

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS BIOLÓGICAS E DA SAÚDE – CCBS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA**

LUDMILLA SANTOS MOREIRA

**O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE HOJE E O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE
ONTEM: UM REFLEXO NO AMBIENTE ESCOLAR**

SÃO LUÍS

2019

LUDMILLA SANTOS MOREIRA

**O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE HOJE E O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE
ONTEM: UM REFLEXO NO AMBIENTE ESCOLAR**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial para obtenção do título em Licenciado em Educação Física.

Orientadora:
Profa. Dra Juciléa Neres Ferreira

SÃO LUÍS

2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Moreira, Ludmilla Santos.

O brincar das crianças de hoje e o brincar das crianças de ontem: um reflexo no ambiente escolar / Ludmilla Santos Moreira. - 2019.

71 f.

Orientador(a): Juciléa Neres Ferreira.

Monografia (Graduação) - Curso de Educação Física, Universidade Federal do Maranhão, São Luís, 2019.

1. Ensino Fundamental. 2. Jogos eletrônicos. 3. Jogos Tradicionais. I. Ferreira, Juciléa Neres. II. Título.

LUDMILLA SANTOS MOREIRA

**O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE HOJE E O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE
ONTEM: UM REFLEXO NO AMBIENTE ESCOLAR**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, como requisito parcial para obtenção do título em Licenciado em Educação Física.

Orientadora:
Profa. Dra. Juciléa Neres Ferreira.

Aprovado em: ____/____/____

Banca examinadora

Profa Dra. Juciléa Neres Ferreira (orientadora)
Universidade Federal do Maranhão

Examinador (a) 1

Examinador (a) 2

Dedico este trabalho à Deus que está comigo e é minha fonte vida eterna aos meus pais Josemary e Luiz Cesar e ao meu avô Simão Reginaldo, por serem minha base e exemplo de vida, a minha sogra Dona Neném que nos deixou há pouco tempo, mas fez tanto por mim, ao meu esposo Antônio Aurélio, que está sempre ao meu lado, sendo coadjuvante nessa jornada acadêmica.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por tudo que tens feito em minha vida, pois sei que sem Ele, não sou nada neste mundo, por ter me concedido a oportunidade de cursar uma graduação e pela capacidade e sabedoria que contribuiu de forma significativa durante minha trajetória acadêmica.

Aos meus pais Josemary e Luiz César, pelo carinho, amor e incentivo a nunca desistir dos meus sonhos e objetivos, obrigada pelos conselhos construtivos, por ter oportunizado uma educação favorável, para que eu pudesse me tornar na pessoa que sou hoje. Às minhas irmãs Joicy e Larissa, pelo companheirismo, amizade e carinho. Amo vocês!

Ao meu avô Simão Reginaldo, sou muito grata por tudo que ele possibilitou até hoje na minha vida, pelo carinho especial e amor que tens por mim, por ser a base da nossa família e por ser um exemplo de vida para todos nós, à minha avó que juntamente ao seu lado o auxiliou para que tudo acontecesse de forma eficaz.

A minha querida sogra Maria Alves (in memorian), mais conhecida como Dona neném, que nos deixou há pouco tempo, agradeço a Deus que enquanto ela se fazia presente entre nós me apoiou e incentivou a nunca desistir da minha jornada acadêmica.

Ao meu cônjuge Antônio Aurélio, pelo amor, carinho, companheirismo, paciência, incentivo, por estar sempre ao meu lado, por nunca deixar eu desistir dos meus ideais, por presenciar este momento tão especial e importante na minha vida.

Aos amigos que a UFMA me presenteou, sou muito grata pela amizade de todos, os levarei em meu coração da universidade para a vida, muito obrigada por permanecerem comigo até o final da minha vida acadêmica.

Aos professores do Curso de Licenciatura em Educação Física da UFMA pela dedicação, esforço e pelos ensinamentos que me foram proporcionados durante minha passagem pela Universidade.

A minha orientadora Juciléa Neres Ferreira, sou grata por ter aceitado ser meu suporte desde o pré-projeto, até ao final com esta monografia, agradeço pela paciência, disponibilidade, atenção, dedicação e por ser essa pessoa maravilhosa, encantadora que espalha alegria por onde passa.

MUITO OBRIGADA!

“Construí amigos, enfrentei derrotas, venci obstáculos, bati na porta da vida e disse-lhe: Não tenho medo de vivê-la”

Augusto Cury

RESUMO

Esta monografia trata-se de uma pesquisa de campo com características descritivas de abordagem qualitativas visando contextualizar e definir o lugar dos jogos e brincadeiras tradicionais na escola, tendo como foco a adesão dos alunos a essa prática. O objetivo dessa pesquisa foi investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras nas aulas e horários livres. Serviram então como local de estudo cinco escolas, sendo duas particulares e três da rede pública de ensino no eixo centro do município de São Luís – MA, a coleta de dados foi feita entre os dias 11 de novembro a 26 de novembro do ano corrente, tendo como participantes 141 alunos das séries finais do Ensino Fundamental, englobando estudantes do sexo feminino e masculino do 6º ao 9º ano e cinco professores de Educação Física, sendo 02 do sexo feminino e 03 do sexo masculino das respectivas escolas. Foram aplicados questionários com os alunos e roteiros de entrevistas com os professores, que obtiveram como resultado que todos os alunos conhecem pelo menos um tipo de brincadeira ou jogo popular tradicional. Quanto aos professores, afirmam que incentivam a prática de jogos e brincadeiras tradicionais nas aulas de educação física e que nesses momentos é boa a adesão dos alunos. Conclui-se que este estudo proporcionou conhecer e comparar a realidade do uso de jogos eletrônicos e apropriação dos jogos e brincadeiras tradicionais por alunos do 6ª ano ao 9º ano e apresenta-se como resultado que embora os aparelhos em que estão instalados os jogos eletrônicos sejam comuns nas escolas, não é especificamente a utilização desses jogos que define o desinteresse dos alunos quanto às brincadeiras e jogos tradicionais, já que estas são trocadas também por outras atividades como ouvir música. No entanto, como o uso de aparelhos celulares como instrumento de aprendizagem não é uma realidade nem nas escolas particulares nem nas escolas públicas, durante as aulas de educação física, como atividades são usados, em alguns momentos, os jogos e brincadeiras tradicionais, estes têm boa adesão dos alunos. Quanto ao nível de interesse dos alunos em relação aos jogos e atividades praticados nas aulas de educação física, verificou-se que a maioria conhece vários jogos dessa classificação e que são participativos em atividades que envolvem esses jogos e brincadeiras. Quanto aos professores, entendem a necessidade de que a tecnologia faça parte do cotidiano da disciplina, especialmente nas observações nas escolas particulares. Mas os profissionais entrevistados ainda não buscaram uma metodologia integradora, que possa fazer com que esse excelente instrumento de pesquisa tenha limitado seu uso ao entretenimento dos alunos.

Palavras-chaves: Jogos Tradicionais. Ensino Fundamental. Jogos eletrônicos.

ABSTRACT

This monograph is a field research with descriptive characteristics of qualitative approach aiming to contextualize and define the place of traditional games and games in school, focusing on the adherence of students to this practice. The objective of this research was to investigate the use of cell phones in the school environment and the practice of games and play in classes and free time. Then served as a place of study five schools, two private and three public schools in the central axis of the municipality of São Luís - MA, data collection was made between November 11 to November 26 of the current year, The participants were 141 students in the final grades of Elementary School, comprising female and male students from 6th to 9th grade and five Physical Education teachers, being 02 female and 03 male from the respective schools. Questionnaires were applied to the students and scripts of interviews with the teachers, which resulted in all students knowing at least one type of traditional popular game or game. As for teachers, they state that they encourage the practice of games and traction games in physical education classes and that at these times the students' adhesion is good. It is concluded that this study allowed to know and compare the reality of the use of electronic games and the appropriation of traditional games and games by students from 6th grade to 9th grade. Common in schools, it is not specifically the use of these games that defines students' lack of interest in traditional games and games, as they are also exchanged for other activities such as listening to music. However, as the use of mobile phones as a learning tool is not a reality in either private or public schools, during physical education classes, as activities are sometimes used in traditional games and play, these have good student adhesion. Regarding the level of interest of students in relation to games and activities practiced in physical education classes, it was found that most know several games of this classification and that they are participative in activities involving these games and games. As for teachers, they understand the need for technology to be part of everyday life, especially in private school observations. But the professionals interviewed have not yet sought an integrative methodology that can make this excellent research tool have limited its use to student entertainment.

Keywords: Traditional Games. Elementary School. Electronic games.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Caracterização da amostra de alunos, por escola, por ano do Ensino Fundamental	50
Figura 2 – Relação do total de alunos participantes por escola e aqueles que não gostam de jogos eletrônicos.	52
Figura 3 – Alunos participantes por escola que possuem jogos eletrônicos instalados em algum aparelho.	53

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Tipos de jogos e suas principais características, segundo Grandó.....	23
Quadro 2: Estágios do desenvolvimento infantil na perspectiva de Wallon.....	25
Quadro 3: Classificação dos jogos, características e exemplos, segundo Chateau.....	27
Quadro 4: Tipo de jogos, período do desenvolvimento infantil e principais características para a criança.....	30
Quadro 5: Diferença entre jogos cooperativos e jogos competitivos.....	36
Quadro 6: Vantagens e desvantagens do uso de jogos no contexto de ensino-aprendizagem	40

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	14
2. OBJETIVOS	17
2.1. Objetivo Geral	17
2.2. Objetivos Específicos	17
3. REVISÃO DE LITERATURA.....	18
3.1. Conceito de jogos	18
3.2. Classificação dos jogos.....	23
3.2.1 A prevalência do meio social e a classificação dos jogos segundo Henri Wallon	24
3.2.2 A psicologia genética de Jean Chateau e sua classificação dos jogos.....	26
3.2.3 Abstração do conhecimento infantil e classificação piagetiana dos jogos	28
3.2.4 Vygotsky: jogos e aspectos da teoria histórico-cultural	31
3.2.5 O enfoque sociológico dos jogos de Roger Caillois.....	33
3.3. Jogos e brincadeiras na escola	37
3.4. A criança e o brincar na era tecnológica.....	42
4. MATERIAIS E MÉTODOS	47
4.1. Desenho do Estudo	47
4.2. Cenário.....	47
4.3. Participantes do Estudo	47
4.4. Instrumento de coleta de dados	48
4.5. Procedimentos de coleta de dados	48
4.6. Análises dos dados.....	49
4.7. Aspectos Éticos.....	49
5 RESULTADOS E DISCUSSÃO.....	50
6 CONCLUSÕES.....	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58

APÊNDICES	62
-----------------	----

1. INTRODUÇÃO

Refletir sobre a infância nos faz pensar em uma fase da nossa vida que não volta mais. O momento mais legal quando brincávamos de vários tipos de jogos e brincadeiras, onde a imaginação era chave principal para que tudo se tornasse divertido, sabemos que os jogos e brincadeiras estão presentes desde os primeiros anos de nossa existência na sociedade, através de vários povos antigos.

É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, os outros e o mundo que está ao seu redor, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças, preparando-se para um mundo socializado (SILVA; GONÇALVES, 2010).

O momento da brincadeira é de grande importância, pois, contribui de forma significativa para o desenvolvimento integral da criança. Os jogos e brincadeiras populares são atividades que vem de geração em geração, mas observa-se que com o passar do tempo essas brincadeiras tradicionais vêm sendo pouco vivenciadas ou até mesmo esquecidas, transformadas ou trocadas por outros tipos de jogos, em especial aqueles que podem ser jogados em aparelhos eletrônicos, como telefones celulares, tablets e computadores.

O brincar reflete a maneira que a criança ordena, organiza, desorganiza, entende e vivencia o mundo ao seu modo, podendo expressar suas fantasias, desejos, medos, sentimentos e conhecimentos novos que vão incorporando a sua vida, utilizando uma das qualidades mais importantes do lúdico, que é a confiança que a criança tem quanto à própria capacidade de encontrar solução. A criança constrói e reconstrói sua compreensão de mundo por meio do brincar, amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais presentes nas brincadeiras (OLIVEIRA, 2017).

Nos últimos anos foi possível observar que a tecnologia vem se desenvolvendo de forma exponencial e se integrando à vida das pessoas, não apenas no meio da sociedade, mas também no meio escolar. É possível contemplar a presença de aparelhos eletrônicos, como celulares e tablets, com mais frequência no meio estudantil, não apenas em escolas privadas, mas também em escolas públicas.

A escola por sua vez precisa proporcionar ao educando incentivos de valorização das brincadeiras tradicionais, que são de suma importância na construção de conhecimentos e habilidades. Por sua vez, esses aparelhos por chamarem mais atenção por seus jogos que

oportuniza aos alunos, podem interferir e provocar desinteresse em praticar os jogos e brincadeiras tradicionais no ambiente escolar, onde nota-se que alguns alunos ficam mexendo nos aparelhos nas arquibancadas, recreio ou até mesmo ao adentrar na escola.

A maioria dos professores ainda não utiliza os aparelhos celulares ou outras tecnologias móveis como ferramenta pedagógica e as opiniões quanto a essa possibilidade poder ser divergentes, contudo, os celulares já fazem parte do cotidiano escolar, então pensar de que forma essa tecnologia pode interferir nas aulas e nas práticas das atividades da disciplina Educação Física é um ponto a ser discutido na escola. Através desses entendimentos foi levantada a seguinte problemática: de que forma a utilização de jogos eletrônicos tem influenciado no interesse da prática de jogos e brincadeiras tradicionais no ambiente escolar?

A escolha pela temática foi motivada pela observação de que no ambiente escolar e em todos os níveis de ensino, seja em instituições públicas ou privadas, muitos alunos fazem uso dos aparelhos eletrônicos (celular, tablets, mp3) e seus acessórios (fone de ouvido, jogos, aplicativos) durante as aulas de maneira rotineira. Essa realidade tem ocasionado diversas discussões sobre que tipo de repercussões pode ser desencadeadas pelo uso dessas tecnologias em sala de aula e no ambiente escolar como um todo.

O uso não direcionado desse tipo de tecnologia no meio escolar poderia ocasionar diversos problemas ao processo ensino/aprendizagem, a começar pelo desinteresse do aluno pelo conteúdo que está sendo apresentado, mas também a promoção do sedentarismo, uma vez que permanecem na maioria das vezes sentados ou deitados com seus monitores (celulares, tablets) e deixam de realizar movimentos físicos essenciais para manter o corpo também ativo.

Em se tratando da disciplina Educação Física, entende-se que é necessário compreender como o maior interesse pelos jogos eletrônicos podem interferir nas práticas de jogos e brincadeiras no ambiente escolar, considerando que as interações como aparelhos eletrônicos estão cada vez mais presentes no cotidiano da sociedade moderna.

O brincar das crianças de hoje, está cada vez mais longe da realidade do brincar das crianças de ontem e da participação nas brincadeiras tradicionais, que se originaram nos tempos antigos, tem sido abandonada. Nessa perspectiva, esta pesquisa tem como objetivo investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras nas aulas e horários livres.

Infelizmente, vemos cada vez mais casos em que a educação física é simplesmente negligenciada. Com o avanço avassalador das tecnologias, pode ser realmente fácil esquecer a importância de permanecer ativo, especialmente para crianças e adolescentes que podem

acessar vasta gama de jogos, em muitas plataformas e a qualquer momento, sem se prender a questão espaço-tempo.

Não deve ser dado como certo que os alunos entendam a importância fundamental do exercício para manter a saúde por toda a vida. Para crianças sedentárias, a quantidade de exercícios que realizam semanalmente depende de quantas horas que a escola dedicou à educação física. Não importa quantas horas ou quão poucas, cada lição oferece às crianças a oportunidade de se moverem e serem ativas, talvez pela única vez durante todo o dia. Então é importante compreender até que instância os jogos eletrônicos motivam a criança a deixar de participar nas aulas de educação física, o que então justifica a realização dessa pesquisa.

Isso se deve principalmente às inúmeras opções disponíveis para entretenimento diante de telas de computadores, telefones celulares e tablets. Um problema ainda maior é que, muitas vezes, a importância da educação física não é mais ensinada nas escolas.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Geral

Investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras nas aulas e horários livres.

2.2. Objetivos Específicos

- Observar quais jogos e brincadeiras são mais utilizados pelos alunos no momento do recreio no ambiente escolar;
- Ilustrar o nível de interesse dos alunos em relação aos jogos praticados;
- Investigar a utilização dos jogos eletrônicos pelos alunos;
- Identificar qual opinião dos professores sobre o uso de jogos populares e eletrônicos nas aulas de educação física.

3. REVISÃO DE LITERATURA

3.1. Conceito de jogos

O termo jogo possui diversas conotações, contudo em nossa cultura é usado principalmente no sentido de brincadeira. Para Caillois (1990) este termo traduz o juízo de risco, lance, desventura ou ventura, ganho ou perda, de forma que o sucesso está simplesmente atrelado ao acaso, à sorte e à destreza.

