a mortificação do corpo, mas seu desenvolvimento. Desta forma, a partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano de jovens, não como diversão, mas como tendência natural humana. É nesse contexto que Rabecq-Maillard situa o nascimento do jogo educativo. (KISHIMOTO, 2003, p. 15 apud CARNEIRO, 2009, p.12)

Partindo desse pensamento de Kishimoto apresentado por Carneiro entendemos a grande importância que os jogos apresentam hoje na educação, sobre isso, o jogo como instrumento na aprendizagem é um recurso importante e bastante interessante para os educadores, já que sua importância está ligada ao desenvolvimento do ser humano na perspectiva social, histórico-cultural, crítica e afetiva. (ALVES; BIANCHIN, 2010)

Sobre a importância dos jogos na educação, Franco nos diz que:

os aspectos sociológico, psicológico e pedagógico ratificam o quanto o jogo é uma atividade de grande valia e indispensável como uma importante ferramenta pedagógica para o professor. [...] Os jogos pelas características dos estímulos que propiciam, no âmbito psicomotor, afetivo e social, merecem atenção. (FRANCO, 2018, p. 2)

Sendo assim, os jogos se apresentam como uma ferramenta pedagógica essencial para o docente e para a sala de aula, onde apresentam diversos aspectos positivos e se mostram extremamente importantes para a educação, já que propiciam estímulos em diversas esferas, como na esfera afetiva, social e psicomotora.

2.3 A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Silveira (2011) afirma que as aulas de educação física devem ser desenvolvidas sempre de forma prazerosa, instigante e desafiadora para que

propiciem aos estudantes um processo de aprendizagem que seja cada dia mais interessante, objetivando que o aluno não canse ou fique desinteressado. Ao utilizar o jogo nas aulas de Educação Física, o professor deve ter claro os objetivos que pretende atingir ao final de cada aula.

De acordo com Batista e Moura (2019), as aulas de educação física devem promover diferentes conexões entre os seres humanos, a sociedade e o meio ambiente. Promover uma ação de contextualização tem como objetivo a aproximação do conhecimento presente nos currículos com as relações sociais, históricas, políticas e ambientais que se fazem presente diariamente no cotidiano dos alunos. Por isso, é importante valorizar as diversas experiências, que podem ser provenientes do ambiente escolar e/ou fora dele.

Segundo SALLES (2020), o jogo é uma estratégia didática importante para a escola e principalmente para a educação física escolar, já que o jogo nos possibilita uma reflexão e contribui de forma implícita para a solução de conflitos.

Desse modo, é importante que o professor considere toda a vivência, a bagagem cultural do estudante e os objetivos que se deseja alcançar para que se possibilite a escolha do jogo ou de qualquer outra ferramenta lúdica, que será utilizada durante a aula de educação física, a fim de que se consiga proporcionar oportunidades para o desenvolvimento e a reflexão por parte dos alunos.

Carneiro (2009, p. 39) escreve que a “a referência de conteúdo para as aulas de Educação Física se limita ao esporte, segundo o olhar da maioria dos alunos e o de alguns profissionais da área, como mostram os estudos por estes empreendidos...”

Diante disso, destaco o que Rodrigues (2008) apresenta considerando que os jogos, em destaque o jogo de xadrez pode ser utilizado como ferramenta pedagógica nas aulas de educação física, para que se possa ampliar e contribuir com os diversos conteúdos da educação física escolar, além de auxiliar no ganho da noção de espaço dimensional por parte dos estudantes.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

Compreender o uso dos jogos como conteúdo e sua contribuição no ensino-aprendizado nas aulas de educação física.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identificar o uso de jogos como estratégia didática na educação física escolar;
- Descrever quais os jogos mais utilizados nas aulas de educação física;
- Refletir sobre os aspectos positivos do uso de jogos como estratégia didática.

4 HIPÓTESE

Os jogos vêm para contribuir com o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes e podem ser utilizados como ferramenta pedagógica nas aulas de Educação Física.

