A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO COM AS REGRAS DOS JOGOS COMPETITIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL



UBIRATAN REBELO CEPINHO
Graduado em Educação Física, pelo Centro Universitário Nove de Julho – UNINOVE. 2003, Especialista em Educação Física Escolar. Pelo Centro Universitário Nove de Julho – UNINOVE. 2013; Professor de Ensino Fundamental II - Educação Física - na EMEF Wanny Salgado Filho.

RESUMO

A Educação Física escolar vem oferecendo possibilidades para obter as potencialidades do educando para movimentar, existindo diversas possibilidades e maneiras diversificadas de jogos. As elaborações e reflexões das regras dos jogos garantem a participação social, cultural e política dos educandos, existem críticas aos jogos competitivos, o fato acontece quando as regras são burladas ou interpretadas de maneira equivocadas o que reforça a malicia dos jogos prejudicando a essência honrosa dos envolvidos. Este trabalho foi realizado através de pesquisa bibliográfica. Com objetivo de compreender a importância do trabalho com as regras dos jogos competitivos no ensino fundamental. Como resultado foi possível perceber que o trabalho com as regras dos jogos competitivos no ensino fundamental pode contribuir para o desenvolvimento do senso crítico e mediar conflitos, tomando decisões coletivas entre os alunos. Os acordos com as regras possibilitarão transformação do ambiente para melhor, onde mais pessoas terão acesso aos jogos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Regras; Competição; Escola.

INTRODUÇÃO

Este artigo aborda questões referentes ao conteúdo programático nas aulas de educação física escolar, que envolvam os jogos competitivos. Neste estudo veremos as diferentes formas dos jogos, como os jogos de exercícios e os jogos simbólicos, até a fase mais complexa dos jogos com regras e como eles influenciam no desenvolvimento dos alunos.

Alguns alunos do ensino fundamental são individualistas e gostam de ganhar a qualquer custo, eles perdem o interesse e ficam desanimados quando outro aluno que não tem tanta habilidade entra no seu grupo, muitos saem do jogo, outros ficam agressivos e irritados, quando perdem atribuem toda a culpa naquele que não tem o mesmo nível, deixando-o por muitas vezes em situações vexatórias.

É importante estudar e comentar as regras dos jogos, pois os alunos no ensino fundamental já têm capacidade de abstrair as regras e podem dar sentidos verdadeiros a vida e, se forem bem aplicados, de acordo com a realidade do aluno pode diminuir alguns conflitos ou amenizá-los.

Também é importante nunca esquecer a ludicidade dos jogos, afinal o que dá a vontade de continuar jogando é o prazer que a atividade proporciona.

O presente artigo constitui-se em pesquisa bibliográfica.

A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO COM AS REGRAS DOS JOGOS

COMPETITIVOS NO ENSINO FUNDAMENTAL

METODOLOGIA

O processo adotado no presente artigo tratou-se de uma pesquisa de referências bibliográficas sobre o assunto, trabalhando com as regras nos jogos competitivos no ensino fundamental, por meio de coleta de dados em livros e artigos como embasamento teórico.

O JOGO E A NATUREZA DO HOMEM

O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, pois ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, sendo uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa intrínseca, que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Todo o jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando “instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo. (HUIZINGA, 1999 p.3).

O homem um ser relacional, nossa vida é um permanente exercício de sociabilidade, “O homem pela sua natureza psicológica, é um ser social, mais exatamente um ser grupal” (MILITÃO, 2000 p.9). Ele passa a ter relações dialógicas, participações e comunicações, essa vivência, faz o homem concretizar a sua existência. Então surgem grupos de pessoas com os mesmos objetivos, mas grupos não garantem a integração plena, os grupos caminhão juntos, mas não se afinam, então estas pessoas têm que estar como equipes, que compreendem seus objetivos e engajam em

alcançar de formas compartilhados, que haja comunicação verdadeira, as opiniões sejam serenas. Quando existirem opiniões divergentes, devem ser estimulados de forma sadia, com confiança mútua, os riscos assumidos juntos, as habilidades de uns complementando as de outros e com mente aberta à cooperação.