Na percepção de Grandó (2004) o jogo pode ser analisado de diversas maneiras, com uma percepção social, histórica, pedagógica, filosófica, dentre outras que são usadas na busca do entendimento de seu significado para o homem. As primeiras reflexões acerca do jogo, Almeida (2015) aponta que foram efetivadas pelo filósofo grego Platão, o qual desaprovava as atividades que aguçavam apenas a rivalidade e que tinham interesse somente no resultado, pois segundo sua concepção o jogo deveria ser visto como um elemento de aprendizagem mais prazeroso e significativo, visto que os conteúdos das disciplinas poderiam ser aprendidos através de atividades lúdicas.

Brougère (2003) cita que Aristóteles enxergava o jogo como uma forma de relaxamento, diversão, lazer e reposição de energias para as atividades obrigatórias do homem, como pode ser observado no trecho a seguir

[...] Apesar do trabalho ser considerado a atividade mais importante, o jogo era um meio de recuperação para as atividades produtivas. Os romanos, influenciados pelos etruscos, concebiam o jogo como atividade carregada de sentidos; transformavam-no, por um lado, num espetáculo, numa simulação do real, que arrebatava multidões; por outro, era visto como um valioso meio de exercitação de conhecimentos, habilidades e atitudes, isento de provocar consequências para a realidade (BROUGÈRE, 2003, 38-39).

Para Friedmann (2006) o jogo em sentido amplo não faz parte do cotidiano do homem nem deve ser levado com seriedade, pois parte da livre vontade do sujeito em participar, embora este tenha que respeitar as regras preestabelecidas.

Huizinga (2007) define o jogo como atividade ou tarefa exercida espontaneamente e que obedece às regras relativas a tempo, espaço e atuação, cuja trajetória é permeada por sensações tensas e alegres e que tem um fim em si mesma.

Bittencour e Giraffa (2003) apontam como característica do jogo a possibilidade de ganhar ou perder, sendo a competição entre os jogadores inerente ao processo, de modo que as regras a serem seguidas devem ser claras, mas nem sempre expostas no primeiro momento, podendo ser reveladas no decorrer de uma partida como prêmio pela execução de uma etapa.

Kishimoto (2006, p. 1) cita uma ampla gama de tipos de jogos:

[...] a variedade de jogos conhecidos como faz-de-conta, simbólicos, motores, sensório-motores, intelectuais ou cognitivos, de exterior, de interior, individuais ou coletivos, metafóricos, verbais, de palavras, políticos, de adultos, de animais, de salão e inúmeros outros mostra a multiplicidade de fenômenos incluídos na categoria jogo.

Lançando um olhar histórico sobre o jogo, Huizinga (2007) o define como fenômeno cultural, pois além de diversificado está presente em todas as culturas e momentos históricos. O jogo como elemento cultural lúdico é uma prática voluntária e efêmera que tem um desígnio livre e é concretizado para uma satisfação pessoal ou grupal. Nas palavras do historiador, o jogo

[...] é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida num certo nível de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas e absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, atividade acompanhada de um sentimento de tensão e alegria, e de uma consciência de ser que é diferente daquela da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p.33).

A cerne do jogar, conforme o autor, consisti na diversão, no fascínio, no prazer, na inquietação, na tensão, no regozijo e no entusiasmo que o jogo gera. É a chamada “transcendência” do jogo, que atende as necessidades fugazes da vida e atribui um significado ao ato. Ainda segundo Huizinga (2007) o jogo possui alguns atributos:

- a) Liberdade: o jogador tem livre escolha de jogar ou não, pois essa atividade não lhe é imputada pela vida, pelo contrário, é a curiosidade, a autonomia, a atração que o jogo exerce que faz com as pessoas sejam seduzidas a participar;
- b) Imaginação: a zona de existência do jogo é o “faz de conta”, pois a sua ação não ocorre na vida real, é no imaginário do jogar, mesmo que se concretize no mundo real, parte antes do imaginário;
- c) Desinteressado: é um mecanismo de satisfação que não tem por objetivo riqueza, bens ou subsistência, mas sim o simples fato de ganhar, embora o perder também faça parte da interação;
- d) Isolado e limitado em tempo e espaço: sempre tem um espaço determinado e delimitado, seja um tabuleiro de damas, uma linha no chão, uma quadra esportiva ou a tela de um computador;
- e) Repetição: por ser normalmente uma experiência agradável, o jogador sempre deseja jogar novamente e o jogo sempre pode ser jogado novamente, pois as regras não mudam, mas as jogadas e estratégias sim, então pode ser repetido e inovado, repetido sem ser repetitivo;
- f) Ordenamento: isto é concretizado pelas regras, que orientam a participação

e atuação dos jogadores. Obedecê-las é a ordem criada, desobedece-las é descaracterizar o jogo, transformá-lo em algo que não é jogo. São as regras que criam o padrão e a certeza de que todos os jogadores podem vencer, por isso aqueles que ao jogarem não as seguem são taxados pelos demais de “mal jogador” ou trapaceiros;

- g) Tensão: está é determinada pelo desafio proposto no jogo, não há certeza a princípio de quem vai ganhar ou perder, isto é determinado pelo acaso e pelo esforço dos jogadores; e
- h) Sentimento de “fraternidade” entre os jogadores: os jogadores formam, de certa maneira, algum tipo de grupo social, seja um clube ou um time de jogadores que confraternizam ou fraternizam o mesmo interesse e atração por um determinado tipo de jogo.

Caillois (1990) concorda com Huizinga ao afirmar que as características do jogo são a liberdade de atuação do jogador, a divisão do jogo em perímetros de espaço e tempo, a dúvida predominante, as regras que o definem, o modo despojado de não produzir nem bens nem fortuna, mas produzir um prazer, uma vontade de participar.

Na visão de Brougère (2003) há três circunstâncias definidas como jogo:

- a) O jogo como atividade lúdica: se refere a percepção do jogador e ao objetivo, ou seja, a diversão, o prazer, o entretenimento proporcionado por esse tipo de atividade, requerendo, por sua complexidade, a interpretação com um certo contexto;
- b) O jogo como uma estrutura ou sistema de regras: se refere a existência de regras, as quais existem independentemente dos jogadores; e
- c) O jogo como material ou objeto: são os artefatos, as peças, os componentes do jogo, ou mesmo um brinquedo, como por exemplo um tabuleiro e as peças de um jogo de damas, xadrez ou gamão ou mesmo uma bola.

Rizzi e Haydt (2004) analisando a atividade lúdica, afirmam que o brincar esteve e permanece ininterruptamente na vida do homem, visto que a criatividade, a ludicidade e a busca pelo divertimento são características humanas. Para as autoras (op. cit. p.8) “[...] O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, um impulso para o jogo [...] Nesta perspectiva, o jogo ultrapassa a esfera da vida humana, sendo, portanto, anterior à cultura [...]”.

Nos primórdios da sociedade, a forma de aprendizagem mais efetiva das crianças era através da imitação da forma como os adultos realizavam as atividades cotidianas, os quais

também tinham seus conhecimentos adquiridos de seus antepassados, que desenvolviam técnicas a partir da prática.

Almeida (2015) explica que neste cenário os jogos tinham um valor cultural educativo, sendo um meio de adquirir as habilidades necessárias a sobrevivência, por isso as crianças brincavam ou jogavam realizando a prática do que deveriam aprender, assim por exemplo, para aprender a caçar devia brincar com arco e flecha. O jogo, neste espaço era uma ferramenta de interação e apropriação dos papéis sociais e das regras que deveriam ser assumidos pela criança durante seu crescimento.

Queiroz (2009) alega que grande parte dos brinquedos se originaram na Grécia Antiga objetivando promover a aprendizagem e são conhecidos até a contemporaneidade como moderadores de movimentos, sendo exemplo destes brinquedos/jogos: os dados, arcos, bonecas, representações em escala reduzida de animais, jogos de montaria, de lutas, dentre outros.

A participação nestes jogos era avaliada como importante para a criança, especialmente os jogos físicos que eram considerados moldadores de habilidades extremamente necessárias naquela época, visto que o preparo do corpo e da alma para atividades de guerra era imperativo, pois de acordo com Aguiar (2006, p. 27) “[...] o jogo físico, de caráter reparatório dos militares, possuía um grande valor pedagógico, direcionado para o ensino-aprendizagem [...]”.

Com a evolução das sociedades e surgimento de novas necessidades a serem atendidas, os jogos físicos foram sendo colocados em segundo plano enquanto os jogos mentais começaram a ter mais valorização. Além disso, é importante esclarecer que a acepção de infância vem sendo construída historicamente e, sendo assim, tem mudado de significado e abrangência ao longo do tempo, segundo principalmente a cultura e as relações sociais em detrimento das particularidades do ser humano nessa fase, denominado então de criança.

Até o século XIII, a criança era vista como um ser cujos pensamentos e modos de agir iam de encontro à razão e aos bons costumes, sendo necessário que os adultos atuassem para que nela fossem desenvolvidos o caráter e a razão, pois, a concepção era que esta criança era “uma página em branco” que deveria ser ocupada com ensinamentos que a preparassem para a fase adulta.

Ariès (2006) explica que na Idade Média, quando as crianças ainda não frequentavam a escola, todas as atividades e espaços de convivência social, desde a família, o trabalho e demais locais e eventos sociais eram partilhados e frequentados tanto por estas quanto por adultos, ou seja, não era a idade um tabu territorial ou ocupacional, dividindo adultos e

crianças o mesmo espaço e as mesmas ocupações.

Ou seja, anteriormente a esse período a criança não tinha lugar na sociedade, era um ser biológico, mas não social e não autônomo, que saía da dependência da genitora, até aproximadamente aos sete anos, diretamente para a convivência social irrestrita em meio aos adultos e seus afazeres.

Levin (2001) e Heywood (2004) concordam que a concepção de infância surgiu nos séculos XV e se desenvolveu nos seguintes, a partir do entendimento de que as crianças necessitavam ser tratadas de forma especial para que pudessem aprender e começar a fazer parte do mundo dos adultos. Quanto ao jogo, havia sido qualificado pelo cristianismo como unívoco de profano e imoral, sendo mantido longe do contexto educacional.

Diante dessa nova percepção da infância como algo frágil, dependente e social e juridicamente incapaz, a criança começa a ter maior espaço no seio da família, sendo objeto de proteção e repressão dos adultos. Passou também a ser foco da preocupação, de uma disciplina rígida e de cuidados que visavam transformá-la em adultos com lugar e aceitação social.

Segundo Ariés (2006), foi primeiramente Fröebel (1782-1852) que colocou a infância como fase importante e decisiva na vida do ser humano, com especial destaque para sua formação, de modo que criou os jardins de infância ou o Kindergarten, para que fossem ensinadas globalmente e tivessem suas potencialidades naturais despertadas, mesmo que sem obrigações, posto que em sua visão o aprendizado está associado diretamente ao interesse subjetivo e pessoal de cada um aprender, o que ocorre através da prática.

Para Kramer e Leite (2006) somente no século XVIII a infância começou a ser vista de maneira particular, tendo suas características respeitadas, e afirmam ainda que sócio historicamente a noção e conceituação de infância surgiram com a evolução das sociedades e das estruturas econômicas vigentes.

Neste sentido, seguem as contribuições de Rousseau (1995), pedagogo pioneiro, que auxiliou na transformação da imagem da criança, que deveria ser amparada por uma educação infantil sem juízes, sem confinamento e sem exércitos, havendo também a modificação da função do Estado, trazida pela Revolução Francesa, que passou a ter responsabilidade e interesse no bem-estar e na educação das crianças.

Verifica-se então que sempre houve uma nítida relação entre a infância e os jogos, sejam como elementos lúdicos, prazerosos ou de aprendizagem. A partir da evolução das tecnologias, especialmente a partir do desenvolvimento daquelas consideradas digitais, os jogos tomaram um novo espaço, uma nova forma de se relacionar com crianças e adolescentes, que atualmente utilizam diversas plataformas, como celulares, *tablets*, computadores dentre outros

para interagir com os jogos eletrônicos.

Então, segundo a definição de Schuytema (2008, p. 13) “[...] o jogo eletrônico um jogo eletrônico é uma atividade lúdica formada por ações e decisões que resultam numa condição final. Tais ações e decisões são limitadas por um conjunto de regras e por um universo, que no contexto dos jogos digitais, são regidos por um programa de computador”. Então, os jogos eletrônicos e brinquedos eletrônicos são jogos que usam componentes eletrônicos (tais como placas de circuito impresso) para proporcionar diversão. Os mais conhecidos inicialmente são os videogames.

Sendo assim, os jogos com sua ampla gama de características são no tópico seguinte, sendo tipificados e classificados à luz das perspectivas de diversos teóricos, para melhor entendimento da aplicação e objetivo de cada tipo.

3.2. Classificação dos jogos

Buscando definir quais os tipos de jogos que são mais recomendados para serem empregados como instrumentos de subsídio a aprendizagem, é imprescindível distinguir os tipos e classificações existentes. Segundo a perspectiva social e didático-metodológico de Grandó (2004), os jogos podem ser classificados em seis tipos, conforme Quadro 1.

Quadro 1 - Tipos de jogos e suas principais características, segundo Grandó.

TIPO DE JOGO	CARACTERÍSTICAS
Jogos de azar	Esses jogos são extremamente autônomos, os jogadores ficam dependentes apenas do acaso ou sorte para ganhar ou perder, pois não há forma de interferir em seu desenlace. Os exemplos mais convencionados deste tipo de jogo são: o lançamento de dados, par ou ímpar, loterias, roleta, caça niqueis etc.
Jogos quebra-cabeça	São jogos cuja atividade é executada, normalmente, de forma individual ou dupla, tendo geralmente desconhecida sua solução. São exemplos os quebra-cabeças (montagem de imagens), enigmas, charadas, paradoxos, falácias, probleminhas e Torre de Hanói.
Jogos de estratégia	Igualmente denominados de jogos de construção de conceitos, são os jogadores e as táticas que desenvolvem que têm exclusividade na definição de vencer ou perder, visto que a influência da sorte ou acaso não existe. Os jogos de Xadrez e Damas exemplificam este tipo de jogo.
Jogos de fixação de conceitos	Também conhecidos como jogos de treinamento, têm como finalidade fixar conceitos.
Jogos computacionais	São mais atuais e necessitam como suporte o uso de computadores, <i>tablets</i> , celulares ou similares e ocorrem totalmente em ambiente virtual, sendo de grande atrativo para crianças e adolescentes.
Jogos pedagógicos	Abrange todos aqueles que se encontram nos demais tipos já citados, mas que apresentam algum valor pedagógico ou que sejam desenvolvidos especialmente com essa finalidade

Fonte: Adaptado de Grandó (2004).

Os jogos classificados como educacionais, pedagógicos ou didáticos, conforme

Botelho (2004) são aqueles que consistem em uma atividade de constituição diversa, que pelo seu formato instrucional ou de aprendizagem implica uma concorrência competitiva e regras. Este tipo de jogo deve manter um equilíbrio entre a ludicidade e o educacional, sendo usado como ferramenta ou material em atividades escolares com objetivo seja auxiliar na aquisição de saberes, domínio de assuntos, temas e conteúdo definidos ou de habilidades mentais.

Krulik e Rudnik (2003) dividem os jogos didáticos ou educativos de maneira simples em duas modalidades: de estratégia e de treinamento. O primeiro tipo objetiva desenvolver o raciocínio lógico do aluno, sendo a estratégia sua principal característica e definidora de quem vence ou perde, de modo que o acaso e a sorte nada têm a contribuir com os jogadores. Cada aluno deve desenvolver sua própria tática através da formulação de hipóteses, argumentos e teste os validem.

O raciocínio indutivo, pautado na observação das jogadas, faz parte da primeira parte do processo. Posteriormente é utilizado o raciocínio dedutivo, para que sejam escolhidas as jogadas, com base na observação e análise entre as corretas e as incorretas anteriormente realizadas pelo jogador ou por seus adversários, promovendo a formulação de estratégias, até que seja definida qual, entre as desenvolvidas pelos alunos é a vencedora.

Em relação aos jogos de treinamento, os autores afirmam que podem ser utilizados no subsídio da aprendizagem ou fixação de ideias, definições, expressões e procedimentos relativos a determinados assuntos do conteúdo, devendo, por essa característica, ser utilizado para reforçar a aprendizagem de alunos com alguma dificuldade em um determinado assunto (KRULIK; RUDNIK, 2003).

Mas neste tipo de jogo pode a sorte ou acaso ter alguma interferência, por isso o professor deve definir previamente os objetivos pretendidos, para que o aluno não valorize apenas o pensamento reflexo e algoritmo. Podem, portanto, substituir atividades de questionários ou listas de exercícios para que os alunos aprendam o conteúdo. É importante que os educadores tenham conhecimento dos diversos tipos de jogos e suas aplicações para que possam fazer uso adequadamente destes como ferramenta lúdica no processo ensino/aprendizagem.

3.2.1 A prevalência do meio social e a classificação dos jogos segundo Henri Wallon

Wallon (2007) afirma, especificamente em relação aos jogos aos quais denomina de infantis por serem consideradas atividades lúdicas, que são inerentes e necessárias ao desenvolvimento psicomotor e social das crianças.

Esmiuçando a perspectiva psicológica e educacional de Wallon, os autores

Mahoney e Almeida (2002) explicam que para o filósofo e psicólogo francês, o ambiente social é o elemento precípua para o desenvolvimento emocional, afetivo e sentimental da criança. Neste enfoque, é a afetividade, conexas a motricidade, que suscita o influxo e o desenvolvimento psicológico do ser humano, o qual ocorre sucessivamente em cinco estágios, como disposto no Quadro 2:

Quadro 2: Estágios do desenvolvimento infantil na perspectiva de Wallon.