5 METODOLOGIA

Esse estudo se caracteriza como uma pesquisa bibliográfica, onde segundo Gil (2002, p.44) “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

Além disso, essa pesquisa é de cunho qualitativo quanto ao tipo de abordagem, pois permite uma análise minuciosa, e fazendo com que consigamos compreender todos os âmbitos acerca do tema pesquisado. Nesse tipo de análise de fato “não há fórmulas ou receitas predefinidas para orientar os pesquisadores.” (GIL, 2008, p. 175),

A princípio foi realizada uma busca de artigos científicos nas bases de dados do BIREME, SCIELO e GOOGLE ACADÊMICO, no qual foram selecionadas as palavras-chave: Jogos; Educação Física Escolar, e onde foram selecionados 23 artigos científicos dos encontrados e após a leitura foram escolhidos 5 artigos publicados nos últimos 20 anos, do idioma português que debatem sobre a utilização de jogos nas aulas de educação física, esses 5 artigos foram selecionados pois eles possuem mais afinidade com o presente trabalho desenvolvido.

6 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Quadro 1 - Informações relevantes dos Artigos selecionados e analisados

Autor/ ano	Objetivo	Resultados
FÚ, <i>et al.</i> 2021	analisar as contribuições interculturais do ensino dos jogos chineses para a formação dos estudantes nas aulas de Educação Física.	Os jogos chineses se mostram importantes nas aulas de educação física, já que ao conhecerem e utilizarem esses jogos, os estudantes embarcam em outra cultura e assim aprendem e desenvolvem competências e habilidades.
QUINTINO, <i>et al.</i> 2018.	verificar as contribuições dos jogos pedagógicos no desenvolvimento do aluno e no auxílio das demais disciplinas curriculares.	Ocorreu uma melhora no desempenho dos alunos e a realização da intervenção foi importante para o bom andamento do ensino-aprendizagem, é necessário que o professor aborde de forma lúdica e prazerosa os conteúdos que, na maioria das vezes, são trabalhados em sala de aula de forma tradicional.
CAMPOS, <i>et al.</i> 2020.	investigar o jogo como recurso de intervenção para a aprendizagem e a superação das dificuldades de aprendizagem	O jogo desenvolve aspectos que contribuem com a área cognitiva, emocional, social e motora, além de contribuir de forma significativa e eficaz para a aprendizagem global do estudante. Os jogos são recursos essenciais para a aprendizagem, onde os envolvidos neste processo são transformados pelos saberes contidos no ato de jogar, os aprendentes adquirem conhecimentos através do jogo e a educação física que aprimora sua ação, para que possa possibilitar toda a compreensão trabalhada, de forma que possa minimizar as dificuldades da aprendizagem.
ATHAYDE, 2016.	Compreender de que maneira o jogo Just Dance Now contribui no processo de ensino e aprendizagem.	Os estudantes gostam de jogos digitais e com a mediação do professor conseguem o transformar em conhecimento, diante disso entende-se que deve existir uma responsabilidade e ações

		pedagógicas conscientes quando se utilizam jogos tecnológicos nas aulas. Esses jogos possuem seus limites em sua intenção educativa, porém podem ser expandidos com a instrumentalização do professor, onde o mesmo deve contextualizar esses jogos na realidade sócio-histórica-cultural de maneira crítica.
SILVA, 2010.	desvelar as práticas pedagógicas no ensino-aprendizagem do jogo de xadrez em escolas públicas.	O jogo de xadrez é uma contribuição pedagógica que ao ser inserido na escola contribui com uma educação em valores humanos, por meio da vivência, da reflexão, além de que por meio do jogo de xadrez pode-se oportunizar e aprimorar aspectos cognitivos, sociais, afetivos.

Fonte: O autor (2023).

Os autores Quintino (2018) e Campos (2020) mostram que ao utilizar jogos na sala de aula é possível trabalhar aspectos importantes do estudante, como os aspectos que auxiliam nas áreas cognitiva, emocional, social e cultural, além de promover o bom andamento do ensino-aprendizagem, já que os jogos conseguem trabalhar com a ludicidade dos alunos durante as aulas de educação física. Campos (2020) ainda destaca que os estudantes e o professor são transformados pelo ato de jogar, o jogo promove conhecimento para todos.

