

# ALÉM DA DIVERSÃO: O JOGO COMO FERRAMENTA DE RELAÇÕES HUMANAS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

## BEYOND FUN: THE GAME AS A HUMAN RELATIONS TOOL IN THE EDUCATIONAL CONTEXT

Valdineli dos Santos Oliveira<sup>1</sup>

Juliana de Oliveira Azevedo Silva<sup>2</sup>

Márcia Cristiane Florencio dos Santos<sup>3</sup>

Josivânia Maria da Silva Siqueira<sup>4</sup>

Resumo: Os jogos têm a possibilidade de estimular o aprimoramento do ser humano, o ambiente lúdico é atraente, e este pode ser inserido no contexto educacional. O objetivo do estudo foi evidenciar como o jogo pode impactar no convívio social de uma estrutura escolar. Para tanto se fez indispensável: a) identificar como o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta educacional; b) explicar como o ambiente educacional pode ser mais atrativo quando o jogo se faz presente, visando compreender os mecanismos pelos quais o uso de jogos pode impactar positivamente a motivação dos alunos e a qualidade da experiência de aprendizagem; c) demonstrar como a integração de elementos de um ‘mundo imaginário’ pode contribuir para a transformação do ambiente escolar em um espaço mais agradável e acolhedor para os estudantes. O estudo utilizou-se de uma abordagem qualitativa, o instrumento de coleta de dados empregado foi a Análise Documental. Por meio do levantamento de vários documentos, em seguida sua análise aprofundada. Foi possível perceber que o jogo deve se fazer presente

---

1 Licenciatura em Educação Física, pela Instituição ACES-CARUARU

2 Licenciatura em Pedagogia pela FABEJA, com especialização em Psicopedagogia pela FACOL

3 Licenciatura em Pedagogia/Supervisão pela FAFICA e Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional pela Anchieta

4 Licenciatura em Ciências com Habilitação em Matemática pela FABEJA ; Especialização em Matemática pela FABEJA; Gestão e Coordenação Escolar pela Uninter

dentro do ambiente educacional, buscando a todo momento fazer com que esse ambiente seja cada vez mais atraente para o educando, o professor por sua vez terá mais um aliado no processo de ensino aprendizagem. Além disso, ao mesmo tempo que o estudante aprende se divertindo, também estará sendo exposto a inúmeras experiências conflitantes, as quais irão fortalecer ainda mais a construção de sua identidade.

**Palavras-chave:** Jogo. Ferramenta. Social. Escola.

**Abstract:** “Games have the potential to stimulate human improvement, the playful environment is appealing, and it can be incorporated into the educational context. The aim of the study was to highlight how games can impact social interaction within a school structure. In order to achieve this, it was necessary to: a) identify how games can be used as an educational tool; b) explain how the educational environment can become more attractive when games are present, aiming to understand the mechanisms through which the use of games can positively affect students’ motivation and the quality of the learning experience; c) demonstrate how the integration of elements from an ‘imaginary world’ can contribute to transforming the school environment into a more pleasant and welcoming space for students. The study utilized a qualitative approach, and the data collection instrument employed was Document Analysis. Through the compilation of various documents, followed by an in-depth analysis, it was possible to realize that games should be present within the educational environment, constantly striving to make this environment increasingly appealing to students. Simultaneously, teachers will have an additional ally in the teaching and learning process. Additionally, as students learn while having fun, they will also be exposed to numerous conflicting experiences, which will further strengthen the development of their identity.”

**Keywords:** Game. Tool. Social. School.

## INTRODUÇÃO

Este trabalho tem em sua essência a necessidade de evidenciar como o jogo dentro do ambiente educacional pode interferir no processo ensino aprendizagem. Ofertando ferramentas para que o professor desenvolva uma educação mais atraente, e a partir disto consiga ressignificar valores e princípios já enraizados dentro do educando.

Foi possível identificar o impacto social que o jogo desempenha, seja dentro ou fora do ambiente educacional, tornando-se necessário sua prática, pois uma criança que não joga conforme sugerido por Chateau (1987), pode se tornar um “pequeno velho”, surgindo em sua idade adulta inúmeras dificuldades que poderiam ter sido sanadas com a prática do jogo.