ESTÁGIO	IDADE	DESCRIÇÃO
Impulsivo-emocional	0 a 3 meses (motora)	A criança descobre o seu próprio corpo, os movimentos impulsivos são abruptos, baseados nos reflexos motores de contrair e relaxar os músculos, servindo como um dos meios de comunicação entre a criança com o meio externo e com seus cuidadores.
	3 a 12 meses (emocional)	Os movimentos corporais, como meio de comunicação, passam por um processo de discriminação, de forma que padrões emocionais podem começar a ser identificados e distinguidos pelos adultos que os associam à sinais de diversas emoções e sensações, como frio, dor, alegria, raiva etc. Estes sinais que se estabelecem entre a criança e seu cuidador geram o ciclo de trocas condicionantes recíprocas entre ambos, que concretizam um canal de comunicação de trocas fundamentalmente afetiva e de início sem arrolamento intelectual. Mas o bebê começa a firmar associações entre as experiências de trocas e apreende a decifrar os significados que percebem do meio, e suas ações passam a ser propositada, formando o que o teórico chama de atividades circulares.
Sensório-Motor e Projetivo	1 a 3 anos	As principais atividades são motoras de exploração de objetos e do meio, sendo as mãos os principais instrumentos para pegar, segurar, manipular, jogar etc. Estas ações preparam o desenvolvimento afetivo e os cognitivo necessários para o estágio seguinte, havendo ainda o desenvolvimento da função simbólica e da linguagem e da inteligência prática e simbólica, necessárias para resolução de problemas concretos e prevalecendo as relações cognitivas com o meio.
Personalismo	3 a 6 anos	O eu e o outro começam a ser separados e distinguidos entre si, demonstrado pelo uso dos pronomes eu, meu e palavras de negação como o não. Buscando a aceitação dos demais, a criança se exhibe constantemente, imita os adultos que mais admira, desejando internalizar as qualidades do outro que a cativa, mas deixando ainda algo de seu próprio eu. Há maior socialização das crianças, que começam a frequentar grupos além da família, com destaque para a escola. Posteriormente, a criança muda seu foco de interesse para o mundo exterior, explorando-o com sagacidade e curiosidade constantes.
Categorial	6 e 11 anos	Inicialmente há a presença do sincretismo entre o eu e o outro, com quatro atributos do pensamento sincretico: fabulação (criar histórias); tautologia (reprodução de expressões como solução para explicar ou descrever algo); ilusão (supressão de elementos) e contradição (alteração de pensamentos antagônicos). Mas há também um desenvolvimento motor e afetivo, além da evolução mental que traz uma nítida diferenciação entre o eu e o outro, seguindo o que foi denominado de Lei de Alternância Funcional (ação voltada para o mundo exterior) e Lei de Predominância Funcional (prevalência do âmbito cognitivo).
Puberdade e Adolescência	12 e 18 anos	Há uma intensa transformação que afeta aspectos físicos, afetivos, psíquicos e social, que define a personalidade e a identidade autônoma pela descoberta de si mesmo e por uma maior abstração cognitiva, por isso a criança começa a questionar os pais buscando tornar-se

		independente de sua influência e domínio. A ebulição hormonal também sobre influi a necessidade de conquistar, de inovar, de ousar.
--	--	---

Fonte: Adaptado de Mahoney e Almeida (2002) e Galvão (2007).

Além disso, para o psicólogo, os jogos infantis podem ser classificados em quatro tipos (MAHONEY; ALMEIDA, 2002): jogos funcionais, jogos de ficção ou imitação, jogos de aquisição e jogos de construções. Os jogos funcionais têm como distinção a criança utilizar movimentos simples como esticar e retrair pernas e braços, balançar as mãos, bater em e com objetos para produzir ruídos ou ainda práticas circulares, como rodar em seu próprio eixo. Todas essas ações originam reações sensitivas prazerosas na criança e estimulam a repetição, promovendo que amplie seu domínio sobre aquela ação e ocasionando novas práticas.

Os jogos de ficção ou imitação, na perspectiva de Wallon, têm como característica o simbolismo, mediado pela imaginação, pela fantasia e pelo faz-de-conta, nos quais a criança se projeta em situações representativas diversificadas, mesmo naquelas que simulam eventos da vida real como: brincar de profissões, de escolinha, casinha, de cavalinho, passeios e viagens nos vários meios de transporte, dentre outras.

A criança, nos jogos de aquisição, volta todos os seus sentidos para as ações ou objetos com que brinca, analisando, imitando, questionando e ouvindo seus sons para entender os fatos, as pessoas, o espaço, os conceitos, as histórias, as imagens, os sons. O manuseio e a leitura das imagens de um livro, a audição de histórias e músicas, a observação de imagens diversas como desenhos, pinturas e mesmo as emitidas pela televisão e outras mídias são atividades que exemplificam esses jogos (WALLON, 2007).

Os jogos de construções são aqueles que deixam a atividade ao critério da criatividade da criança para arquitetar, moldar, construir, recortar, colar, modificar, compor, produzir objetos. São exemplos destes jogos: o desenho, a pintura, a massinha de modelar, cortar e colar, dentre outros.

3.2.2 A psicologia genética de Jean Chateau e sua classificação dos jogos

Chateau (1987), analisando o jogo sob o enfoque da psicologia genética, afirma que este tem uma função crucial no desenvolvimento da criança enquanto mediador da ampliação de suas potencialidades. O autor, em sua obra dedicada ao jogo e a criança, afirma que

A infância é, portanto, a aprendizagem necessária a idade adulta. Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brinquedo, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua [...] Pelo jogo ela desenvolve as possibilidades que emergem de sua estrutura particular, concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à

superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, coordena seu ser e lhe dá vigor (CHATEUA, 1987, p. 14).

Visando entender como ocorre a relação da criança com os jogos, Chateau idealizou uma ampla classificação destes, descrita conforme o Quadro 3 a seguir.

Quadro 3: Classificação dos jogos, características e exemplos, segundo Chateau.

TIPO	FAIXA ETÁRIA	CARACTERÍSTICAS	EXEMPLO
Jogos funcionais	3 meses aos 7 anos	A criança executa gestos espontâneos com braços, pernas, pescoço e cabeça, muitas vezes em movimentos circulares, gerando efeitos que produzem na criança o desejo de repetir várias vezes.	A criança mexe por prazer funcional os membros superiores e inferiores, como um sacudir de pernas e braços repetidas vezes, bater palmas, gato comeu, etc.
Jogos de destruição	9 meses aos 12 anos	O atrativo em realizar esse jogo está em destruir qualquer coisa. É uma solução empregada pela criança para replicar, desafrontar ou se vingar de um evento, acontecimento ou conduta que não lhe satisfaz.	Despedaçar o vidro de uma janela, quebrar objetos, estragar brincadeiras ou bagunçar produções ou invenções de outras crianças, etc.
Jogos hedonísticos	1 aos 3 anos	A sensação de prazer da execução é a finalidade destes jogos, seja utilizando o próprio corpo ou algum objeto.	Provocar ruídos com a boca, vocalizando sons ou manipulando objetos para obter satisfação com alguma sensação tátil.
Jogos com o novo	1 aos 13 anos	É a exploração e manipulação do próprio corpo e de outrem, da natureza ou de objetos pela criança, o objetivo é conhecer a anatomia, o funcionamento, as capacidades, as funções de cada coisa.	Brincar analisando o corpo, as plantas, os animais, os objetos, variando o máximo de elementos possíveis e acessíveis.
Jogos de desordem e euforia	4 aos 12 anos	Normalmente se apresentam em circunstâncias em que a criança se sente tensa e se expressa por meio da inquietação, do agitação, da gritaria, risos altos ou gargalhadas, jogando objetos, fazendo uma perturbação da ordem estabelecida	Berrar, espernear, bater as mãos o mais forte possível, atirar-se ao chão, rodar até ficar estonteado e tombar.
Jogos solitários	4 aos 12 anos	A criança brinca sozinha em seu mundo de fantasia, mesmo que utilizando brinquedos ou objetos, joga isolada.	Girar em torno de si mesma até sucumbir.
Jogos figurativos ou de imitação	1 aos 12 anos	Nestes jogos a criança imita pessoas que conhece e vivências cotidianas, adotando algumas regras próprias nessas atividades lúdicas, podem inclusive fazer uso de acessórios como roupas e sapatos das pessoas a quem está imitando	Imitam o pai, a mãe, os avós, os animais, brincam de escolinha, teatrinho, mimica.
Jogos de construção	2 aos 13 anos	As crianças criam estruturas com objetos, constroem brinquedos e montam diagramas geométricos, obedecendo certa ordem	Montar edifícios e construções em geral, criam objetos e brinquedos a partir de diversos materiais
Jogos de regras arbitrárias	2 aos 13 anos	As regras são o próprio jogo, e o desafio é modifica-las. A criança usa as competências, habilidades e vivências adquiridas para flexibilizar e criar regras novas. A partir de um jogo com regras	Seja o jogo de amarelinha que não pode pisar na linha, mas com as novas regras só poderia jogar pulando em cima das linhas

		qualquer a criança as modifica e cria novas formas de jogar	
Jogos de valentia	A partir dos 7 anos	São jogos tradicionais mais simples, em que necessariamente a criança precisa de outras para realizar, pois deve testar e mostrar seu valor e se comparar com as demais, mesmo ainda não conseguindo organizar e conduzir adequadamente as atividades.	Podem ou não ser formadas equipes para jogar: rouba bandeira, polícia e ladrão, arranca rabo, estátua, pega-pega boca de forno e atualmente <i>paintball</i> .
Jogos de competição	A partir dos 8 anos	São jogos tradicionais mais complexos, podendo ser considerados uma evolução dos jogos de valentia, pois nestes a criança já tem competência e habilidade de fazer parte de um grupo organizado, dominar e obedecer às regras, cooperar com o grupo do qual faz parte e competir com o adversário.	Queimada, cabo de guerra, amarelinha, gincanas
Jogos de cerimônias e danças	4 aos 13 anos	São atividades que envolvem as danças, o canto, o ritmo, além de várias representações, e às vezes, a escolha e eliminação de jogadores.	Ciranda, dança das cadeiras, três-três- passarás, adoleta, escravos de Jó, pirulito que bate, um homem bateu em minha porta, brincadeiras de roda em geral

Fonte: Adaptado de Chateau (1987).

É possível observar pelas informações organizadas no quadro que as situações de jogo surgem em vários momentos do cotidiano infantil e, às vezes, é necessário apenas a imaginação, sendo os brinquedos dispensáveis para que a criança jogue, por isso Chateau (1987, p.13) afirma que a “[...] criança é um ser que brinca/joga, e nada mais [...]” e estas atividades tornam a criança um ser maior, mais desenvolvido, de modo que quanto mais as realiza mais amplia seus horizontes, suas habilidades e competências.

3.2.3 Abstração do conhecimento infantil e classificação piagetiana dos jogos

Antes que se apresente a classificação dos jogos segundo Jean Piaget, reconhecido epistemólogo suíço, é importante esclarecer que o jogo em si não foi alvo de suas pesquisas, mas sim este fenômeno em relação ao desenvolvimento infantil. As suas observações sobre a evolução das crianças desde os primeiros meses de vida tiveram foco no desenvolvimento psicossocial e moral destas e o jogo, sendo um elemento intrínseco deste processo, também foi analisado.

A teoria de Piaget defende que a criança se desenvolve em estágios, cada qual com suas características distintas, seguindo determinadas faixas etárias. O primeiro estágio, denominado por Piaget (1996) de sensório-motor, abrange o desenvolvimento da criança desde o nascimento até os 2 anos de idade, período no qual há a aquisição da linguagem, na qual as atividades de percepção, ou sensoriais, e motoras são o gatilho para o desenvolvimento da

inteligência, ou seja, são as sensações e os movimentos do corpo que têm maior ênfase.

Segundo Beyer (2003), na idade relativa ao período sensório-motor está se formando na criança a percepção auditiva e, como essa ainda não domina completamente a linguagem oral, especialmente no primeiro ano de vida, é por meio do choro que expressa suas necessidades. A percepção ainda é geral, não havendo muita diferenciação, pois ainda estão em formação os esquemas sensório-motores, responsáveis pelas noções de tempo, espaço e do próprio corpo.

O segundo estágio, denominado estágio pré-operatório, estende-se dos 2 aos 7 anos. Há a apropriação dos símbolos pela criança, sendo a linguagem e a socialização as principais mediadoras desse processo (PIAGET, 1999).

Neste estágio há o desenvolvimento paulatino da percepção, estando os órgãos dos sentidos mais maduros e havendo domínio de maiores habilidades, inclusive da linguagem.

No processo de aprendizagem desta fase é possível oferecer a criança maior variedade de interações, pois já se aperfeiçoaram algumas estruturas de raciocínio que lhe permitem captar mais densamente os atributos dos jogos, seus parâmetros e suas regras e a maneira de se relacionar com eles.

O terceiro estágio de desenvolvimento da criança, chamado de operatório concreto, se inicia aos 7 e segue até os 12 anos. A principal característica é a consolidação e a organização do pensamento, que deixa de se pautar apenas na intuição e começa a ter na lógica seu direcionamento.

O quarto estágio, ou operatório formal, tem seu início aos 12 anos e segue até aproximadamente aos 15 anos. Há então a distinção entre o real e o abstrato (PIAGET, 1999). Sendo este estágio concomitante com a adolescência, período em que normalmente já existe um maior desenvolvimento social, é provável que o indivíduo já tenha seu próprio gosto por jogos, o que não impede que lhe sejam apresentados novos estilos. Com o corpo e demais habilidades bem mais desenvolvidas, é possível que tenha maior habilidade e propensão em aprender novas capacidade para brincar com jogos mais complexos ou de sua escolha.

A criança faz uso de dois processos básicos para se adaptar, estruturar e aprimorar os seus esquemas de apropriação da realidade: a assimilação e a acomodação, que lhe possibilitam converter uma prática, conforme a situação, em adaptação, imitação ou jogo (PIAGET, 2010).

No processo de adaptação existe uma equidade entre a assimilação e a acomodação, sendo considerada uma ação que demonstra a utilização da inteligência. Na imitação, o processo tende ao predomínio da acomodação, colocando-se acima da assimilação. No jogo há a inversão

desse predomínio, visto que ao realizar as atividades lúdicas a motivação da criança é o prazer excepcional de dominá-las, suscitando um sentimento de “poder e eficácia”.

Piaget (2010) identificou três etapas de evolução das estruturas mentais que são naturais, sucessivas e florescem da mesma forma em toda criança, estando vinculadas ao desenvolvimento cognitivo. As estruturas são: o exercício, o símbolo e a regra, estando relacionadas aos tipos de jogos que predominam em cada estágio.

Analisando os processos adaptativos e as fases do desenvolvimento da criança, Piaget relacionou os tipos de jogos que acompanham cada fase evolutiva da criança, conforme apresentado no Quadro 4.

Quadro 4: Tipo de jogos, período do desenvolvimento infantil e principais características para a criança.

ESTÁGIO DE DESENVOLVIMENTO / IDADE	TIPO DE JOGO	PRINCIPAIS CARACTERÍSTICAS
Sensório-motor (0 a 2 anos de idade)	Jogos de exercício	Repetição pelo prazer
Pré-operatório (2 aos 7 anos de idade)	Jogos simbólicos	Prevalência da imaginação e criatividade
Operatório concreto (a partir dos 7 anos de idade)	Jogos de regras	Alcançar os objetivos definidos

Fonte: adaptado de Piaget (1996; 1999, 2010)

Desta forma, o primeiro tipo de jogo que a criança tem habilidade e competência para dominar é o jogo de exercício, cujos os objetivos precípuos são a exploração e o prazer do efeito originado. Se apresenta no período entre o nascimento e o aparecimento da linguagem, se exibindo na forma de jogos funcionais, os quais necessitam para sua concretização somente de esquemas motores assimilados, que são substituídos paulatinamente quase que exclusivamente por exercícios lúdicos caracterizados pela reprodução sistemática de gestos e sons (PIAGET, 2010).

O próprio corpo é o brinquedo da criança, ao qual impõe o domínio de movimentos, assim como a objetos, que devem se sujeitar a seus esquemas sensório-motores. Esse tipo de jogo pode ser catalogado em dois grupos: no primeiro há predomínio dos movimentos e, como já explicitado, os gestos e sons são os seus elementos primários. No segundo predomina o pensamento, que embora ainda não seja simbólico, é essencial para que a criança consiga desenvolver as habilidades necessárias para o próximo estágio.

O autor exemplifica os exercícios de pensamento com a fase ou período em que a criança se interessa perguntar o “porquê” das coisas, fazendo questionamentos pelo simples prazer de fazê-los, não havendo interesse algum pela explicação que lhe é apresentada como resposta, bem como nos momentos em que faz arranjos de vocábulos cujos significados ou

sentidos é o que menos lhe interessa.