Em alguns grupos os indivíduos não escolhem pertencer, nos outros, se engajam e fazem deles a razão de viver. Em todos esses grupos, o indivíduo tem que participar como se fosse uma equipe, que objetivam desenvolver e aperfeiçoar o processo de motivação das equipes favorecendo a participação e cooperação mútua através do diálogo, da eliminação de conflitos e aprofundamentos das relações pessoais, de modo a alcançar satisfação, produtividade no desempenho das atividades realizadas.

O jogo não é um material pronto e concreto e seu objetivo final não está contido nas nossas expectativas imediatas, seu objetivo vai além de nossa imaginação e compreensão, mas uma das verdadeiras funções do jogo é a sociabilização, que será alcançada se os participantes agirem como equipe, cedendo, cooperando, dialogando e trazendo novos significado.

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Podemos considerar a inteligência de um bebê essencialmente prática, com percepções de movimentos, através de uma coordenação sensório-motora das ações, sem a representação da participação do pensamento. Dos reflexos inatos como segurar, surgem os exercícios reflexos consolidados pelos exercícios funcionais, constituindo esquema de assimilação sensório-motores, que proporcionam o estabelecimento de relações e correspondências (funções), isto é, estruturas de ordem e reuniões que constituirão as subestruturas das operações futuras do pensamento. (PICCOLO, 2000, p.13). Essa inteligência é que conduz à estruturação do universo do sujeito, organizando o real, permitindo a construção das grandes categorias das ações: o esquema do objeto permanente, do espaço, do tempo e da causalidade. Assim desses movimentos simples, seguem-se os exploratórios, considerados como jogos funcionais, pois são repetidos pelo prazer sensorial que proporcionam. Posteriormente, o que agradará à criança não é o ato pelo resultado da ação, mas o como e o porquê desse ato, dando lugar ao prazer de repeti-lo isso detona o aparecimento do lúdico. (PICCOLO, 2000, p.13).

Os jogos já começam quando pequenos, com os jogos de exercícios, de esquema sensório-motor, nesta fase da vida as crianças estão apreendendo as primeiras letras e números, quase tudo é novo, então os jogos servem para garantir a assimilação funcional, isso acontece através do prazer da função e da repetição. (MACEDO, 1995 p. 5).

Dessa maneira, enquanto o jogo funcional resulta de um impulso interno de tendências, no princípio do lúdico existe uma necessidade mais ampla da criança de se autoafirmar, de revelar seus poderes. Nessa fase até os dois anos, já se pode observar a existência de uma consciência de legalidade. (PICCOLO, 2000, p.13).

As brincadeiras e os jogos são muito importantes, pois possibilitam vivências que garantem

a organização e a adaptação da criança, com o meio social de acordo com sua realidade.

Adaptação é assimilação e acomodação, e assimilação é integração e acomodação é modificações internas. Pessoas que não tiveram essas vivências terão dificuldades de relacionamento e podem ter problemas na elaboração de estratégias na vida. A assimilação funcional que organiza o sistema depende da repetição como fonte de vida e dá significado autotélico (importância pessoal), isso acontece nos primeiros anos de vida. (MACEDO, 1995, p.6). Então nos primeiros anos de vida escolar, os jogos têm que ser de exercícios, pois à abstração das regras, não corresponde a faixa etária, o melhor é tratar o jogo de forma lúdica e autotélico, o que faz muito mais sentido. (MACEDO,1995, p.7).

Mesmo na fase adulta, o jogo tem que ser um pouco lúdico, pois jogar sem essas características é jogar de forma obrigatória e perde os sentidos para a pessoa envolvida no jogo.

> Vale a pena repetir: nos jogos de regras, o valor lúdico das ações continua tendo uma importância fundamental. Esta é a primeira pergunta que se faz: quer jogar? E, em geral. Se é livre para dizer sim ou não. Mais que isso, o prazer funcional para o que dizem sim continua importante em toda a partida. (MACEDO, 1995, p.8).