O jogo no ambiente educacional pode ser aplicado como uma ferramenta que auxilie o professor a desempenhar um trabalho mais atrativo e dinâmico, de acordo com Kishimoto (2011), por meio dessa ferramenta o educando sentira-se atraído a buscar novos conhecimentos. Assim, para Pereira (2013), o jogo torna-se um caminho que permite a escola integralizar o educando de maneira mais significativa, preparando o mesmo para os desafios que irá enfrentar no decorrer de sua trajetória de vida.

Ao mesmo tempo que o Esporte “da escola” mencionado por Vago (1996), como uma atividade criada dentro do ambiente educacional respeitando as especificidades, limitações e sociedade onde o mesmo se insere. Possibilita a esse educando melhorias em sua conduta como indivíduo inserido em uma sociedade, sua prática também contribui para uma formação integralizada e sistemática, não restringindo-se exclusivamente as fases iniciais da educação, tendo a capacidade de perpetuar-se por toda vida (TUBINO, 1996).

Uma das inquietações presentes quando se discute sobre a prática esportiva dentro do ambiente educacional de acordo com Costa (2020), é como o esporte de alto rendimento influencia as ações e atitudes dos educandos nesse ambiente completo.

Essas competições escolares sofrem uma forte influência do esporte de ren-



dimento no que diz respeito a difusão de valores, sentidos e significados relacionados a sua prática. Podemos dizer, então, que retratam os conhecimentos prévios dos participantes que foram enraizados culturalmente seja por parte da mídia ou por passadas de geração em geração (COSTA, 2020, p. 35).

Cabendo aos professores atuantes na Educação Física reestruturar essa aplicação do esporte, possibilitando aos educandos entenderem que as atividades esportivas mesmo com seu caráter competitivo, não devem sobrepujar o seu aspecto lúdico (COLETIVO DE AUTORES, 1992).

Dessa maneira o objetivo deste estudo foi: evidenciar como o jogo pode impactar no convívio social de uma estrutura escolar. Para tanto se fez indispensável: identificar como o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta educacional, em seguida explicar como o ambiente educacional pode ser mais atrativo quando o jogo se faz presente, visando compreender os mecanismos pelos quais o uso de jogos pode impactar positivamente a motivação dos alunos e a qualidade da experiência de aprendizagem e por fim demonstrar como a integração de elementos de um ‘mundo imaginário’ pode contribuir para a transformação do ambiente escolar em um espaço mais agradável e acolhedor para os estudantes.

## **DESENVOLVIMENTO**

Os jogos com seus ambientes competitivos artificiais, conhecido como “mundo imaginário do jogo”, são ferramentas essenciais para a construção do ser humano. Quando ele é aplicado no ambiente educacional de maneira coerente, pode-se tornar um forte aliado na construção de um ambiente educacional mais aprazível (KISHIMOTO, 2011).

Desse modo, os valores e princípios fundamentais do esporte educacional podem ser trabalhados por meio das competições existentes na escola, para isso é necessário a construção do Esporte “da escola” (VAGO, 1996). Esse ambiente competitivo torna-se palco das ressignificações necessárias para o desenvolvimento de um ambiente propício a desenvolver educandos mais protagonistas, res-

ponsáveis e críticos.

## **Os jogos dentro do ambiente educacional auxiliando no processo de ensino aprendizagem**

Quando se discute sobre a prática de jogos é plausível sua associação ao ato de se divertir sem nenhum tipo de preocupação, sendo somente uma forma de passar o tempo (PEREIRA, 2013). Entretanto, Oliveira (2010), afirma que através do ato de jogar a criança desenvolve um “equilíbrio com o seu mundo”, esse ato está repleto de significados, os quais possibilitam a criança um enriquecimento no seu desenvolvimento social e intelectual.

Por isso é necessário um olhar pedagógico para essa prática, os jogos são uma ferramenta auxiliadora no processo de ensino aprendizagem. Kishimoto (2011), demonstra que por meio dos jogos é possível ensinar de maneira mais prazerosa, o educando se sentirá atraído por essa junção entre educação e prazer. Através desta, surge um campo de novas possibilidades para o educador, torna-se possível alcançar seu objetivo de forma harmoniosa.