O segundo estágio evolutivo das estruturas mentais definido por Piaget é marcado pelo jogo simbólico, que ocorre por volta dos dois anos de idade e se estende até os doze. As atividades lúdicas inerentes a esta fase têm como função a exultação do eu através da modificação da realidade em função das vontades segundo as indigências e habilidades de assimilação da criança. Esses jogos evoluem e se dão em diversos níveis, de modo que o simbolismo vai dando cada vez mais lugar ao real e a ludicidade vai sendo substituída pela realidade (PIAGET, 2010).

O terceiro tipo de atividades lúdicas é denominado por Piaget como jogos de regras, que têm seus primeiros indícios por volta dos quatro anos de idade. Há a interação entre fatores mentais, sensório-motor, competitivos e cooperativos que são regidos então por regras pré-estabelecidas pela tradição, pelas gerações ou pelo momento. Há maior complexidade nos jogos simbólicos, que se associam a este lhe complementado, embora os jogos de regras se acentuem cada vez mais e se façam presentes durante o resto da vivência de cada pessoa.

3.2.4 Vygotsky: jogos e aspectos da teoria histórico-cultural

Para Vygotsky, as funções psíquicas culminantes são construídas no meio social, se utilizando da linguagem, dos símbolos e da convivência no meio. A linguagem seria uma forma de expressar os pensamentos, os sentimentos e as emoções, além de ser instrumento de comunicação, interação e troca de informações, para que o indivíduo possa ser um produtor de cultura e assim possa se apropriar desta.

A teoria sociointeracionista de Vygotsky (2003) trata ainda da Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que é o intervalo entre o nível de desenvolvimento real, no qual a criança já domina determinados conhecimentos e com estes consegue solucionar problemas de maneira independente, e o nível de desenvolvimento potencial, ou proximal, no qual a criança só consegue resolver problemas com o auxílio ou colaboração de outrem que já domine o conhecimento necessário para a situação.

Sendo assim, na ZDP estão os conhecimentos e funções inatas que a criança ainda não domina, mas que estão em processo de aprendizagem, ou melhor, de amadurecimento. Neste processo é essencial a intervenção do professor, pois esta figura como mediador do conhecimento, cabendo a este profissional auxiliar na aprendizagem e no desenvolvimento deste, devendo sempre observar quais as dificuldades apresentadas pela criança e se posicionando de forma a auxiliá-la. O professor deve subsidiar desenvolvimento proximal,

trabalhando a ZDP, de forma que o conhecimento potencial se torne conhecimento real.

Vygotsky (2010) definiu ainda a existência de uma distinção entre as funções psicológicas separando-as em dois grupos:

- a) Funções elementares ou primitivas: têm como base a herança biológica, sendo comuns a todos os animais, independentemente de suas espécies;
- b) Funções psicológicas superiores: são as que diferenciam o homem dos outros animais. São as características humanas que se originam das ações culturais: concentração, a memória mediada, a criatividade, as diversas linguagens, a imaginação, dentre outras. Dão o embasamento de sua teoria, pois afirma que o comportamento do ser humano é específico, único, e se constitui apoiado nas relações sociais como membro de uma sociedade organizada.

São estas funções psicológicas superiores que distinguem o homem entre os animais. A vivência social lhe proporciona um desenvolvimento através de sua capacidade de incorporar, apropriar e internalizar a forma cultural de ser, sentir, refletir, atuar.

Em relação ao jogo, Vygotsky (2003), afirma que não é uma atividade unicamente humana, pois os animais também fazem essa prática, contudo, há uma abordagem biológica e inerente ao homem, visto que o jogo se configura como uma forma de aprendizagem natural que o prepara para atividades futuras.

Consoante Vygotsky (2010), o brincar e o jogo são excelentes situações de aprendizagem para a criança pois favorece uma estrutura basilar para as modificações das necessidades e do raciocínio. Entende o autor que o brincar através dos jogos tem três características essenciais e presentes em todas as suas modalidades: a imitação, a imaginação e a regra, além de um papel indispensável para o desenvolvimento afetivo e cognitivo.

A imitação, muito ligada ao âmbito afetivo, demonstra que a criança tende a reproduzir ações e posturas daquelas pessoas que lhe rodeiam, ou seja, a priori repete situações e posturas que observou o outro fazer, embora muitas vezes ainda não consiga entender no todo a significação da ação.

Posteriormente, deixa de lado a repetição por imitação e começa produzir conscientemente as atividades, instituindo novas alternativas e arranjos. Logo a imitação não pode ser entendida como uma atividade puramente mecânica ou de simples reprodução de um padrão, porquanto a criança está a construir individualmente, a partir do que observa, e indo além, ou seja, está transitando da zona de desenvolvimento real para a proximal.

Para entender a realidade, a criança cria mecanismos de reprodução das vivências, através da imitação e evoluindo, começa a criar possibilidade de modificá-las. Neste momento,

entra em cena a imaginação, pois a base do comportamento imaginativo é a sua vivência da realidade. A imaginação cumpre então duas funções: a sucessiva, na qual há necessidade de auxílio da mediação de outrem para lhe fornecer experiências que lhe são ainda inexistentes, e a função emocional, abastecida pela própria fantasia intrínseca à infância (VYGOTSKY, 2008).

No ponto de vista de Vygotsky (2003), o mundo do imaginário da criança é o brinquedo, o jogo que realiza para se apropriar de novas habilidades e competências. A partir da imaginação a criança parte então para ação, para concretizar seus desejos e satisfazer suas necessidades.

Afirma ainda que no brinquedo ou jogo imaginário existem regras implícitas, criadas pela própria criança segundo suas experiências, e explícitas, construídas pelo grupo social, pois só é possível que aquele seja realizado com a existência destas, posto que:

[...] Da mesma forma que uma situação imaginária tem que conter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária. (VYGOTSKY, 2003, p. 64)

Fazendo uma compilação dessa teoria, é possível inferir que o jogo simbólico infantil possui regras e vice-versa, de modo a que a aprendizagem por meio do brincar ocorre pela interação entre estes elementos.

3.2.5 O enfoque sociológico dos jogos de Roger Caillois

Caillois (1990) entende que o jogo é essencial na vida da criança, que cria um mundo imaginário no qual define suas regras, mas também obedece às regras. É um mundo de abstração do real, no qual faz compensações de suas frustrações, mas que também o prepara para as ocupações do mundo adulto. Neste sentido, definiu sua classificação dos jogos de forma complexa, com quatro classes segundo elemento predominante:

- a) Agôn, predomínio da competição: nestes jogos há a disputa e o embate entre os jogadores que se tornam oponentes, os quais instituem regras e condições artificiais para que haja equidade de oportunidades aos participantes de modo a garantir que o vitorioso venceu devido sua dedicação, persistência, competência, estratégia, talento e habilidades que superaram seu oponente. As exigências para os participantes podem ser de ordem física, intelectual e/ou cognitiva. Exemplos: “[...] o pólo, o tênis, futebol, boxe, esgrima, voleibol, basquetebol, atletismo, jogos de xadrez, dama, bilhar, queimada, boliche, bolinhas de gude, amarelinha, pular corda, peteca, adivinhações, bilboquê, pião, pegadores diversos, entre outros [...]” (CAILLOIS, 1990, p. 36);

- b) Alea, preponderância da sorte: nestes jogos, de características completamente opostas aos jogos Agôn, o desfecho nada tem a ver com a competência, habilidade ou qualquer qualidade dos jogadores, pois são a sorte e o destino que determinam o resultado da partida, ou seja, o vitorioso, que pode ganhar em um único lance, foi mais sortudo que o perdedor. Como exemplos têm-se: par ou ímpar, cara/coroa, loterias, os jogos de dados, a roleta, raspadinhas, bingos, jô quem pó (papel, pedra e tesoura) dentre outros;
- c) Mimicry, ascendência do simulacro: o nome vem de mimetismo, que é uma habilidade de disfarce que certos animais têm de se tornarem de uma cor diferente daquela que é originalmente sua ou se configurarem em formas ou animais diferentes de sua espécie, se camuflando no ambiente. Sendo assim, é o disfarce, a mímica e a ilusão que caracterizam essa classe de jogos, ou seja, o simbolismo é o protagonista. Em relação as crianças, são os jogos de faz de conta de profissão, de casinha, de escola e em todos nos quais as crianças assumem momentaneamente outra personalidade. Na atualidade, um exemplo muito direto são os jogos denominados de *Role-Playing Game*, ou jogos de RPG, cuja tradução literal para o português é “jogo de interpretação de personagens”, que inicialmente foram projetados para serem jogados em ambientes virtuais, porém seus aficionados promovem encontros em ambiente real, nos quais participam caracterizados como seus personagens prediletos. Os vencedores desse tipo de jogos podem tornar-se modelos a serem seguidos ou mesmo ídolos.
- d) Ilinx, dominação da vertigem: são jogos cujo o fundamento é uma espécie de pânico momentâneo e voluntário, ou seja, uma vertigem que se contrapõe a percepção racional. No mundo infantil seria traduzido através da imagem de uma criança que gira sobre si mesma, simplesmente por sentir prazer em ficar tonta e perder momentaneamente o equilíbrio. Segundo o autor, mesmo animais como cães e gatos têm essa prática em seu repertório de brincadeiras, o que fica evidenciado pelas atividades de correr atrás do próprio rabo. Muitos brinquedos, brincadeiras e jogos propõem esse tipo de jogo, em especial os encontrados em parques de diversões dos mais simples, como por exemplo o gira-gira, a roda gigante e a montanha russa.

Há, além disso, na visão do autor, duas categorias de maneiras de jogar que são hierarquicamente organizadas em dois extremos opostos e que podem ser utilizadas em

qualquer uma das três classes anteriormente apresentadas:

- a) *Paidia*: na qual há primazia do divertimento, alegria, espontaneidade, animação, agitação, improvisação, relaxamento, livre incremento e exposição da fantasia; e
- b) *Ludus*: no qual prevalece a indigência progressiva de obediência às regras consagradas, às determinações externas que se configuram em limitações, atrapalhando e frustrando a obtenção dos objetivos, colaborando para que os valores intelectuais e morais da sociedade e da cultura sejam incorporados pela criança.

Caillois aponta ainda que no mundo lúdico da criança “[...] tudo se passa como se, pela atitude lúdica desses instantes, o mundo estivesse restrito a um domínio imediato, no qual pode brincar o arbítrio da imaginação [...]” (op. cit. 1990, p. 25).

Além de todas as teorias e classificações apresentadas neste trabalho, há ainda uma classificação simples, mas muito importante para área educacional, é a classificação quanto ao caráter do jogo, que pode ser competitivo ou cooperativo. Brotto (2000) descreve a sociedade em que vivemos como fundamentada no consumo e focada na eficiência da produção, desta forma o direcionamento das ações são voltadas para a competição, para o melhor resultado, para o ganho, para o sucesso em detrimento de valores como a união, a amizade, o amor e a cooperação.

No mesmo sentido, Orlick (1989) descreve que há valorização da competição também no sistema educacional, pois não é ensinado as crianças amar o aprendizado, contudo lhes é ensinado a galgar esforços para conseguirem resultados adequados, ou mesmo elevados, em relação as notas. Uma situação de competitiva é definida por Brown (2001, p. 16) como aquela em que “[...] a realização dos objetivos de um de seus membros impede a realização dos objetivos dos demais [...]”, ou seja, todos, ou alguns, devem perder para que o outro vença.

Em relação a esta prática, Mendes, Paino e Filgueiras (2009) afirmam haver consequências negativas, pois ao trabalhar em demasia a competição no âmbito escolar, devido a tensão e a pressão pelo bom resultado, a comparação com os demais e a exclusão, o aluno pode ter sua autoestima diminuída e avultado o medo de falhar, o que leva a redução da demonstração das competências individuais e interfere em seu desenvolvimento.

São diversas as situações que podem levar ou agravar a exclusão de alunos ou grupos, por isso o professor deve estar atento a suas atitudes, posturas ou verbalizações, assim como a dos próprios alunos. Consoante Teixeira (2009) a exclusão pode ser ocasionada pela competição, pelo professor, por outros alunos, pela auto exclusão do aluno, ou fatores como

pouca habilidade ou desinteresse do aluno em desenvolver as tarefas, *bullying* por questões estéticas, limitação física ou mental, crença, raça, gênero, orientação sexual dentre outras.

É importante lembrar que a inclusão dos jogos como ferramenta de ensino/aprendizagem na escola deve ter por objetivos o desenvolvimento integral, a autoestima e a auto aceitação do aluno e não a exclusão ou processos ou situações que levem a isso. Além disso, o que se deve observar é que embora o comportamento competitivo não se apresente, não indica que haja uma atitude cooperativa entre os alunos.

Uma situação de cooperação é definida por Brown (2001, p. 16) como “[...] aquela em que os objetivos dos indivíduos, numa determinada situação, são de tal natureza que, para que o objetivo de um indivíduo possa ser alcançado, todos os demais deverão igualmente atingir seus respectivos objetivos [...]”.

Para Falcão (2003), nos jogos cooperativos há a participação de todos os membros do grupo, ou seja, não há exclusão, pois todos desejam se divertir e os objetivos são coletivos, o que permite o desenvolvimento da autoestima, da criatividade, de afinidades, da cooperação e de relacionamentos salutareis e realizadores entre os indivíduos, não existindo a pressão inerente aos jogos competitivos.

Soler (2003) cita quatro elementos fundamentais de um jogo cooperativo:

- a) Cooperação: relacionada à comunicação, socialização e compartilhamento, desta forma, nestas atividades as crianças tendem a cuidar e a se preocupar com as demais;
- b) Aceitação: os participantes são aceitos pelo “quem são” enquanto pessoas e não pelas vantagens que pode trazer ao grupo ou habilidades que possa ter;
- c) Envolvimento: o participante se sente parte de um todo e fica satisfeito por estar realizando a atividade; e
- d) Diversão: este é o maior atrativo do jogo, que seduz a criança pela alegria.

O autor frisa a necessidade de haver uma proposta pedagógica para a utilização do jogo na escola, seja para uma única disciplina ou de modo multidisciplinar, havendo a finalidade de que o aluno aprenda algum conteúdo, assim como ocorre com as demais ferramentas didático-pedagógicas, não se devendo usar o jogo sem um propósito definido (SOLER, 2003).

Para melhor entendimento das diferenças entre os jogos cooperativos e competitivos, Brotto (2000) desenvolveu o Quadro 5 apresentado a seguir.

Quadro 5 – Diferença entre jogos cooperativos e jogos competitivos

JOGOS COOPERATIVOS	JOGOS COMPETITIVOS
--------------------	--------------------

<ul style="list-style-type: none"> - São divertidos para todos; - Todos os jogadores têm um sentimento de vitória; - Todos se envolvem, independentemente de sua habilidade; - Aprende-se a compartilhar e a confiar; - Há mistura de grupos que brincam juntos, criando alto nível de aceitação mútua; - Os jogadores estão envolvidos nos jogos por um período maior, tendo mais tempo para desenvolver suas capacidades; - Aprende-se a solidarizar com os sentimentos dos outros e deseja-se também o seu sucesso; - Os jogadores aprendem a ter um senso de unidade; - Desenvolvem a autoconfiança porque todos são bem aceitos; - A habilidade de perseverar face às dificuldades é fortalecida; - Todos encontram um caminho para crescer e desenvolver. 	<ul style="list-style-type: none"> - Alguns jogadores têm o sentimento de derrota; - Alguns jogadores são excluídos por sua falta de habilidade; - Aprende-se a ser desconfiado, egoísta ou a se sentir melindrado com os outros; - Divisão por categorias: meninos X meninas, criando barreiras entre as pessoas e justificando as diferenças como uma forma de exclusão; - Os perdedores ficam de fora do jogo e simplesmente se tornam observadores; - Os jogadores não se solidarizam e ficam felizes quando alguma coisa de “ruim” acontece aos outros; - Os jogadores são desunidos; - Os jogadores perdem a confiança em si mesmo quando eles são rejeitados ou quando perdem; - Pouca tolerância à derrota desenvolve, em alguns jogadores, um sentimento de desistência face às dificuldades; - Poucos se tornam bem-sucedidos.
--	--

Fonte: Brotto (2000, p.63).

Observando a relação entre os tipos de jogos é possível verificar que os jogos cooperativos têm muito mais a oferecer ao aprendizado e desenvolvimento dos alunos, especialmente no sentido sócio afetivo, pois suscitam atitudes sentimentos e postura necessários a boa socialização, a motivação e a formação integral dos alunos.

3.3. Jogos e brincadeiras na escola

A Grécia é apontada por Almeida (2015) como lugar do marco inicial da inserção da ludicidade na educação. Filósofos como Platão e Aristóteles defendiam a ideia de que os jogos educativos deviam preencher os primeiros anos de instrução do homem, que naquela sociedade começava aos sete anos, em “jardins das crianças”, independentemente do sexo, pois a Educação devia ensinar aos cidadãos a forma de agir e pensar a partir de modelos socialmente definidos (KISHIMOTO, 2009).

Os jogos, especialmente os esportivos, além de muito difundidos, apresentavam naquele ambiente social uma enorme importância moral e educativa. Outros povos antigos, como romanos e maias também se utilizavam de jogos como elemento de difusão da cultura, das tradições e dos ensinamentos de conhecimentos de seus membros mais antigos para os mais jovens (GRANDO, 2004; QUEIROZ, 2009).