Athayde (2016) relata que é possível trabalhar com jogos digitais como ferramenta pedagógica nas aulas, e que esses jogos chamam a atenção e são bastante interessantes para os estudantes, mas é necessário a mediação do professor para que o conteúdo trabalhado com o jogo se transforme em conhecimento. Além disso Athayde (2016) ressalta que esses jogos possuem algumas limitações em sua intenção educativa, mas pode se ter um ótimo desenvolvimento com a ação do professor ao trazer uma contextualização desses jogos para a realidade sócio-histórica-cultural de maneira crítica.

O autor Fú (2021) apresenta que nas aulas de educação física se pode trabalhar com jogos de diferentes culturas, já que desperta o interesse do estudante para entenderem sobre essa cultura e ao imergir em outra cultura pela utilização dos jogos, os estudantes aprendem e desenvolvem competências e habilidades.

Silva (2011) discorre que o jogo de xadrez é uma ferramenta pedagógica importante, que ao ser trabalhado no contexto escolar contribui positivamente, já que contribui com uma educação em valores humanos, valorizando a vivência e a reflexão do estudante, além de fortalecer os aspectos cognitivos, socioculturais e afetivos.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Retomando o objetivo geral deste trabalho, que foi compreender o uso dos jogos como conteúdo e sua contribuição no ensino-aprendizado nas aulas de educação física e trazendo as considerações apresentadas durante a escrita desse estudo, torna-se evidente que ao utilizar os jogos em sala de aula conseguimos traçar uma articulação entre o lúdico e o conhecimento, tornando a aprendizagem e os conteúdos abordados nas aulas um processo mais significativo e prazeroso para o estudante, além de que a utilização de jogos como ferramenta didática nas aulas de educação física colabora com o desenvolvimento do aprendizado dos estudantes e promove uma aprimoração de seus aspectos cognitivos, sociais, culturais e emocionais.

Evidencia-se que os jogos auxiliam e contribuem na prática pedagógica do educador, vale ressaltar que os jogos físicos e digitais são importantes para o contexto da sala de aula, apesar de suas limitações. Reforça-se que é necessário a mediação do professor para que o que foi trabalhado com o jogo se transforme em conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. da Associação Brasileira de Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2023. Disponível em: <https://www.revistapsicopedagogia.com.br/detalhes/210/o-jogo-como-recurso-de-aprendizagem>. Acesso em: 11 fev. 2023.

ATHAYDE, R. **Jogos Digitais na Educação Física escolar: Just Dance Now vai para sala de aula**. 2016. 50 f. Monografia. (Especialização) - Programa de Pós-graduação em Educação na Cultura Digital da Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/167303/TCC_Athayde.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 11 mar. 2023.

ATTIE, J. P. Breve história da defesa da utilização dos jogos na educação. *In*: COLÓQUIO INTERNACIONAL - "EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE", 8., 2014, Aracajú. **Anais Eletrônicos** [...] Rio de Janeiro: Educon, 2014. p. 1-5. Disponível em: http://anais.educonse.com.br/2014/breve_historia_da_defesa_da_utilizacao_dos_jogos_na_educacao.pdf. Acesso em: 10 jan 2023.

BATISTA, C.; MOURA, D. L. Princípios metodológicos para o ensino da Educação Física: o início de um consenso. **Journal Of Physical Education**, Maringá, v. 30, n. 1, p. 3041, 24 maio 2019. Universidade Estadual de Maringá. <http://dx.doi.org/10.4025/jphyseduc.v30i1.3041>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/jpe/a/xZSHf6H398j4m34Tfm4gpSK/#>. Acesso em: 19 dez. 2022.

Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física**. Brasília: MEC, 1997.

CARLOS, A. M. **O lúdico como ferramenta pedagógica**. 2010. 42 f. TCC (Graduação) - Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/escoladeadministracao/wp-content/uploads/2018/03/Template-TCC-EA-Word-2003.doc>. Acesso em: 15 jan. 2023.

CARNEIRO, K. T. **O jogo na educação física escolar: uma análise sobre as concepções atuais dos professores**. 2009. 159 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Pós-Graduação em Educação Escolar, Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Araraquara/Sp, 2009. Disponível em: <https://sigaa.ufla.br/sigaa/public/docente/portal.jsf?siape=2341881>. Acesso em: 15 fev. 2023.