A próxima fase são os jogos simbólicos, os jogos de faz de conta é uma analogia (tratar A, como se fosse B) deformando a realidade social e física, estimula a imaginação como pode e como deseja a compreensão afetiva e cognitiva. (MACEDO, 1995, p. 5). As fantasias fazem com que as crianças compreendam o mundo social. É muito importante, pois neste jogo a produção de linguagem, faz com o que a criança seja criadora de convenções, isso ajudará nas aceitações de regras, e nas descobertas das teorizações. (MACEDO, 1995, p. 7). O jogo de simbolismo coletivo é o primeiro passo para a socialização, mas não há existência da cooperação.

Já depois dessa fase vem os jogos de construção (regras), onde vemos mais a cooperação, discursos e pensamentos. É marcado pela saída do egocentrismo para reciprocidade.

A terceira fase é a dos jogos de regras, ele contém princípios dos jogos de exercício como a regularidade e transgressão das regras falta grave, e os dos jogos simbólicos com as convenções, regras combinadas e arbitrárias. (MACEDO, 1995, p. 8). Algumas características dos jogos de regras coletivos, é que só pode ser jogado em função da jogada do outro – o lúdico quer jogar? Estando livre para dizer que sim ou não. Há também as convenções, tempo, espaço, critérios de ganhar ou perder. É importante para atualizar o sentido simbólico operatório, o jogo de significados do porquê ganhar, qual o contexto, princípios e condições sua e do adversário (os). (MACEDO,1995, p. 8).

O principal objetivo do jogo de regras é ganhar, mas existem outros objetivos como compreender o jogo, antecipar, ser o mais rápido, não errar ou errar menos, coordenar situações, condutas de estratégias. (MACEDO, 1995, p. 9). Estas são algumas chaves para o sucesso. Para ganhar tem que ter habilidade, estar atento, ser concentrado, ter boa memória, conseguir abstrair coisas e fazer relações com o meio.

O significado dos jogos é ter um bom desafio pessoal e interpessoal, o desafio sempre é renovado a cada partida e jogos de regras com caráter competitivo.

FASES DO JOGO DE REGRAS

A primeira fase dos jogos de regras acontece com a consciência da legalidade com os jogos funcionais, por causas das organizações dos conhecimentos cíclicos naturais, dia e noite, funções orgânicas, ritmos e regulações diversas. Essas regras são motoras ou rituais e não regras coletivas e coercitivas. (PICCOLO, 2000, p.14).

A segunda fase aparece na criança entre três e cinco anos, quando há consciência das regras. O jogo começa a exercer função preponderante, sem hostilidade. Esta fase pode ir até os sete anos por conta do egocentrismo. (PICCOLO, 2000, p. 15). Quando a criança começa a interagir com as outras, ela se depara com alguns obstáculos, por não serem cooperativas. Entre os quatro e cinco anos, surgem os primeiros pares e grupos, então o cuidado da escolha do jogo e fundamental para um ambiente saudável.

> A terceira fase surge entre sete e oito anos e dá o início da cooperação e que leva a socialização, a vontade de vencer leva ao acordo com as regras. (PICCOLO, 2000, p. 16). Perto dos dez anos surgi a quarta fase, consciência das regras, tendo a lei em consenso geral. (PICCOLO, 2000, p. 17).

Os jogos com regras não se baseiam nos padrões morais de vida, ou jurídicos, mas em regras fundamentais, construídas em função de cada jogo em particular. É nesta fase, entre onze e doze anos que se inicia a última fase, a prática das regras, sua obediência não é proveniente só adulto, mas imposta pelo grupo, de igual para igual, qualquer violação é considerada falta. Com consentimento mútuo o grupo codifica as regras, sua partida sua duração e sua quantidade, bem como possíveis eventualidades. (PICCOLO, 2000, p. 17)

Com as fases dos jogos de regras, podemos verificar que seguem em uma sequência cronológica, começando pelos jogos funcionais, com regras simples e rotineiras do cotidiano, com o passar dos anos os jogos vão tornando-se mais complexos e as regras ficam cada vez mais rígidas, em todas as fases é importante o diálogo, para a obtenção da socialização.