Com a evolução e criação de novas cidades, sociedades e culturas, os modelos educacionais sofreram modificações, inclusive a inserção de elementos religiosos durante a

Idade Média, na qual a Igreja tinha grande poder de influência em diversas áreas, inclusive na educacional, que deveria estar conexa com os princípios morais, jurídicos e político-sociais (GRANDO, 2004).

Antes mesmo da criação da escola fundamental, o ensino através de atividades lúdicas já era discutido. No entanto, muitos jogos e brincadeiras que atualmente fazem parte do acervo infantil foram criadas para divertir os adultos e posteriormente foram adaptados ou modificados para atender a ludicidade infantil. Ariès cita como exemplo a brincadeira de cabra-cega

Numa tapeçaria do início do século XVI, alguns camponeses e fidalgos [...] brincam de uma espécie de cabra-cega: não aparecem crianças. Vários quadros holandeses da segunda metade do século XVII representam também pessoas brincando dessa espécie de cabra-cega. Num deles aparecem algumas crianças, mas elas estão misturadas com os adultos de todas as idades: uma mulher, com a cabeça escondida no avental, estende a mão aberta nas costas. Luiz XIII e sua mãe brincavam de esconde-esconde. Brincava-se de cabra-cega na casa de Grande Mademoiselle, no Hotel de Rambouillet. Uma gravura de Lepeautre mostra que os camponeses adultos também gostavam dessa brincadeira (ARIÈS, 2006, p. 50, grifo nosso).

Kishimoto (2009) esclarece que até a Idade Média, ou Idade das Trevas, havia interferência negativa e retrograda da religião no meio acadêmico-científico, especialmente pela rígida disciplina da Igreja Católica, que proibia práticas de jogos e brincadeiras nos espaços destinados as instituições de ensino.

Os colégios ocidentais, no primeiro momento não tinham a função de educar, apenas de aglomerar crianças e jovens abandonados, carentes e sem perspectiva de vida. Sua função como instituição de disseminação do conhecimento e de direcionamento para a vivência social levou séculos para se configurar. É possível entender essa demora, pois diante do pensamento da época qual seria a necessidade de ensinar e educar as crianças? Eram seres irracionais, impensantes e sem valor social.

A partir da criação de uma concepção de infância, como comentado no tópico anterior, Ariès (2006) descreve que

[...] no século XV e sobretudo no XVI, o colégio modificou e ampliou seu recrutamento. Composto outrora de uma pequena minoria de clérigos letrados, ele se abriu a um número crescente de leigos, nobres e burgueses, mas também a famílias mais populares, como veremos adiante. O colégio tornou-se então uma instituição essencial da sociedade: o colégio com um corpo docente separado, com uma disciplina rigorosa, com classes numerosas, em que se formariam todas as gerações instruídas do Ancien Régime. O colégio constituía, se não na realidade mais incontornável da existência, ao menos na opinião mais racional dos educadores, pais, religiosos e magistrados, um grupo de idade maciço, que reunia alunos de oito-nove anos até mais de 15, submetidos a uma lei diferente da que governava os adultos (ARIÈS, 2006, p 159).

Apenas no século XVI que a importância educativa dos jogos e da ludicidade começou a ser entendida pelos jesuítas, que principiaram a utilizá-los como ferramentas

educativas em seus colégios. Destaca Ariès que:

Os padres compreenderam desde o início que não era possível nem desejável suprimi-los ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos e controlá-los. Assim, disciplinados os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos (ARIÉS, 2006, p.112-113).

Na perspectiva de Durkheim (1978), a função da escola na educação da criança era "moralizar" e disciplinar a criança, que é naturalmente curiosa, questionadora e não linear, já que muda de atitude e comportamento intempestivamente, ao que ele denominou de humores endoidecidos.

A moralização dizia respeito a disciplina, a abnegação e a vontade autônoma, de modo que a aprendizagem se tornou um meio de comunicação, havendo então interesse da família em educar esta criança, de cuidar, de dar-lhe um lugar seguro e determinado em seu seio, assim como na sociedade.

Corsaro (2011) esclarece que somente a partir do momento em que a instituição escolar começou a fazer parte do cotidiano das crianças é que realmente há uma mudança paulatina no conceito de infância, com o direcionamento da pedagogia há a gênese do que o autor denomina de construção social da infância.

Com essas novas perspectivas sobre a escola enquanto instituição e sobre a infância e conseqüentemente sobre a criança, o brincar, envolvendo os jogos, as brincadeiras e os brinquedos começaram a fazer parte do arsenal de ferramentas didático-educacionais para facilitar a absorção de conhecimentos.

Os colégios também mudam de função, de comunidade conglomerada daqueles que antes eram considerados como inúteis para lugar de enquadramento, vigilância, educação e direcionamento de crianças e adolescentes ali internados por suas famílias para que pudessem aprender todas as habilidades do comportamento social aceito e que lhes oportunizar encontrar um lugar dentro da estrutura social vigente (HEYWOOD, 2004).

A chegada do Iluminismo e do Renascimento trouxe a oportunidade da introdução dos jogos nos espaços educacionais, e os clérigos logo perceberam quão eficaz eram essas práticas lúdicas para a aprendizagem e catequese, tornando-as então ferramentas de grande uso nas instituições de ensino por eles administradas.

Embora venham fazendo parte do contexto escolar oriental há muitos séculos, ainda persistia uma imagem negativa dos jogos e brincadeiras em linhas de trabalhos tradicionais da Pedagogia até meados do século XX no Brasil, mesmo havendo, de acordo com Friedmann (2006) uma visão de que a preservação dos jogos, enquanto bens culturais universais, era de

grande relevância.

Já na segunda metade do século XX, a partir de estudiosos de diversas áreas como Piaget, Vygotsky, Caillois dentre outros, que vieram comprovar a relevância do brincar e dos jogos para o desenvolvimento infantil, tais práticas saíram do limbo e se colocaram mais uma vez como excelentes ferramentas pedagógicas no processo ensino/aprendizagem.

Desde então há um constante interesse da área educacional pelas vantagens propiciadas pelos jogos enquanto atividades lúdico-pedagógicas, inclusive com associação ao auxílio à inclusão de crianças portadoras de necessidades especiais no ambiente da escola regular. A ludicidade promovida por essas práticas está cada vez mais presente no âmbito escolar, inclusive indicada em documentos de referência de ensino. Pierozan e Brancher (2004) realizando um estudo sobre a importância do jogo educativo e suas vantagens no processo ensino e aprendizagem, apontaram como resultado que

A utilização de jogos educativos no ambiente escolar traz vantagens para o processo de ensino e aprendizagem. O jogo é um impulso natural da criança, funcionando assim como um grande motivador. A criança através do jogo obtém prazer e realiza esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo.

O jogo mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço. O jogo integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva. O jogo favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração. (PIEROZAN; BRANCHER, 2004, p. 5).

Corroborando com a visão de que há vantagens na utilização de jogos no ambiente escolar, Grandó (2001) elaborou um demonstrativo que apresenta algumas vantagens e desvantagens da inclusão dos jogos no acervo de ferramentas didático-pedagógicas contexto de ensino-aprendizagem (Quadro 6).

Quadro 6: Vantagens e desvantagens do uso de jogos no contexto de ensino-aprendizagem

VANTAGENS	DESVANTAGENS
<ul style="list-style-type: none"> • Ancoragem de conteúdos já estudados de uma maneira motivadora para o aluno, num processo de aprendizagem significativo; • Inserção e desenvolvimento de conteúdos de compreensão mais complexa; • Concepção de estratégias de resolução de problemas por meio da faceta desafiadora dos jogos; • Exercer e avaliar a capacidade decisiva e a tomada de ações; • Criar significados coerentes para conteúdos supostamente complexos; • Interdisciplinaridade; • Promover a construção ativa do conhecimento pelo próprio aluno; • Promover a socialização e desenvolver a capacidade e habilidade de realizar trabalho em 	<ul style="list-style-type: none"> • Se mal planejado e utilizado, os alunos podem não adquirir os conhecimentos e habilidades propostos, executando o jogo apenas pelo prazer do jogo, não se apropriando dos conteúdos curriculares vinculados a atividade; • Exige maior planejamento e tempo gasto com as atividades de jogo em sala de aula, por isso é necessário cuidado para que outros conteúdos não sejam sacrificados pela falta de tempo; • Coercibilidade do professor para que todos os alunos participem, fazendo com que a característica de espontaneidade do jogo seja esquecida; • Utilização indevida e desregrada dos jogos, pelo entendimento errôneo que todos os conteúdos do currículo possam ser ensinados por este meio, embora não haja planejamento e significação

<p>equipe;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Motivar a participação ativa dos alunos nas atividades propostas; • Suscitar o desenvolvimento da capacidade criadora, de senso crítico, da competitividade, da observação, das múltiplas formas de uso da linguagem; • Estimular ou restaurar habilidades diversas, necessárias ao desenvolvimento integral dos alunos; • Possibilitar que o professor identifique e atue sobre dificuldades de aprendizagem de certos conteúdo. 	<p>para uso deste;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interferência constante do professor durante o jogo, perdendo a essência lúdica e assumido apenas o âmbito prático metodológico; • A dificuldade de acesso e disponibilidade de materiais e recursos necessários para que os jogos sejam utilizados.
---	--

Fonte: Adaptado de Grandó (2001).

Diante do exposto no Quadro 6, é possível observar que são evidentes as vantagens da utilização dos jogos no processo ensino-aprendizagem, contudo é necessário que essas atividades sejam pensadas, planejadas e executadas seguindo propósitos pré-definidos e abrangendo os conteúdos que melhor se adequam a essa ferramenta.

Interessante também para o uso dos jogos é a forma como devem ser apresentados aos alunos. Os jogos, se mal utilizados, podem exacerbar apenas a característica competitiva entre estes e criar situações de conflito em sala de aula. Os jogos inseridos no processo educativo auxiliam no desenvolvimento da cognição, possibilitam o entendimento da expressão do sentimento e das emoções da criança, assim como sua forma de ver e se relacionar com o mundo. Por isso, o jogo é importante para toda criança, pois brincando a criança aprende e se desenvolve motora, afetiva, cognitiva, social e moralmente, tendo ainda a linguagem estimulada.

A importância dos jogos e brincadeiras é tamanho que é garantido às crianças o direito de brincar, tanto por leis quanto nos documentos norteadores, disciplinadores e de referência da educação. A Declaração Universal dos Direitos das Crianças aprovada pela Organização das Nações Unidas (ONU) afirma que além do direito a educação primária de qualidade e gratuita a criança deve gozar de modo pleno do direito de se deleitar com atividades de jogos e brincadeiras, inclusive no âmbito escolar.

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) define em seu artigo 16 que as crianças e adolescentes têm direito à liberdade de brincar, praticar esportes, acesso à cultura e ao lazer, em suma, tem direito a diversão, a qual deve ser promovida pelo Estado. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) ressaltam o valor dos jogos enquanto recursos didático-pedagógicos afirmando que

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações

problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações (BRASIL, 1998, p.47)

O mesmo documento alega que os jogos podem influenciar positivamente na tomada de decisões, atitudes e posturas, na compreensão das limitações ou dificuldades dos outros, na socialização e na divisão de tarefas e responsabilidades entre grupos, auxiliando no enfrentamento de desafios, criação, construção e aprimoramento de estratégias para resolução de problemas e no desenvolvimento pleno da criança e dos processos psicológicos básicos por ser uma atividade natural da criança e que auxilia, portanto, na familiarização com o ambiente escolar.

Mas o PCN (BRASIL,1998) explica que deve haver adaptação para que os jogos possam ser utilizados em sala de aula. A flexibilidade de conformação dos jogos deixa essa tarefa bem mais simples, embora deva ser pensada não apenas questões de adequação, planejamento e associação com os conteúdos que devem ser ensinados, mas também as questões de disponibilidade materiais e espaços para sua concretização.

3.4. A criança e o brincar na era tecnológica

Como a globalização e a urbanização, a "digitalização" já mudou o mundo. A rápida proliferação de tecnologia da informação e comunicação (TIC) é uma força imparável que afeta praticamente todas as esferas da vida moderna, das economias às sociedades e culturas, mas principalmente à vida cotidiana. A infância não é exceção (POSTMAN, 2012).

Desde o momento em que centenas de milhões de crianças chegam ao mundo, elas estão imersas em um fluxo constante de comunicação e conexão digital, desde a maneira como gerenciam e fornecem seus cuidados médicos às imagens on-line de seus primeiros momentos mais preciosos. À medida que as crianças crescem, cresce junto a capacidade de usar a digitalização para moldar suas experiências de vida, oferecendo-lhes oportunidades aparentemente ilimitadas para aprender e socializar, além de serem ouvidas e ouvidas (GOMES, 2016).

Mas, a tecnologia digital e a interatividade também apresentam riscos significativos à segurança, privacidade e bem-estar das crianças, aumentam as ameaças e os danos que muitas crianças já enfrentam *offline* e tornam as crianças já vulneráveis ainda mais. Também facilitou muito o acesso de crianças a conteúdos inapropriados e potencialmente prejudiciais e, mais surpreendentemente, a produção deles mesmos.

Embora a Internet e as ofertas de lazer digital tenham estimulado enorme

criatividade e expandido o acesso das crianças a uma riqueza de conteúdos enriquecedores e divertidos, eles também levantaram questões de dependência digital e "dependência de tela" entre as crianças (POSTMAN, 2012).

Não há consenso universal sobre algumas das repercussões da digitalização no bem-estar das crianças. De fato, algumas dessas conclusões são objeto de um crescente debate público entre legisladores e pais. E embora o poder potencialmente equalizador da digitalização em relação às oportunidades das crianças na vida não possa ser negado, essa promessa ainda não se concretizou.

Novas tecnologias nos acompanham em nossas vidas diárias em todos os lares. O número de dispositivos eletrônicos (televisões, telefones celulares, tablets, computadores etc., em muitas ocasiões, excede o número de pessoas que vivem em uma casa. E são um recurso atraente para adultos e crianças, as novas tecnologias nos oferecem entretenimento sem esforço. Não há necessidade de pensar, basta conectar-se ao dispositivo inteligente para informar ou entreter.

Pais que trabalham longas horas fora de casa, a incapacidade de sair e brincar na rua e a necessidade de entreter as crianças de alguma forma levaram a tecnologia a se tornar um aliado da educação em casa. As crianças que são nativas dessas novas tecnologias, sabem como lidar com elas de uma maneira surpreendente e ficam viciadas nelas de uma maneira ainda mais surpreendente. Mas como as novas tecnologias afetam as crianças?

A influência da tecnologia e seus rápidos avanços no desenvolvimento da criança incluem um aumento de distúrbios físicos, fisiológicos e comportamentais que os sistemas educacionais e de saúde estão apenas começando a ser descobertos e, é claro, ainda não são entendidos. Corpos sedentários e bombardeados com estímulos sensoriais caóticos geram atrasos no cumprimento das etapas do desenvolvimento infantil, com as consequentes repercussões negativas nas habilidades essenciais para a alfabetização (GOMES, 2016)

Mensagens instantâneas, vídeos, redes sociais, videogames, grandes quantidades de informações (nem sempre boas) e muitas oportunidades não isentas de um certo perigo. Novas tecnologias, agora quase onipresentes, continuam a ser um desafio para muitos pais, sem saber como conciliar a educação integral de seus filhos com o tempo que passam colado a uma tela.

Uma grande porcentagem de crianças e adolescentes substituiu quase completamente a prática de jogos tradicionais, praticamente se dedicando ao uso de mídias da Internet onde a atividade física é afetada e, posteriormente, pode aumentar as chances de sofrer doenças. As doenças crônicas não transmissíveis (DCNT), como hipertensão, diabetes,

problemas cardíacos, são um problema de saúde pública na Colômbia. A presença dessas doenças na população se deve a múltiplos fatores biológicos e comportamentais, como o consumo de cigarros, consumo excessivo de álcool, obesidade, falta de atividades físicas, entre outros (POSTMAN, 2012).

Por outro lado, também é importante destacar que as relações interpessoais entre crianças e jovens tendem a ser afetadas pelo “boom” da tecnologia, pois há pouco contato físico, o que pode gerar comunicação anômala e, às vezes, apenas limitado a "interação virtual" por meio de redes sociais e outras mídias.

Jogos e crianças têm um relacionamento que pode ser identificado ao longo da história moderna. A característica mais notável do contexto contemporâneo é o surgimento de novas tecnologias e o papel da indústria de jogos e brinquedos como protagonistas dos jogos infantis. Os jogos infantis, como práticas culturais, nos oferecem uma porta de entrada para a análise do cotidiano das crianças, para a construção da cultura contemporânea, através dos jogos, como propõe Caillois (1990), mas também os significados que os próprios jogadores atribuem aos seus jogos.

A apropriação de jogos das escolas como meio de ensino pode se mover a diversão do jogo para crianças, pois está associada a um caminho necessário para atingir uma meta de aprendizagem. Ou seja, o jogo se torna um meio didático, assumindo um novo significado em um contexto que não é próprio. Assim, os jogos eletrônicos e as tecnologias fazem parte do cotidiano de muitas crianças na atualidade, as quais se afastam das práticas tradicionais, como rouba-bandeira, pega-pega, queimado e se colocam a brincar em um mundo virtual onde é mais importante a interatividade que o contato com outra criança/adolescente.