Quando a aplicação dos jogos tem seu intuito focado no potencial educacional transcende a barreira da educação tradicional, buscando educar através da diversão, já que “é muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta” (LOPES, 2001, p. 23). Assim, os jogos não restringem sua prática exclusivamente as crianças, eles estão presentes em todo o desenvolvimento do indivíduo, adaptando-se as necessidades de seus praticantes.

Os jogos estão conectados diretamente ao desenvolvimento do sujeito, atribuindo ao mesmo um significado, pois quando a criança joga, busca por meio dessa prática reproduzir momentos que lhe trazem felicidade. Trata-se de uma representação desses momentos e até mesmo de escolhas morais, sociais, coletivas e individuais (SCHERER, 2013). Sua prática é pautada em regras que o transformaram em um ‘sujeito-jogador’, onde é necessário a compreensão da vitória e da derrota, da conquista e da perda, do momento de comemoração e de se abster; momentos esses que estão presen-

tes no cotidiano da vida adulta, o obrigando a descobrir soluções para essas problemáticas. Santos e Cruz (1997), demonstra que o lúdico faz parte de todo o processo de amadurecimento do indivíduo, possibilitando melhorias nas esferas sociais, pessoais, culturais e intelectuais.

De acordo com Duarte,

[...] os jogos estimulam os processos cognitivos, promovem a socialização e, em função do jogo que se realize, poderão, inclusivamente desenvolver as capacidades físicas e perceptivas, enriquecendo o imaginário da criança e sendo, simultaneamente, uma fonte de prazer e motivação para a criança, condição para que se realize um trabalho eficaz (DUARTE, 2009, p. 02).

Trabalho esse que deve ser conduzido pelo professor. Buscando enaltecer o processo de ensino aprendizagem por meio dos jogos, Piaget (1998), relata que os jogos podem ser desenvolvidos por etapas de acordo com o período (idade) no qual indivíduo esteja, onde, na primeira etapa da infância emergem os jogos de exercício, se caracterizando pela criação de jogos advindo das experiências de puro prazer, a qual a criança julga conveniente sua retratação mental por ter apreciado o acontecimento naquele determinado momento; em continuidade surge a fase dos jogos simbólicos, caracterizada pela replicação do momento vivido de maneira real ultrapassando os limites antes impostos por sua própria evolução; e por último ocorre o surgimento dos jogos de regra os quais tem sua transmissão por meio do contato criança com criança, é nesse momento que compreendemos a importância social dos jogos, o qual veio sendo elaborado e reestruturado até o presente momento, sua evolução é contínua assumindo uma caráter mais sério.

Dessa forma, os jogos assumem um caráter sério em sua prática, porém vale ressaltar que essa seriedade é compatível com a idade do indivíduo, não sendo comparada a seriedade do adulto (CHATEAU, 1987).

De acordo com Duarte (2009), o jogo permite ao praticante a fuga do mundo real penetrando no “mundo imaginário do jogo”, o educando torna-se dono de suas próprias escolhas, esquecendo do mundo que está a sua volta até que “O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida ‘real’ recomeça.”

(HUIZINGA, 2000, p. 12).

A partir dessas etapas os jogos possibilitam a inserção da criança no mundo dos adultos, o qual não é compatível com sua realidade, seus interesses e compreensões (PIAGET; INHELDER, 1968). Dessa maneira, surge o papel dos jogos “que transforma o real por assimilação” (PIAGET; INHELDER, 1968, p. 56), permitindo a criança a apropriação dessa realidade, assegurada por meio de uma linguagem simbólica construída por si mesmo e modificada de acordo com as necessidades encontradas pelo seu eu.

Os significados empregados na prática dos jogos têm implicações importantes na construção do ser social da criança (CHATEAU, 1987); prática essa que o acompanha por todo seu desenvolvimento, podendo ainda ser praticado na vida adulta, porém com significações direcionadas a sua realidade.

Os jogos dentro da escola impulsionam o trabalho do profissional da educação podendo “ser considerado um auxiliar educativo e uma forma de motivar os alunos para a aprendizagem” (PEREIRA, 2013, p. 21), permitindo ao educando uma assimilação por meio da prática de culturas que estão presentes fora da sala de aula, antes restritas somente ao seu momento de lazer, portanto, utiliza-se construções pré-existentes para assessorar no ensino aprendizagem.