CAMPOS, A. S. *et al.* O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de piaget, wallon e vygotsky. **Brazilian Journal Of Development**, Curitiba, v. 6, n. 5, p. 27127-27144, maio 2020. <http://dx.doi.org/10.34117/bjdv6n5-241>. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/9974>. Acesso em: 05 mar. 2023.

CREPALDI, R. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras**. Curitiba: IESDE, 2010.

FARIA, B. B.; COSTA, C. R. B. Educação Física e atividade lúdica: O papel da ludicidade no desenvolvimento Infantil. **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**, cidade, v. 9, n. 1, p. 136-155, nov. 2016. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/wp-content/uploads/kalins-pdf/singles/educacao-fisica-e-atividade-ludica.pdf>. Acesso em: 01 dez. 2022.

FRANCO, M. A. O. *et al.* Jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 5., 2018, Recife. **Congresso [...]** Recife: Realize, 2018. p. 01-13. Disponível em: http://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf. Acesso em: 11 fev. 2023.

FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1992.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

FU, Ho Shin *et al.* O ensino dos jogos chineses. **Motrivivência**, São Paulo, v. 33, n. 64, p. 1-18, 27 out. 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/2175-8042.2021.e79850>. Acesso em: 11 mar. 2023.

GIL, A. C. **Método e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

NASCIMENTO JUNIOR, J. R. A.; FAUSTINO, R. C. Jogos indígenas: o futebol como esporte tradicional kaingáng. **Pensar A Prática**, Samambaia, GO, v. 12, n. 3, p. 1-12, 30 nov. 2009. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5216/rpp.v12i3>. Acesso em: 28 nov. 2022.

ORTIZ, J. P. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, J. A. M. *et al.* **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 9-28.

QUINTINO, P. S. Q.; MARINI, J. A. G.; METZNER, A. C. Jogos Pedagógicos na Educação Física Escolar. **Educação Física Unifafibe**, Bebedouro, SP, v. 6, p. 56-70, set. 2018. Disponível em: <https://www.unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/revistaeducacaofisica/sumario/73/14092018190058.pdf>. Acesso em: 11 mar. 2023.

RODRIGUES, A. O Xadrez na Educação Física Escolar. **Motrivivência**, São Paulo, v. 20, n. 31, p. 183-186, 15 jul. 2008. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2008n31p18>. Acesso em: 26 dez. 2022.

SALLES, F. S. M.; CAMBA, M. Jogos como estratégia didática, na educação física escolar. In: SOUZA, S. A. de (org.). **O Ensino Aprendizagem Face Às Alternativas Epistemológicas 4**. Ponta Grossa: Atena, 2020. p. 128-133. Disponível em: <https://www.atenaeditora.com.br/catalogo/post/jogos-como-estrategia-didatica-na-educacao-fisica-escolar>. Acesso em: 26 jan. 2023.

SANTANNA, A.; NASCIMENTO, P. R. A história do lúdico na educação. **Revemat**: revista eletrônica de educação matemática, Florianópolis, SC, v. 6, n. 2, p. 19-36, 10 maio 2012. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19>. Acesso em: 29 jan. 2023.

SILVA, C. F.; LIRA, M. H. C. O jogo de xadrex como recurso didático-pedagógico nas aulas de educação física escolar. In: JORNADA DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, 11., 2011, Recife. **Resumos** [...] Recife: UFRPE, 2011. Disponível em: <http://www.eventosufrpe.com.br/2011/cd/resumos/R0551-1.pdf#:~:text=As%20experi%C3%A7%C3%A3o%20mostram%20resultados%20significativos%20no%20uso%20do,para%20as%20aulas%20de%20educa%C3%A7%C3%A3o%20f%C3%ADsica%2C%20no%20que>. Acesso em: 11 mar. 2023.

SILVEIRA, L. D. Educação física e atividade lúdica: o papel da ludicidade no desenvolvimento psicomotor. **EFDeportes.com, Revista Digital**, Buenos Aires, año 15, n. 154, mar. 2011. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd154/o-papel-da-ludicidade-no-desenvolvimento-psicomotor.htm>. Acesso em: 11 mar. 2023.