Outro eixo que nos permite analisar os jogos atuais é o que poderíamos chamar de "jogos de guerra", esses jogos estão muito relacionados ao gênero: meninos, jogos de guerra e soldados têm sido associados há vários séculos de maneiras variadas, mas significativas. Atualmente, os videogames fazem parte do mundo das crianças, muitas vezes desde muito jovens. As crianças têm acesso a esses jogos em diferentes plataformas: computador, consoles de jogos, mas também tablets e telefones celulares. Portanto, é importante controlar o uso, porque alguns jogos podem envolver riscos. No entanto, esses jogos também podem contribuir para o aprendizado e o desenvolvimento das habilidades das crianças. Por isso não é necessário bani-los.

O que chama atenção das crianças e adolescentes, além do visual de cada tela do jogo, é a diversidade. Existem várias categorias de jogos eletrônicos. Esses jogos podem ser muito diferentes um do outro, tendo como categoria básicas que podem ser citadas:

- a) Jogos educativos: seu principal objetivo é educar através da brincadeira: alimentam a reflexão, aumentam a consciência da realidade ou informam a criança sobre um tópico escolhido. Eles podem contribuir para o aprendizado de algumas disciplinas escolares;
- b) Jogos de estratégia: podem ser quebra-cabeças ou jogos de estratégia mais avançados, como jogos que exigem a construção de uma cidade ou a conquista de um território. Quando apropriado para a faixa etária da criança, eles aprimoram a faculdade de lógica, criatividade e resolução de problemas;
- c) Jogos de Simulação: revivem um ambiente da vida real para a criança. Pode ser a reprodução na tela de um esporte ou a simulação da operação de um ônibus espacial. Às vezes, incluem uma encenação, um universo virtual em que a criança é representada por um *avatar* ou personagem de animação. Dependendo do contexto do jogo, elas podem exigir alguma reflexão, transmitir informações à criança, torná-la realidade diferente da sua e exercitar sua capacidade de resolver conflitos ou outros problemas;
- d) Jogos de Ação ou Jogos de Aventura: em geral, esses jogos exigem que a criança supere obstáculos e resolva quebra-cabeças. Eles ajudam a desenvolver certas habilidades (concentração, velocidade de execução e solução de problemas).

Deve-se observar, no entanto que, crianças e adolescentes que passam muito do seu tempo tendo como atividade de lazer os jogos eletrônicos geralmente negligenciam seus trabalhos escolares e outros aspectos de suas vidas diárias à medida que mergulham nesses jogos. Embora não esteja claro se é possível realmente falar sobre "vício", o uso excessivo de jogos eletrônicos pode trazer problemas no comportamento, incluindo o afastamento social, a falta de vontade de realizar outras atividades de lazer, especialmente ao ar livre, distúrbios do sono, pois a criança pode querer passar a noite jogando, dentre outros problemas.

Mas dentre esses problemas merece destaque o sedentarismo. Sabe-se que doenças crônicas não transmissíveis como diabetes e hipertensão arterial tem um fator comportamental e o estilo de vida como elementos importantes. Nesse sentido a prática de atividades físicas é indispensável, especialmente na infância e adolescência quando esses indivíduos estão em pleno desenvolvimento. Além de promover o desenvolvimento de habilidade motoras, a atividade física pode contribuir para interações sociais, que promovem o desenvolvimento mental e afetivo (FARIA; COLOMBO, 2014).

Além disso, as crianças e os adolescentes que passam mais tempo em ambientes

fechados têm menos vitamina D, porque é necessário que se exponha à luz solar para obtê-la. Por outro lado, eles têm menos interações sociais do que aqueles que brincam em ambientes abertos, o que pode levar a efeitos colaterais a longo prazo.

O conceito de progresso que se quer vender tanto, nada mais é do que o futuro esperado das mudanças na história da humanidade. Vendo os adolescentes conectados ao iPod ou ao seu mp3 player enquanto estavam no ônibus a caminho da escola, o som constante de mensagens nos celulares quando a família se reúne, as fotos nas quais os membros mais jovens se esforçam para posar da melhor maneira para carregá-los no *Facebook*, as horas em que os adolescentes ficam trancados em quartos ou cafés que navegam na *Internet*; Nada mais é do que o resultado lógico de uma sociedade que tomou muito cuidado para transformar seu ambiente físico, deixando em segundo plano o crescimento sócio emocional.

4. MATERIAIS E MÉTODOS

4.1. Desenho do Estudo

O presente estudo se deu através de uma pesquisa de campo, devido aos métodos de coleta de dados que foram aplicados em várias escolas, tanto da rede pública quanto na rede privada, assim como uma pesquisa com características descritivas, com abordagem de variáveis qualitativas, a partir da percepção e interpretação de experiências individuais dos participantes da amostra.

Considerando os objetivos da pesquisa, essa se demonstrou de caráter exploratório, pois teve como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento foi, portanto, bastante flexível, de modo que possibilitou a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado (GIL, 2002).

A pesquisa de campo é um tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. Ela exige do pesquisador um encontro mais direto com seu objeto de estudo. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre, ou ocorreu, e reunir um conjunto de informações a serem documentadas [...] (GONSALVES, 2001).

Na pesquisa qualitativa há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas (FAMESC, 2012).

4.2. Cenário

A presente pesquisa foi realizada em 03 escolas da rede pública municipal e 02 escolas da rede privada, no eixo centro do município de São Luís – MA. O cenário escolhido foi devido aos seguintes fatores: necessidade de o tema apontado ser destinado ao ambiente escolar; ter professores formados e qualificados para ministrar aulas de educação física; possuir um número considerável de prática de jogos e brincadeiras tradicionais no ambiente proposto.

4.3. Participantes do Estudo

Os participantes desta pesquisa consistiram em: alunos do sexo feminino e

masculino do 6º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental regularmente matriculados nas escolas da rede pública e privada selecionadas no Município de São Luís – MA, 05 professores que ministram aulas de Educação Física em uma das cinco escolas que foram locais da pesquisa.

Como critérios de inclusão da amostra de alunos, a pesquisa incluiu aqueles regularmente matriculados entre o 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, de ambos os sexos, que demonstraram interesse em participar da pesquisa e cujos pais assinaram o Termo de Assentimento Informado Livre e Esclarecido (TAILE). Quanto aos professores, foram inclusos aqueles que ministravam aulas de Educação Física nas escolas campo de observação, que concordaram em participar da pesquisa e que assinaram o Termo De Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE C).

Como critérios de exclusão, foram excluídos da pesquisa os alunos que não mostraram interesse em participar e aqueles que mesmo tendo interesse não obtiveram consentimento dos pais a partir da assinatura do TAILE (APÊNDICE D), ou que tendo o termo assinado, por algum motivo, não estavam presentes na escola no período da aplicação do questionário da pesquisa. Quanto aos professores que ministram aula de educação física, foram excluídos aqueles que não desejaram participar da pesquisa, se recusando a assinar o TCLE.

4.4. Instrumento de coleta de dados

Foram utilizados nesta pesquisa questionários com perguntas abertas e fechadas (APENDICE E), aplicados aos alunos do 6º ano ao 9º ano do Ensino Fundamental e roteiro de entrevistas (APENDICE F) com professores que ministravam aulas na disciplina de Educação Física, em escolas da rede pública e privada, na cidade de São Luís – MA. As perguntas do questionário e o roteiro de entrevista foram elaborados pela autora com o intuito de alcançar os objetivos estabelecidos pela pesquisa.

O questionário direcionado aos alunos foi aplicado em suas respectivas escolas, da rede pública e privada, em horário de aula, juntamente com o auxílio dos professores de educação física, os quais também na oportunidade concederam entrevista, respondendo à um roteiro com perguntas abertas, direcionado a esse tipo de amostra.

4.5. Procedimentos de coleta de dados

Inicialmente buscou-se obter a autorização da Secretaria Municipal de Educação de São Luís – MA para realização da pesquisa nas escolas públicas, e com o Gestor Geral para

realização nas escolas particulares. Após selecionar os participantes buscou-se a disponibilidade e possibilidade de participar do estudo através do consentimento dos próprios participantes e aprovação de seus responsáveis legais, por meio do TCLE, e do assentimento dos participantes menores de idade, por meio do TAILE.

A coleta de dados ocorreu no mês de novembro do ano de 2019, quando foram aplicados os questionários com os alunos e o roteiro de entrevista com os professores. Logo após foi realizada a observação do recreio em cada escola na qual se realizou a pesquisa de campo no intuito de saber quais jogos e brincadeiras são mais utilizados pelos alunos nesse horário.

4.6. Análises dos dados

A análise dos dados foi realizada a partir do modelo proposto por Bardin (2009), no qual permite ao pesquisador focar somente nas questões que tem maior relevância para o estudo, além de ser um excelente meio de análise para os trabalhos qualitativo, seguindo os seguintes critérios: pré-análise (categorização); exploração do material (administração sistemática das decisões tomadas); e interpretação das observações.

4.7. Aspectos Éticos

A comprovação do desejo de participação voluntária dos participantes da pesquisa foi confirmada por intermédio da assinatura do TCLE pelos professores e do TAILE pelos pais e/ou responsáveis dos alunos envolvidos, seguindo a determinação da Resolução nº 580/18, do Conselho Nacional de Saúde (CNS) (BRASIL, 2018). A pesquisadora garantiu, através do cumprimento do estabelecido no TCLE, que as informações coletadas a partir dos questionários fossem mantidas confidenciais, de forma que o conteúdo fosse utilizado somente com o intuito didático de alcançar a finalidade desta pesquisa.

Foi acatada a possibilidade de que por qualquer motivo expresso por qualquer elemento da amostra, da não participação ou desistência, do direito à privacidade, idoneidade e do anonimato dos participantes. A presente pesquisa só foi iniciada após a aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos da Universidade Federal do Maranhão – UFMA.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

5.1. Jogos eletrônicos e educação física na escola

Para apresentar os dados coletados na pesquisa de campo mantendo o sigilo dos dados dos participantes, inclusive as escolas, estas foram denominadas da seguinte forma: as duas Escolas Particulares, foram codificadas por EP1 e EP2; por sua vez, as Escolas da rede pública Municipal foram denominadas EM1, EM2 e EM3.

As três primeiras perguntas do questionário aplicado aos alunos buscaram caracterizar a amostra, cujo resultado é apresentado na Figura 1.

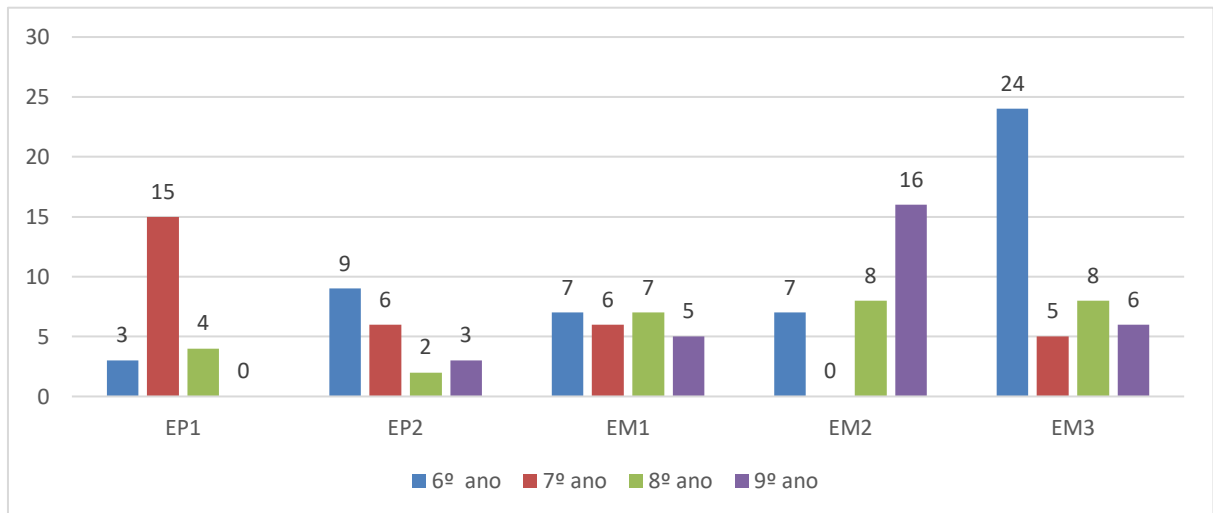


Figura 1 – Caracterização da amostra de alunos, por escola, por ano do Ensino Fundamental

Fonte: A Autora

Observando a Figura 1, verifica-se que dentre as escolas particulares houve um equilíbrio entre número de adesões de participantes à pesquisa, uma vez que a EP1 teve 22 alunos e a EP2 20. Já entre as escolas da rede pública municipal a EM3 teve 43 participantes com representantes de todos os anos finais do ensino fundamental formados pelo 6º ao 9º ano, enquanto a EM2 não apresentou nenhum participante do 7º ano.

A segunda questão buscou verificar se os participantes sabiam o que são jogos populares, como resultado, apenas 5 alunos das EMs disseram não conhecer, mas na pergunta seguinte se contradisseram, uma vez que citaram os nomes de alguns jogos, como amarelinha, pega-pega, rouba-bandeira, esconde-esconde e queimado. Quanto a definição dada por alguns alunos, é interessante destacar algumas frases: *são brincadeiras que começaram com nossos avós; essas brincadeiras começaram com nossos professores; são brincadeiras esportivas, que não são eletrônicas; são jogos e brincadeiras que crianças de antigamente brincavam*”.

Verifica-se que os alunos entendem que as brincadeiras tradicionais têm um aspecto

de antigas, como se não fossem mais comuns ou convenientes nos dias de hoje. Contudo, mesmo com essa percepção todas as crianças citaram pelo menos uma brincadeira desse tipo, ou seja, já brincaram, viram alguém brincar ou foram comentadas com elas por pessoas mais velhas.

Kishimoto (2006), afirma que os jogos tradicionais infantis possuem diversas origens e culturas e apresentam características como anonimato, tradicionalismo, transmissão oral, conservação, mudança e universalidade, que podem ser transmitidas de geração para geração, embora possam passar por mudanças e evoluções.

Nesse sentido, Huizinga (2007) explica que os seres humanos são criaturas que brincam (*homo ludens*), e que o aprendizado por meio das brincadeiras e jogos é realizado pela reprodução, que pode ser feita individualmente ou em grupos. Segundo Piaget (2010), o conceito de brincar no desenvolvimento infantil emerge o elemento de criatividade, adaptação, exploração, experimentação, aprendizado, comunicação, socialização, aculturação e domínio. Então o brincar é essencial para o desenvolvimento das crianças.

Em relação aos espaços para realização de brincadeiras dentro das escolas campo de estudo, a grande maioria dos alunos apontaram o pátio e a quadra, tanto nas escolas públicas como nas particulares, o que indica que estas instituições de ensino possuem espaços propícios para aulas práticas de disciplina Educação Física.

Nesse sentido, Severo e Carvalho (2015) afirmam que a carência de espaço físico na escola para as aulas de Educação Física tem implicações negativamente tanto para a prática docente, como para a formação humana dos alunos. Afirmam ainda que a deficiência ou precariedade do espaço físico nas escolas podem ser analisadas sob duas óticas: a desvalorização social desta disciplina no desenvolvimento integral do aluno e o descaso das autoridades para com a educação promovida para às camadas populares. Por sua vez, quando os espaços são adequados e bem equipados, entende-se que há a valorização não somente dessa disciplina curricular, mas também do alunato e dos profissionais que ministram essas aulas.

Os alunos foram questionados se nas aulas de Educação Física os professores já haviam proposto que fossem realizadas atividades envolvendo brincadeiras tradicionais. Apenas três alunos da EP1 e EP2 disseram que não, em contrapartida, na EM1 10 alunos afirmam que nunca tiveram esse tipo de atividade nas aulas dessa disciplina, na EM3 23 alunos fazem a mesma afirmação.

Zibetti (2016) afirma que os jogos e brincadeiras tradicionais trazem a oportunidade para os alunos explorarem novas experiências que permitam a aprendizagem por meio do resgate de jogos e brincadeiras tradicionais, com uma abordagem lúdica e divertida, assim como

faz com que compreendam a importância da inserção dos jogos e brincadeiras populares no contexto escolar para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo dos educandos, além do resgate cultural e a possibilidade de trabalhar transversalmente com outras disciplinas, como por exemplo a História, para conhecer o contexto em que essas brincadeiras se desenvolveram.

Na sequência, na questão cinco, os alunos foram questionados se sabiam o que são os jogos eletrônicos. Todos os alunos, tanto das escolas públicas quanto particulares afirmaram que conheciam e citaram como mais jogados o *Free Fire Battlegrounds*, *Fifa*, *Minicraft*, *strck ball*, *Dragon Ball Legends*, *Crossfire: Legends*, dentre outros.

Esses jogos eletrônicos se popularizaram com o advento dos *smartphones*, que além de disponibilizarem plataformas capazes de rodar esses aplicativos, também podem oferecer acesso à *internet*, que abre um leque de possibilidades de entretenimento para crianças e adolescentes, como no caso das redes sociais (NOVAIS, 2012).

Na questão seis, os alunos foram questionados se gostavam de jogar jogos eletrônicos, a figura 2 relaciona o número total de participantes por escola com o número de alunos que refere não gostar dessa prática.