Segundo o Currículo de Pernambuco os jogos tem a capacidade de fortalecer a atuação pedagógica em dois aspectos:

1º Provendo “aprendizagem diferenciadas”, dando ao profissional da educação a possibilidade de atrair o educando aumentando sua participação através de aulas mais atraentes e chamativas.

2º Cria “possibilidades de aprendizagem dinâmica e de qualidade”, onde o discente aprende através do ato de brincar e jogar, aproximando-se assim da sua realidade de criança, o que muitas vezes é negada pela forma atual da sociedade em compreender a criança como um “mini adulto”, fazendo com que a mesma amadureça antes do tempo, muita das vezes negando-a o direito de brincar (PERNAMBUCO, 2019).

Para que isso se torne possível é necessário compreender que através desse ato lúdico a criança tem a possibilidade de interagir de igual para igual, quebrando a barreira educacional entre educando-educador, apropriando-se de sua própria realidade, transformando-a e unificando os conhecimentos já adquiridos com os que estão sendo construídos dentro do ambiente educacional.

### Os jogos como fator socializante no ambiente educacional

Os impactos da prática dos jogos transcendem o aprender mecanizado, permitindo apreensão<sup>5</sup> com qualidade e atratividade, não somente conteúdos programados e engessados, mas conhecimentos que o discente levará para sua vida como indivíduo inserido em determinada sociedade.

Por meio das consequências existentes nos jogos é possível sentir como suas escolhas impactam em sua vida e na existência de todos aqueles que os rodeiam, pode parecer muito ao se referir a prática de um único jogo, entretanto “pelo jogo e pela recreação, a criança se prepara para a vida, amadurece para tornar-se um adulto em seu meio social” (MARQUES; PEREIRA, 2013, p. 04).

A partir desse pensamento adotando o jogo popular queimada cone como exemplo, identificamos seus significados por intermeio da comparação com o mundo que o cerca.

Quadro 1- Comparativo do mundo imaginário ao mundo real

<b>JOGO DE QUEIMADA CONE (mundo imaginário)</b>	<b>AÇÕES DO COTIDIANO DO SER HUMANO (mundo real)</b>
Minha negativa de ajudar a equipe resultará no não companheirismo para comigo; Quando realizado uma junção entre todos os membros da equipe o trabalho torna-se mais simples;	Suas ações geram consequências.  Trabalho em equipe.

5 “[...] o apreender, do latim apprehendere, significa segurar, prender, pegar, assimilar mentalmente, entender, compreender, agarrar. Não se trata de um verbo passivo; para apreender é preciso agir, exercitar-se, informar-se, tomar para si, apropriar-se, entre outros fatores...” (ANASTASIOU; ALVES, 2015. p. 19).



<p>Focar em determinado adversário (aqui posto como problema), torna mais fácil sua resolução;</p> <p>Atitudes como passar a bola para o colega, seja por ele ter uma técnica melhor ou por não ter tido a oportunidade de jogar.</p>	<p>Focar na solução do problema.</p> <p>Compreensão sobre ajuda mútua.</p>
---	--

Fonte: Elaborado pelo autor.

Essas são consequências que estão intrínsecas na prática dos jogos, cabendo ao professor se apoderar dessas ligações para demonstrar ações corriqueiras dentro dos jogos e seu impacto dentro e fora dos muros da escola.

De acordo com Pereira (2013),

O jogo é uma forma “inteligente” de criar nos alunos uma autodisciplina e sentido de cumprimento das regras propostas. Os alunos têm uma perfeita noção de que se infringirem as regras, poderão ser penalizadas no jogo. Têm a liberdade de o fazer, mas, se o fizerem, terão de se responsabilizar pelos seus atos. (PEREIRA, 2013, p.22).

Por meio da prática dos jogos é possível demonstrar ao estudante que suas ações terão impacto na sociedade que o cerca, ações que resultarão em resposta direta para como sua inserção na sociedade ocorrerá. Ter a liberdade para se tomar determinada atitude não significa dizer que a mesma está correta, cabe ao indivíduo ter o senso crítico de julgar qual será o resultado final da mesma.

Torna-se necessário, inserir o contexto atual da sociedade, fazer alusões de como o jogo é importante, como o mesmo impacta no social, e até mesmo sua necessidade, para as crianças e os jovens de nada importa sem compreender-se o que os atrai, sabemos do impacto massivo de novas informações através das mídias atuais, do desinteresse do educando em práticas que o tirem da zona de conforto. Entretanto, essa é uma das inquietações desse projeto, fornece aos educadores a possibilidade da utilização dos jogos como uma ferramenta em prol da educação.

Jogos esses, que visam não somente uma aproximação através da conversação como ocorre

nos “jogos online”, mas sim, de um contato direto, do contato humano que tanto é essencial, que na grande maioria das vezes é negado por ações do próprio sujeito.

Continuando à conversação sobre os jogos é evidente sua importância social, qualquer que seja o jogo praticado, permite ao estudante uma maior suscetibilidade a novas aprendizagens, mas nesse caso o papel do professor é imprescindível para direcionar o real objetivo por trás dessa prática. Quando falamos dos jogos no ambiente educacional é necessário deixar claro que sua atuação visa a incrementação de uma nova ferramenta no auxílio da aprendizagem, de uma maneira sistemática, pensada paulatinamente com um objetivo, o de educar.

Assim, podemos identificar esse potencial que o jogo tem em sua prática por meio do estudo de Gallo (2007), quando explica:

O aspecto de sociabilidade proporcionado pelo jogo é tão intenso que mesmo depois de acabado o jogo, algumas comunidades de jogadores podem tornar-se constantes. A possibilidade de poder estar ao mesmo tempo junto e separado, de compartilhar sensações e emoções em um contexto especial, suspenso da vida ordinária e com regras e dinâmicas próprias cultiva seu fascínio e sua magia para muito além da duração de cada jogo. (GALLO, 2007, p. 19).

Os jogos permitem uma sensação que perdura após seu término, sensação de fazer parte de algo maior, de compartilhar e receber aquilo que lhe é necessário, pois cada manifestação de jogo tem um significado individual que aflora de acordo com a experiência de cada indivíduo. Porém, o que está presente em toda manifestação de jogo é a necessidade de sempre estar disponível a novas experiências, as quais podem e devem ser exploradas dentro da escola.

O “jogo é o caminho para as escolas conseguirem a integração dos alunos de forma criativa, produtiva e participativa. É um recurso eficaz no desenvolvimento do educando, preparando-o para enfrentar os problemas que irá encarar na sua trajetória de vida.” (PEREIRA, 2013, p. 23).

Sua prática permite a criança e ao jovem oportunidades de adentrar no mundo do adulto, simular suas profissões, suas atitudes, demonstrar seus desejos e suas conquistas, por meio dos jogos eles poderão ser preparados para se tornarem adultos conscientes de suas atribuições.

Uma criança ou jovem que não participa de atividades lúdicas pode se tornar um adulto com problemas, como afirma Chateau (1987), a criança que não teve experimentação de jogar, poderá se tornar um “pequeno velho” e futuramente um adulto com dificuldades em pensar, se expressar, criar, recriar e/ou ressignificar, pois algo lhe foi negado, uma experiência que deveria estar presente em todo o decorrer de sua vida em seu momento mais significativo lhe foi privado, assim emergindo uma frustração.

Comprovando a necessidade de os jogos estarem presente dentro da escola, agindo em conjunto, não somente buscando uma melhoria na comunidade educacional, mas também em todo o contexto de vivência social desses educandos.

Em seu livro *Homo Ludens*, Huizinga afirma:

Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo (HUIZINGA, 2000, p. 06-07).

Assim, os jogos existem não em função do ser humano, mas podendo ser utilizado pelo mesmo para a finalidade desejada; suas aplicações transcendem a diversão, mas não nega sua necessidade. Os jogos simplesmente existem cabendo ao ser humano torna-se capaz de direcionar sua aplicabilidade no ambiente que estiver inserido.

## O PERCURSO METODOLÓGICO

Considerando as necessidades do percurso investigativo, se fez necessário tomar uma abordagem qualitativa por se tratar de um objeto de estudo que infere diretamente na organização, no comportamento e no convívio social do meio escolar.