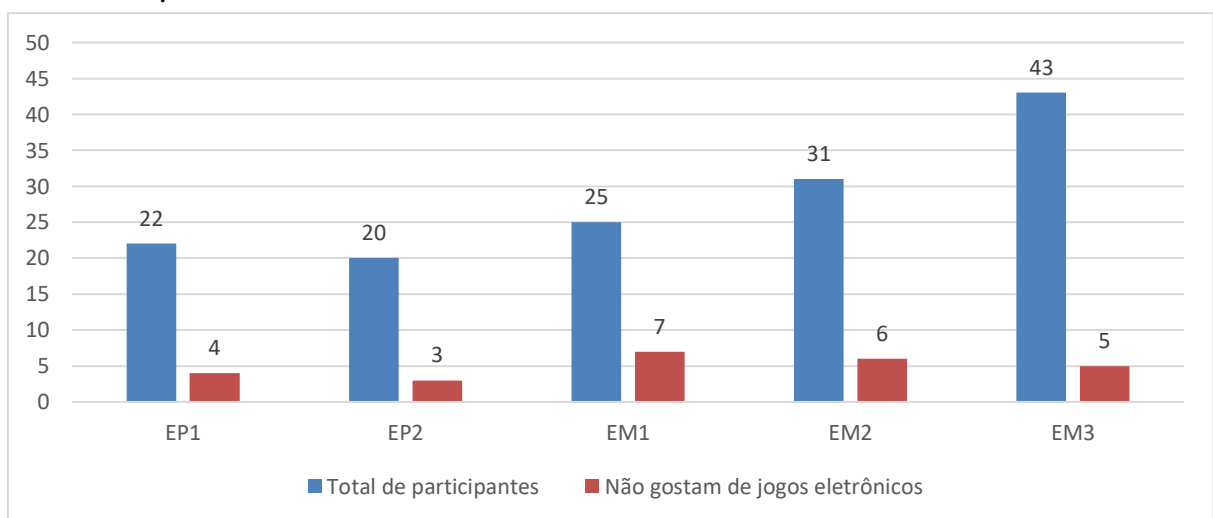


Figura 2 – Relação do total de alunos participantes por escola e aqueles que não gostam de jogos eletrônicos.
Fonte: A Autora

Observando o Figura 2, verifica-se que independentemente do número total de participantes do estudo por escola, houve um equilíbrio entre o número daqueles que referem não gostar de jogos eletrônico. Uma característica interessante desse resultado é que todos aqueles que afirmaram não gostar desse tipo de jogos são do sexo feminino, o que pode ser analisado pelo tema dos jogos citados pelos participantes como os mais populares, que são normalmente jogos de luta, combate ou esportes como futebol que não se vê uma tendência em meninas de forma geral apreciarem jogar.

Nesse sentido, Costa e Ribeiro (2018) analisando o uso de celulares em sala de aula com alunos de 8º e 9º ano de uma escola da rede pública municipal de São José de Ribamar – MA, afirmam que as alunas tendem a utilizar os celulares para práticas mais diversificadas, como ouvir música, mandar mensagens e acesso às redes sociais (*Facebook, Instagram, Whats App*) enquanto os alunos preferem jogar ou assistir vídeos de jogos.

A sétima pergunta diz respeito se os participantes possuem algum aparelho que contém jogos eletrônicos. Esses resultados são apresentados na Figura 3.

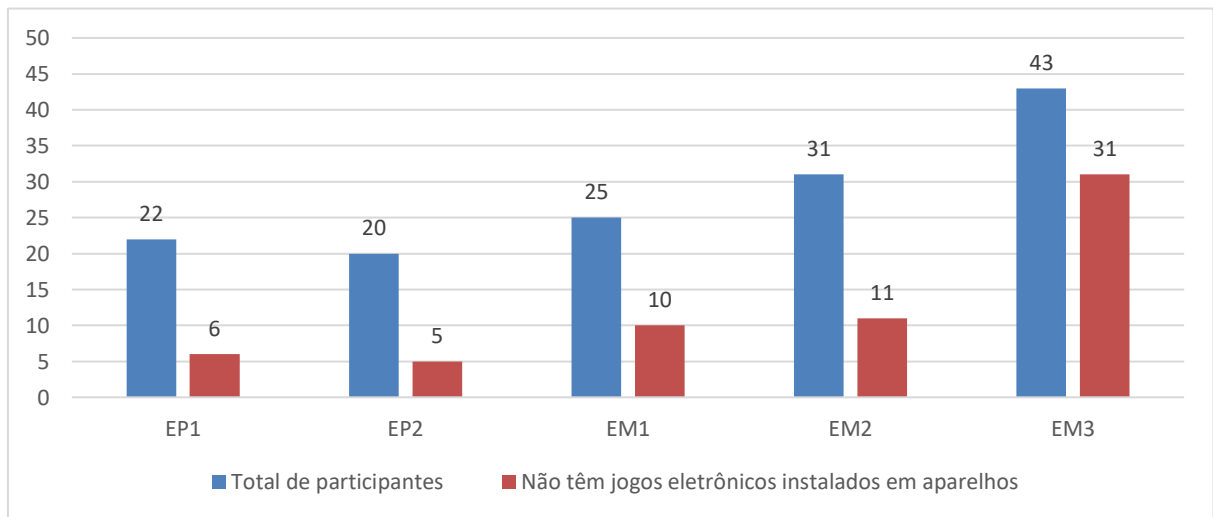


Figura 3 – Alunos participantes por escola que possuem jogos eletrônicos instalados em algum aparelho.

Fonte: A Autora

Verifica-se a partir da Figura 3 que a escola EM3 possui o maior número de participantes do estudo que não têm jogos eletrônicos instalados em nenhum aparelho, e que de forma geral as EMs seguem essa tendência. Um dos motivos para essa realidade pode ser justificado pela justificativa dos alunos das escolas públicas, que citaram como aparelho mais utilizado o celular, e ao mesmo tempo: *Não, porque uso aparelho de minha mãe; não, porque o aparelho não é meu*, que foram resposta que se repetiram.

Foi questionado ainda se esses alunos costumam levar esse aparelho com jogos eletrônicos para escola, a maioria respondeu que sim, mas também afirma que o objetivo de portar o aparelho não é especificamente jogar, mas também: *ouvir música durante o recreio; conversar nas redes sociais, tirar fotos, manter comunicação com meus pais em caso de emergência*. Então, o que se deve considerar que esses aparelhos, especialmente os *smartphones* são multinações, o que expande sua utilização para além da utilização nos jogos eletrônicos. Além disso, os alunos que afirmam levar o aparelho para escola, referem que usam somente no horário da entrada ou do recreio, mas não utilizam em sala de aula.

Quanto as observações dos intervalos destinados ao recreio nas cinco escolas, que

se pode destacar é que na EP1 observou-se que os alunos utilizam o horário do recreio para lanchar, conversar e brincar. As brincadeiras mais praticadas foram futebol pelos meninos, pegador, brincadeiras de lutas e a tradicional brincadeira “Nós somos quatro”, no qual meninos e meninas brincavam juntos. Foi detectado que os alunos não fazem o uso de aparelhos eletrônicos, por ser norma do colégio ou até mesmo costume de não fazer o uso desses aparelhos e praticarem jogos eletrônicos.

Por sua vez, na EP2 o recreio é utilizado pelos alunos para conversar em pequenos grupos, no qual havia a presença do aparelho celular, outros passeavam com posse desse aparelho ouvindo música com seus fones de ouvido pelo pátio interno. Foi detectado que a minoria fazia alguma atividade relacionada às brincadeiras tradicionais/populares, apenas um pequeno grupo brincado de cola-descola.

Na EM1, durante o recreio havia a presença de aparelhos celulares e tablets e seus acessórios como fone de ouvido de posse dos alunos, no qual faziam a utilização do mesmo para jogar, acessarem redes sociais e ouvirem músicas. Eles faziam a utilização em pequenos grupos e até mesmo se deslocando no espaço aonde o recreio acontecia. Embora os jogos eletrônicos estarem presente no recreio a maioria dos alunos brincavam de brincadeiras tradicionais/populares como: Queimado, bafo (jogo de virar cartas), joquempô (pedra, papel, tesoura) e pegador.

Na EM2, observou-se que os alunos faziam a utilização de aparelhos celulares com fone de ouvido, mas a presença desse tipo de aparelho era pouca. Foi detectado que os alunos não brincam de brincadeiras tradicionais/populares, apenas havia um grupo de 4 alunos correndo atrás do outro, acredita-se que estavam brincando do pegador. Eles utilizaram o horário do recreio para lanchar e conversar. Dessa forma, independentemente da presença de aparelhos no horário de recreio, as brincadeiras tradicionais não são presenciadas como comuns em nenhuma das escolas observadas.

Na EM3 observou-se que os alunos não praticam jogos e brincadeiras tradicionais/populares, porém eles ficavam correndo pelo pátio interno da escola. Foi detectado que o uso de aparelhos era mínimo, a maioria não utiliza para jogar na hora do recreio, apenas usam o momento para conversar e correr.

Em relação aos professores, esta pesquisa também fez uma investigação para compreender como estes se utilizam das brincadeiras populares tradicionais e percebem ou vivenciam o uso de aparelhos com jogos eletrônicos e sua interferência nas aulas de Educação Física.

Todos os professores entrevistados são graduados ou especializados na área de

Educação Física e atuam minimamente há um ano em sua respectiva escola. Como suporte para o planejamento das aulas, afirmam que se pautam nos Projetos políticos Pedagógicos de cada escola, no planejamento da disciplina e em materiais e metodologias que se apropriaram durante a formação.

Segundo o Conselho Regional de Educação Física de Santa Catarina (CREFSC, 2012), as aulas de educação física têm vários papéis na educação dos alunos, por isso é importante também que os professores que ministram essas aulas tenham formação específica na área. Primeiro, incentivam a boa saúde e o desenvolvimento físico, melhorando as habilidades motoras, a coordenação e resistência cardiovascular. Segundo, promovem o desenvolvimento de habilidades sociais positivas - particularmente no que diz respeito ao trabalho em equipe. Terceiro, eles fornecem uma pausa na rotina das aulas teóricas, de modo que os alunos podem se exercitar, se beneficiar de práticas que ajudam a dispersar a tensão e o estresse e recarregar as energias durante o dia. A atividade física na verdade aumenta o estado de alerta mental, para que os alunos possam se concentrar mais e realizar tarefas nas aulas teóricas.

Quanto a utilização dos jogos e brincadeiras tradicionais pelos alunos, os professores afirmam que não percebem muito a adesão destes durante a entrada do horário de aula ou durante os intervalos, mas que propõem atividades para que os alunos possam conhecer essas atividades. Mas citam o pega-pega como uma brincadeira mais comum.

Em relação a interferência dos jogos eletrônicos na apropriação dos alunos quanto as brincadeiras e jogos tradicionais, os professores afirma que podem ser prejudiciais, já que não se observa mais esses alunos se utilizarem destas com grande frequência na escola. Afirmam que a tendência das crianças e adolescentes estarem mais ligados às novas tecnologias ligadas aos dispositivos móveis, notadamente o aparelho celular, e que mesmo nas escolas da rede pública, onde poderia se entender que o poder aquisitivo seria mais limitado, esses aparelhos se tornaram comuns e fazem parte do cotidiano dos alunos no ambiente escolar.

6 CONCLUSÕES

Esse trabalho teve como proposta compreender se os jogos eletrônicos podem influenciar a participação de alunos das séries finais do ensino fundamental nas brincadeiras e jogos populares tradicionais. Verificou-se que nas escolas particulares observadas a grande maioria dos alunos possuem aparelhos celulares e que levam para o ambiente escolar esses dispositivos. Em contrapartida, alunos das escolas públicas avaliadas tendem a ter menos acesso a esse tipo de aparelho, não possuindo e utilizando de outras pessoas, como pais, e por isso há menor incidência de que levem esses aparelhos para escola.

Contudo, segundo as observações de campo, a presença desses aparelhos é observada em todas as escolas, em maior ou menor grau. Porém, verificou-se que os alunos fazem outros usos desse aparelho, como ouvir música, o que deixa claro que nem todos usam somente com a finalidade de jogar.

Verificou-se ainda que os jogos eletrônicos são mais utilizados pelos alunos no momento do recreio no ambiente escolar, assim como no momento da entrada e da saída da aula. No entanto, como o uso de aparelhos celulares como instrumento de aprendizagem não é uma realidade nem nas escolas particulares nem nas escolas públicas, durante as aulas de educação física, como atividades são usados, em alguns momentos, os jogos e brincadeiras tradicionais, estes têm boa adesão dos alunos.

Quanto ao nível de interesse dos alunos em relação aos jogos e atividades praticados nas aulas de educação física, verificou-se que a maioria conhece vários jogos dessa classificação e que são participativos em atividades que envolvem esses jogos e brincadeiras.

Mas é importante frisar que como resultado desse trabalho têm-se que, apesar de a maioria dos alunos possuírem aparelhos celulares, conhecerem e jogarem jogos eletrônicos, nem todos usam o aparelho somente com essa finalidade, usam também para acessar redes sociais e ouvir música, por exemplo.

Quanto aos professores, entendem a necessidade de que a tecnologia faça parte do cotidiano da disciplina, especialmente nas observações nas escolas particulares. Mas os profissionais entrevistados ainda não buscaram uma metodologia integradora, que possa fazer com que esse excelente instrumento de pesquisa tenha limitado seu uso ao entretenimento dos alunos. Dessa forma, esse tipo de aparelho oferece outras opções de entretenimento para os alunos, que não exclusivamente os jogos, e todos podem concorrer ou somar-se como fatores que distanciam os alunos dos jogos e brincadeiras tradicionais.

Em relação aos professores, todos afirmam que os aparelhos celulares fazem parte

do cotidiano de suas escolas, mas que ainda não são utilizados como instrumento pedagógico. Porém, destacam que podem influenciar negativamente na participação dos alunos nas aulas de Educação Física. Sendo assim, apresenta-se como sugestões para aproveitamento desses aparelhos em prol da disciplina e dos jogos e brincadeiras populares tradicionais:

- a) Que os professores proponham que os alunos façam buscas nos aparelhos, utilizando a internet, sobre o tema das brincadeiras e jogos populares;
- b) Planejam aulas em que possam, além de promover a prática dessas atividades, ter um conteúdo transversal de outra disciplina, como a história ou geografia, para ampliar o conhecimento dos alunos e suscitar curiosidade e interesse dos mesmos;
- c) Buscar formas de colocar o aparelho celular como recursos metodológico nas aulas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGUIAR, O. R. B. P. **Atividade lúdica: Reelaborando conceitos e ressignificando a prática na Educação Infantil.** 2006. Tese (Doutorado em Educação). CCSA. Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2006.
- ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica - Teorias e Práticas 1: Reflexões e Fundamentos.** São Paulo: Loyola, 2015.
- ARIÈS, P. **História social da Criança e da Família.** 2. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- BARDIN, L. **Análise de Conteúdo.** Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.
- BEYER, Esther. A dança dos bebês: um estudo sobre os movimentos dos bebês ao ouvirem música. In: **Anais do XII Encontro Anual da ABEM. I Colóquio do NEM. Políticas públicas e ações sociais em educação musical.** Florianópolis. 2003. p.292-298.
- BOTELHO, Luiz. **Jogos educacionais aplicados ao e-learning.** 2004. Disponível em: <http://www.elearningbrasil.com.br/news/artigos/artigo_48.asp>. Acesso em: 18 dez. 2019.
- BRASIL. Câmara de Educação Básica. **Conselho Nacional de Educação. Parecer n. CEB 22/98, de 17 de dezembro de 1998.** Aprova as diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil. Brasília, DF, 1998. Disponível em http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/parecer_ceb_22.98.pdf.
- BRASIL. **Lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990.** Dispõe sobre o Estatuto da Criança e do Adolescente e dá outras providências. Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil. Brasília, DF, 16/7/1990, p.135-63. Disponível em <<http://www.planalto.gov.br/ccvil/LEIS/L8069.htm>>. Acesso em 12 dez. 2019..
- BRASIL. Ministério da Saúde. Resolução nº 580 de 22 de março de 2018. **Conselho Nacional de Saúde.** Sistema Nacional de Informações sobre Ética em Pesquisa envolvendo Seres Humanos. Brasília, DF. p. 4, 2018.
- BROTTO, F. **Os Jogos cooperativos se o importante é competir, o fundamental é cooperar.** Santos, SP: Ed. Renovada, 2000.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e a Educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.
- BROWN, G. **Jogos cooperativos: teoria e prática.** Sinodal. São Leopoldo, 2001.
- CAILLOIS, R. **Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem.** Tradução José Garcez Palha. Lisboa, Portugal: Cotovia, 1990. 228p.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987. 139p.
- CORSARO, W. A. **Sociologia da infância.** Porto Alegre: Artmed, 2011, 2ª ed. 384 p.
- COSTA, Silverli; RIBEIRO, Valmeires Segundo. **O uso de celulares em sala de aula: estudo nas turmas de 8º e 9º ano da Escola Municipal Professora Anita Rocha em São José de Ribamar**

– MA. 2018. 25f. Artigo (Licenciatura – Pedagogia). Instituto Superior Franciscano – IESF, Paço do Lumiar, 2018.