Por se tratar de uma pesquisa que busca dentro dos jogos um forte aliado para o professor, foi

utilizado como instrumento de coleta de dados, a Análise Documental é, que de acordo com Sá-Silva, Almeida e Guindani (2009, p. 5), é “[...] um procedimento que se utiliza de métodos e técnicas para a apreensão, compreensão e análise de documentos dos mais variados tipos”. Desta maneira esse tipo de análise permite ao pesquisador ter acesso a diferentes formas de informações como relata Lima Junior et al. (2021, p. 37), “é ampla a definição do que se entende por documentos incluindo-se dentre eles, leis, fotos, vídeos, jornais, etc.” Permitindo assim, uma maior abrangência no que diz respeito a conteúdo pesquisado.

Foram analisados estudos que demonstrassem uma utilização pratica do jogo dentro do ambiente educacional. Buscando fortalecer ainda mais, a compreensão pratica dessa ferramenta como um agente transformador da sociedade a qual ele está interligado.

Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, onde a investigação depende também do enriquecimento teórico e metodológico do pesquisador, foi necessário respeitar suas diferentes fases, que possibilitaram uma análise mais profunda estabelecendo nexos e relações do objeto de estudo com o campo de pesquisa e sujeitos participantes.

Para tanto empregou-se a análise de conteúdo, que é dividida nas seguintes fases: “1) a pré-análise; 2) a exploração do material; 3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação” (BARDIN, 1977, p. 95).

Assim, inicialmente foram selecionados que trouxessem em seu resumo, relatos que fizessem alusão ao jogo como uma ferramenta auxiliadora no processo ensino aprendizagem, em seguida os dados foram explorados e analisados conforme especificidade de conteúdo. Assim, foi possível inferir e interpretar os conteúdos analisados, estabelecendo relações e contradições, compreendendo o fenômeno social estudado e externados pelos sujeitos ao longo do percurso investigativo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da idealização deste projeto, evidenciou-se como o jogo se faz pertinente no am-

biente educacional, ultrapassando a mera ferramenta de auxílio, sendo identificado também com um processo necessário na criação de indivíduos capazes de viver em uma sociedade.

Por meio da experiência do jogo crianças podem ter o contato direto com o mundo do adulto, tornando este ser, consciente daquilo que lhe aguarda, buscando para si, experiências que mais a frente o possibilitara de fazer escolhas pautadas na razão.

Também identificamos como o jogo no ambiente educacional é fundamental para o professor, permitindo ao mesmo utilizar este como um “ajudante” em sala de aula. Atraindo o aluno para que este aprenda de forma significativa e divertida, é por meio do jogo que o professor terá a possibilidade de ensinar por meio do brincar, do jogar, do praticar.

Dessa maneira, compreendemos que o jogo em sua essência tem a função primordial de gerar diversão, mas quando está nas mãos hábeis de um bom profissional da educação, este se transforma em um aliado indispensável, atraindo o estudante, fortalecendo o vínculo professor-aluno, trazendo a realidade do contexto daquela sociedade para dentro da escola, é a possibilidade de ensinar brincando e aprender se divertindo.

## REFERÊNCIAS

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargos; ALVES, Leonir Pessate. Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 10. ed. Joinville, SC: UNIVILLE, 2015. 155 p. ISBN 978-85-87977-15-6.

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. Lisboa: Edições 70, 1977.

CHATEAU, Jean. O JOGO E A CRIANÇA. 4. ed. São Paulo: Summus Editorial, 1987. 144 p. ISBN-10: 853230298X. Do original em língua francesa L'ENFANT ET LE JEU.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de educação física. São Paulo: Cortez editora:

1992.

COSTA, José Henrique de Almeida. Festival de cultura corporal: uma proposta de intervenção pedagógica para os jogos internos da escola. 2020. Jonatas Maia da f., il. Dissertação (Mestrado em Educação Física) — Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: < <https://repositorio.unb.br/handle/10482/38751>>. Acesso em: 02 jan. 2023.

DUARTE, José Adelino. O JOGO E A CRIANÇA.: estudo de caso. 2009. 146 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Ciências da Educação, Supervisão Pedagógica, Escola Superior de Educação João de Deus, Portugal, 2009. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>>. Acesso em: 16 jun. 2022.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA: aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. 2007. 200 f. Tese (Doutorado) - Curso de Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<https://tede2.pucsp.br/handle/handle/4906>>. Acesso em: 02 jun. 2022.

HUIZINGA, J., 1971. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura, Editora da Universidade de S. Paulo, Editora Perspectiva. 4\* edição – reimpressão. Direitos reservados em língua portuguesa à EDITORA PERSPECTIVA S.A. 2000. Disponível em: <<https://filosoficabiblioteca.files.wordpress.com/2018/12/HUIZINGA-Johan-Homo-Ludens.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2020.

JUNIOR, E. B. OLIVEIRA, G. S.; SANTOS, A. C. O; L.SCHNEKENBERG, G. F. Análise Documental como Percurso Metodológico na Pesquisa Qualitativa. Cadernos da Fucamp, v.20, n.44, p.36-51/2021. Disponível em: < <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2356/1451>>. Acesso em: 15 mar. 2022.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

LOPES, M. da G. Jogos na Educação: criar, fazer e jogar. São Paulo: Cortez, 2001.

MARQUES, José Carlos Lustosa; PEREIRA, Vanildo Rodrigues. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência de Educação. Volume 1. PARANÁ. 2013. 01-20 p. ISBN 978-85-8015-076-6. Disponível em: <[http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2013/2013\\_uem\\_edfis\\_artigo\\_jose\\_carlos\\_lustosa\\_marques.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_uem_edfis_artigo_jose_carlos_lustosa_marques.pdf)>. Acesso em: 29 fev. 2023.

OLIVEIRA, Fabiane dos Santos. Lúdico como Instrumento Facilitador na Aprendizagem da Educação Infantil. 2010. Pós-Graduação - (Psicopedagogia Institucional). Universidade Candido Mendes Pós-Graduação Lato Sensu Instituto a Vez do Mestre. ARAIOSES-MA, 2010. Disponível em: <[https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias\\_publicadas/posdistancia/35505.pdf](https://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/posdistancia/35505.pdf)>. Acesso em: 01 de set. 2022.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem. 2013. 132 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de 2º Ciclo de Estudos em Ensino de História e Geografia no 3º Ciclo do Ensino Básico e Secundário, Faculdade de Letras da Universidade do Porto, Portugal, 2013. Disponível em: <<https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>>. Acesso em: 04 set. 2022.

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esporte. Currículo de Pernambuco: Ensino Fundamental. União dos dirigentes municipais da educação. Recife: a secretaria, 2019. 606 p.

PIAGET, Jean; INHELDER, Barbel. La Psychologie de l'Enfant. Paris: PUF, 1966. [A Psicologia da Criança. São Paulo: Difel, 1968].

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagens e representação. Rio de Janeiro: Guanabara, 1998.

SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, D. R. M da. O lúdico na formação do educador. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org.). O lúdico na formação do educador. Petrópolis, Vozes, 1997.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D.; GUINDANI, J. F. Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. Revista Brasileira de História e Ciências Sociais, São Leopoldo, RS, Ano 1, n.1, Jul., 2009.

SCHERER, Anelize Severo. O LÚDICO E O DESENVOLVIMENTO: a importância do brincar e da brincadeira segundo a teoria vigotskiana. 2013. 36 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Métodos e Técnicas de Ensino, Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013. Disponível em: <[http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4233/1/MD\\_EDUMTE\\_2014\\_2\\_10.pdf](http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4233/1/MD_EDUMTE_2014_2_10.pdf)> Acesso em: 16 out. 2012.

TUBINO, Manuel José Gomes. O esporte educacional como uma dimensão social do fenômeno esportivo no Brasil. In: CONFERÊNCIA BRASILEIRA DE ESPORTE EDUCACIONAL. Memórias: Conferência Brasileira de Esporte Educacional. Rio de Janeiro: Editoria Central da Universidade Gama Filho, 1996. p. 9-16.

VAGO, Tarcísio Mauro. o “esporte na escola” e o “esporte da escola”: da negação radical para uma relação de tensão permanente, um diálogo com Valter Bracht. Movimento, 1996 v. 3, n. 5, p. 4-17. Disponível em: <<https://doi.org/10.22456/1982-8918.2228>>. Acesso em: 18 mar. 2023.