CREFSC. Conselho Regional de Educação Física de Santa Catarina. **A importância do professor de educação física nas escolas**. 2012. Disponível em: < <https://www.crefsc.org.br/a-importancia-do-professor-de-educacao-fisica-nas-escolas/>>. Acesso em: 15 out. 2019.

DURKHEIM, E. **Educação e sociologia**. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

FACULDADE METROPOLITANA SÃO CARLOS. **Manual de normatização de trabalhos acadêmicos da FAMESC**. Quissamã, 2012.

FALCÃO, P. **Criação e adaptação de jogos em T&D**. Rio de Janeiro: Qualitymark, 2003

FARIA, Erick Goularte de; COLOMBO, Bruno Dandolini. Sedentarismo na adolescência versus jogos eletrônicos. **EFDeportes.com, Revista Digital**. Buenos Aires, Año 19, Nº 199, Dezembro de 2014. Disponível em: <<https://www.efdeportes.com/efd199/sedentarismo-na-adolescencia-versus-jogos-eletronicos.htm>>. Acesso em: 15 out. 2019.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2006. 128p.

GALVÃO, I. **Henri Wallon: uma concepção dialética do desenvolvimento infantil**. 16 ed. Petrópolis, RJ; Vozes, 2007.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, Suzana dos Santos. Infância e Tecnologias. In: COSCARELLI, Carla Viana. (Org.). **Tecnologias para aprender**. 1ª ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016, p. 145- 158.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à pesquisa científica**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2001.

<https://books.google.com.br/books?id=0iNFDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=jogos+e+brincadeiras&hl=pt-BR&sa=X&ved=0ahUKEwja3Pu6w6PiAhUbD7kGHf88Ca8Q6AEIKTAA#v=onepage&q&f=true>

GRANDO, R. C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula**. 4. ed. São Paulo: Paulos, 2004. 120 p.

GRANDO, R. C. **O jogo na educação: aspectos didático-metodológicos do jogo na educação matemática**. Unicamp, 2001. Disponível em: < www.cempem.fae.unicamp.br/lapemmec/cursos/el654/2001/jessica_e_paula/JOGO.doc>. Acesso em: 15 out. 2019.

HEYWOOD, C. **Uma história da infância: da Idade Média á época contemporânea no Ocidente**. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 12 ed. São Paulo:

Cortez, 2009.

KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogos infantis: o jogo, a criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 2006.

KRAMER, S.; LEITE, M. I. (orgs.) **Infância e produção cultural**. 5 ed. São Paulo: Papirus, 2006.

KRULIK, S.; RUDNIK, J. A. **Raciocínio e resolução de problemas - Um Manual para professores da Educação Fundamental**. Massachusetts: Allyn e Bacon. 2003.

LEVIN, E. **A infância em cena: Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

MAHONEY, A. A; ALMEIDA, L. R. **Henry Wallon – Psicologia e Educação**. 2 ed. São Paulo: Loyola, 2002.

MENDES, L. PAINO, R. FILGUEIRAS, I. **Jogos cooperativos: eu aprendo, tu aprendes, nós cooperamos**. Mackenzie de Educação Física e Esporte. 2009.

NOVAIS, Iara Tedeschi. **Adaptação de jogos eletrônicos para aulas de Educação Física**. 2012. 37 f. Trabalho de conclusão de curso (licenciatura - Educação Física) - Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Biociências de Rio Claro, 2012. Disponível em: < <https://repositorio.unesp.br/handle/11449/120212>>. Acesso em: 15 out. 2019.

OLIVEIRA, C. M; DIAS, A. F. A criança e a importância do lúdico na educação. **Revista científica multidisciplinar núcleo de conhecimento**, v. 13, n. 2, p. 113 – 128, 2017.

ORGANIZAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (ONU). **Declaração Universal dos Direitos das Crianças**. Disponível em: <<https://www.unicef.org/brazil/convencao-sobre-os-direitos-da-crianca>>. Acesso em: 18 dez. 2019.

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

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: LTC, 2010.

PIAGET, J. **A Linguagem e o Pensamento da Criança**. 7ª Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

PIAGET, J. A. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, J. **Biologia e Conhecimento**. 2ª Ed. Vozes: Petrópolis, 1996.

PIEROZAN, C.; BRANCHER, J. D. A importância do jogo educativo e suas vantagens no processo ensino e aprendizagem. In: **Congresso Nacional de Ambientes Hiperfídia para Aprendizagem**. Florianópolis: UFSC, 2004. p. 2.

POSTMAN, N. **O desaparecimento da infância**. Tradução: Suzana M. de Alencar Carvalho e José Laurentino de Melo. Rio de Janeiro: Graphia; 2012.

QUEIROZ, M. M. A. **Educação Infantil e ludicidade**. Teresina: EDUFDI, 2009.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7. ed. São Paulo: Ática, 2004. 94 p.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 6. ed. São Paulo: Ática, 2004.

ROUSSEAU, J.-J. **Emílio ou da educação**. 3ª ed., Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1995.

SCHUYTEMA, P. **Design de games: uma abordagem prática**. São Paulo: Cengage Learning, 2008. 447 p. 13.

SEVERO, Nayara Alves; CARVALHO, Mayllena Joanne. A carência de espaço físico na escola: implicações na prática pedagógica. In: **XIX Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte e VI Congresso Internacional de Ciências do Esporte**. Vitória, ES, 2015. Disponível em:<

<http://congressos.cbce.org.br/index.php/conbrace2015/6conice/paper/viewFile/7450/4026>>.

Acesso em: 15 out. 2019.

SILVA, T. A. C.; GONÇALVES, K. G. F. **Manual de Lazer e Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte, 2010.

SOLER, R. **Jogos cooperativos**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2003.

TEIXEIRA, F. **Educação física escolar: reflexões sobre as aulas de exclusão**. Motivivência. Jun-Dez./2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

VYGOTSKY, L. S. **Aprendizagem e desenvolvimento: um processo sócio histórico**. São Paulo: Scipione, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Trad. Jéferson Luiz Camargo. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

WALLON, H. **A evolução psicológica da criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WALLON, H. **As origens do pensamento na criança**. São Paulo: Manole, 2003.

ZIBETTI, Rejane Maria O Resgate de Jogos e Brincadeiras Tradicionais no Ambiente Escolar. **Cadernos PDE**, Curitiba, v. II. 2016. Disponível em:<
http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_pdp_edfis_unioeste_rejanemariazibetti.pdf>. Acesso em: 15 out. 2019.

APÊNDICES

APÊNDICE A - CARTA CONVITE

CARTA CONVITE

Assunto: O brincar das crianças de hoje e o brincar das crianças de ontem: um reflexo no ambiente escolar

Prezado(a) Senhor(a) Diretor(a),

Sou docente da Universidade Federal do Maranhão (UFMA) do Curso de Licenciatura em Educação Física.

Tenho uma aluna de Graduação em Licenciatura em Educação Física, Ludmilla Santos Moreira, que vem desenvolvendo projeto de pesquisa intitulado “O brincar das crianças de hoje e o brincar das crianças de ontem: um reflexo no ambiente escolar”, tendo como população de interesse alunos do 6º ano ao 9º ano do ensino fundamental. O estudo tem por objetivo investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras nas aulas e horários livres.

Para a realização desse estudo, primeiramente, solicitamos o apoio da Escola, no sentido de concordância com o referido estudo, o que necessitamos para darmos início à coleta de dados, e de colaboração com algumas informações básicas, necessárias para o delineamento metodológico da investigação.

Assim, solicitamos sua autorização para realização da pesquisa e colocamos nos à sua disposição para quaisquer outros esclarecimentos que se fizerem necessários. Esperamos desenvolver o referido projeto acadêmico em parceria com a escola.

Certa de podermos contar com sua valiosa colaboração e apoio, agradecemos pela atenção dispensada.

Atenciosamente,

Profa Dra Juciléa Neres Ferreira - Orientadora

jucinfsl@hotmail.com / Fone: (98) 3272-8170 / Departamento de Educação Física-UFMA

APÊNDICE B – DECLARAÇÃO

DECLARAÇÃO

Declaro que a aluna Ludmilla Santos Moreira, do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, tem autorização para desenvolver o projeto de pesquisa intitulado “**O brincar das crianças de hoje e o brincar das crianças de ontem: um reflexo no ambiente escolar**”, durante o mês de outubro/novembro do ano de 2019 em escolas da rede municipal de ensino.

São Luís, ____ de _____ de 2019.

Secretaria Municipal de Educação- São Luís MA

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO
UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Prezado (a) Professor(a)

Convidamos o (a) senhor (a) a participar do estudo intitulado “O brincar das crianças de hoje e o brincar das crianças de ontem: um reflexo no ambiente escolar” a ser realizado no em escolas da rede pública e privada, na cidade São Luís, Maranhão. Trata-se de um trabalho que será desenvolvido pela aluna do Curso de Licenciatura em Educação Física, UFMA, Ludmilla Santos Moreira, e orientada pela prof. Dra Juciléa Neres Ferreira.

O presente trabalho tem como objetivo investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras nas aulas e horários livres.

Sua participação se dará por meio de uma entrevista, realizada na própria escola, com duração aproximada de 20 minutos, e de forma voluntária, respondendo as questões sobre o referido estudo, sendo garantido o sigilo de sua identidade.

Essa pesquisa foi aprovada pelo Colegiado do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Maranhão, e, diante de sua concordância, solicitamos sua assinatura no TCLE abaixo:

Eu, _____,

após ter sido orientado sobre os objetivos desse estudo que Investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras nas aulas e horários livres, e também ter recebido informação sobre a forma de participação na pesquisa e leitura deste documento, concordo em participar da pesquisa “O brincar das crianças de hoje e o brincar das crianças de ontem: um reflexo no ambiente escolar”, na qualidade de participante voluntário, estando ciente de que os procedimentos serão realizados exclusivamente com a finalidade de desenvolver um estudo acadêmico.

Estou informado e esclarecido que:

- 1) Minha participação se dará por meio de questionário, respondendo as questões em um tempo médio de 20 min.
- 2) O questionário será aplicado na própria escola, em horário de aula, podendo ter, como possível desconforto, o tempo gasto.
- 3) Minha participação é voluntária e não gratificada.

- 4) Minha participação ou não participação não me acarretará danos pessoais.
- 5) Minha participação será mantida em sigilo e minha privacidade será preservada.
- 6) Posso me recusar a realizar qualquer atividade solicitada, ou retirar meu consentimento em qualquer fase da pesquisa, sem danos a minha pessoa.
- 7) Tenho o direito de receber respostas a qualquer pergunta ou dúvida sobre a pesquisa durante a sua realização.
- 8) Todas as dúvidas em relação a minha participação nesta pesquisa foram esclarecidas.
- 9) Recebi uma via original assinada deste termo e tive a possibilidade de poder ler antes de assiná-lo.

Estou ciente e de acordo, firmo o presente

São Luís, _____, de _____ de 2019.

Participante

Prof. Dra. Juciléa Neres Ferreira
Orientadora

Ludmilla Santos Moreira
Graduanda

**APÊNDICE D - TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E
ESCLARECIDO**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

TERMO DE ASSENTIMENTO INFORMADO LIVRE E ESCLARECIDO

PREZADOS PAIS E/OU RESPONSÁVEIS,

Seu (sua) filho (a) da qual você é responsável está sendo convidado (a), participar da pesquisa: **“O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE HOJE E O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE ONTEM: UM REFLEXO NO AMBIENTE ESCOLAR”**, de autoria da estudante do Curso de Licenciatura em Educação Física, UFMA, Ludmilla Santos Moreira, sob a responsabilidade geral da Prof. Dra Juciléa Neres Ferreira do Departamento de Educação Física da UFMA.

Esta pesquisa tem como objetivo principal: Investigar o uso dos celulares no ambiente escolar e a prática dos jogos e brincadeiras nas aulas e horários livres. Seus objetivos específicos são, ilustrar o nível de interesse dos alunos em relação aos jogos praticados; investigar a utilização dos jogos eletrônicos pelos alunos; identificar qual opinião dos professores sobre o uso de jogos populares e eletrônicos nas aulas de educação física;

Caso você concorde com a participação do (a) seu (sua) filho (a) da qual você é responsável, favor assinar ao final deste documento. A participação dele (a) não será obrigatória e você tem liberdade de a qualquer momento não deixar mais que seu (sua) filho (a) que você tenha responsabilidade continue participando da pesquisa. Se você recusar, não trará prejuízo em sua relação com o pesquisador, com a Universidade Federal do Maranhão, ou com a escola em que seu (sua) filho (a) da qual você é responsável estuda. Este termo tem duas vias, sendo que todas as folhas deverão ser rubricadas pela pesquisadora e por você (ter seu nome). Você tem direito a ter uma via assinada pela pesquisadora responsável. Neste termo há o nome, telefone e endereço da pesquisadora responsável. Você pode tirar dúvidas sobre a pesquisa e sua participação agora ou a qualquer momento com a pesquisadora responsável e/ou a professora orientadora da Universidade Federal do Maranhão (UFMA).

Assentimento Informado Livre e Esclarecido

Eu, _____, abaixo assinado, responsável legal pelo menor, _____li,

entendi e declaro, em posse de todas as informações referentes à pesquisa, que compreendi seus objetivos, sua realização, assim com seus riscos e benefícios e autorizo meu (minha) filho (a) que sou responsável a participar voluntariamente da pesquisa: “O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE HOJE E O BRINCAR DAS CRIANÇAS DE ONTEM: UM REFLEXO NO AMBIENTE ESCOLAR”.

São Luís, _____ de _____ 2019.

Nome do participante

Nome do responsável legal

Pesquisador

Orientadora responsável

PESQUISADORA RESPONSÁVEL

Ludmilla Santos Moreira

ENDEREÇO: Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão.
Avenida dos Portugueses, S/N, Núcleo de Esportes, Campus Bacanga. São Luís – MA.
CEP 65085-580

Telefone: (98) 998831-3905. E-mail: ludmillasmoreira@yahoo.com.br

PROFESSORA ORIENTADORA

Prof. Dra. Juciléa Neres Ferreira

ENDEREÇO: Departamento de Educação Física da Universidade Federal do Maranhão,
Avenida dos Portugueses, S/N, Núcleo de Esportes, Campus Bacanga, São Luís – MA.
CEP 65085-580.

Telefone: (98) 3272-8170. E-mail: jucinfsl@hotmail.com

APÊNDICE E – QUESTIONÁRIO APLICADO COM O ESTUDANTE

Prezado estudante!

Gostaria de contar com sua colaboração respondendo a este questionário, cujo objetivo investigar de que forma os jogos eletrônicos tem influenciado no interesse dos alunos em praticar os jogos e brincadeiras no ambiente escolar. É importante conhecermos as respostas que estão de acordo com sua realidade. Obrigada pela colaboração e não deixe de responder nenhuma questão!

ESCOLA: _____

NOME: _____ F M

1. Você sabe o que são jogos e brincadeiras populares?

() Sim () Não Justifique: _____

2. Quais os jogos e brincadeiras você tem mais interesse e costuma brincar na escola? (Pode marcar mais de uma resposta).

() Amarelinha () Pião () Corda () Queimado () Jogos eletrônicos () Nenhuma

Outros: _____

3. Na escola, atualmente, contém algum espaço que favorece para que os jogos e brincadeiras populares sejam praticados?

() Não () Sim Quais? _____

4. Com relação às aulas de Educação Física, o professor já passou como conteúdo escolar esses jogos e brincadeiras populares, como também já as praticaram com os alunos?

() Não () Sim Quais? _____

5. Você sabe o que são jogos eletrônicos?

() Sim () Não Justifique: _____

6. Você gosta de jogos eletrônicos?

Não Sim Quais? _____

7. Você possui algum aparelho que contém jogos eletrônicos?

Não Sim Quais? _____

8. Você costuma levar esse aparelho para a escola?

Sim Não às vezes

Justifique: _____

9. Com que frequência você costuma utilizar esse aparelho na escola para jogar?) Pode marcar mais de uma opção).

Ao entrar na escola Recreio Durante as aulas

Justifique _____

APÊNDICE F – ROTEIRO DE ENTREVISTA APLICADO COM OS PROFESSORES

1. Há quanto tempo você trabalha nesta escola?
2. Qual sua formação acadêmica?
3. Há quanto tempo você trabalha como professor de Educação Física?
4. Para planejar suas aulas, quais as bases metodológicas e materiais didáticos que utiliza?
5. A escola oferece espaços adequados para a prática de suas aulas? Quais?
6. Em sua visão quais os jogos e brincadeiras tradicionais mais utilizados pelos alunos no ambiente escolar, ao adentrar na escola e recreio?
7. Sobre o tema da pesquisa, você tem conhecimento sobre Jogos e Brincadeiras populares/tradicionais? Quais?
8. Você aplica com seus alunos esse conteúdo (Jogos e Brincadeiras populares/tradicionais) em suas aulas práticas? Por que?
9. Qual sua opinião sobre o interesse dos alunos sobre esse conteúdo?
10. Com o avanço da tecnologia, os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes nas escolas, em sua opinião esses jogos poderiam causar de alguma forma desinteresse nos alunos em praticar jogos e brincadeiras populares no ambiente escolar?