O QUE DIFICULTA O JOGO COM REGRAS

Fatores que dificultam os jogos: - individualismo, desconfiança, falta de clareza nos objetivos, ausência de comunicação, competição, pressa, ausência de liderança, falta de organização e planejamento (BROTTO, 2001, p. 56). Os jogos competitivos não podem transgredir as leis da sociabilidade isso provoca rivalidade sentimentos de fracasso e rejeição, os jogadores jogam contra os outros. (BROTTO, 2001, p. 65). As dissonâncias geram competições e conflitos, o acúmulo de pontos não motiva muito, os sujeitos preferem competir com o outro, para ver quem vence. As regras quando são absolutas e não permitem discussão.

A desobediência às regras implica na derrota do mundo do jogo. O jogador que ignora as regras é um desmancha prazeres, este, porém, difere do jogador desonesto, os jogadores aceitam mais os trapaceiros do que aqueles que são os desmancha-prazeres esses tem que ser expulsos dos jogos porque eles destroem o mundo mágico do jogo. (HUIZINGA, 1999, p.14).

Ainda nos dias atuais, alguns jogos de regras, como os jogos de mesa, são mal interpretados por questões religiosas, confundindo-se o objetivo com o sujeito da ação, sobretudo quando tais instrumentos são usados como meio de adquirir dinheiro, então se julga a gênese do jogo de forma inadequada. (PICCOLO, 2000, p. 9).

> Cabe uma ressalva sobre o procedimento de alguns professores com a criança institucionalizada. Esta tem sido estigmatizada pela miséria em que vive e categorizada, erroneamente, pela característica da indisciplina que às vezes a acompanha. Relegam-na, então geralmente, os planos de ação secundários. (PICCOLO, 2000, p.8).

A conduta do jogo tem que ser planejado e organizado, principalmente pelo professor, com objetivos claros podemos diminuir conflitos e preconceitos de diversos tipos. Evitando assim o aparecimento dos desonestos e desmancha-prazeres, melhorando o mundo mágico do jogo.

CRÍTICAS A COMPETIÇÃO

A competição é uma estrutura assimétrica de diferença, não é para todos. Espírito competitivo, individualidade, vencer a qualquer preço. Competição é boa ou ruim, duas pessoas ou mais querem o mesmo objetivo ganhar.

Estrutura simétricas de igualdade, também tem suas problematizações sistemáticas, principalmente em um mundo capitalista, onde muito é para poucos e não dá para ser dividido. “Assim o que se critica não é a competição em si mesma, mas as formas culturais, políticas etc. De se reagir diante dela. O jogo não tem culpa. O culpado, é quem julga” (MACEDO, 1995, p. 9).

O significado da competição é competência, habilidade pessoal, talento, enfrentar problemas e resolvê-los da melhor forma possível. Ganhador não é necessariamente um individualista, as condições são as mesmas, as regras etc.

Quem ganha é uma referência para o vencedor, em situações difíceis o vencedor melhora, mas se alguém perde porque o adversário é trapaceiro, o jogo continua para ele, e não para o trapaceiro. (MACEDO, 1995 p 9.)

Criamos novas regras que atendem às necessidades de cada um, em harmonia com as nossas diferenças, fomos treinados a competir pelos grupos, escola, família e mídia. Podemos desfazer essa ilusão e escolher com consciência e liberdade. Refletir sobre o porquê nós estamos presos com pensamentos que não favorecem a sociedade.

JOGOS NA ESCOLA

Os jogos são importantes na escola, mas antes disso são importantes para a vida. Por que se joga? A vida, do nascimento à morte, propõe questões fundamentais sobre o nosso corpo: diferenças sexuais, enfermidades, sobre o porquê de nosso pai gostar mais de um filho que outro etc. Então, como formular respostas quando se é criança, ou quando se é homem primitivo, sem tecnologia, com poucos recursos? Ou quando a vida é dura e a sobrevivência é uma ameaça constante? Os jogos são resposta que damos a nós mesmos ou que a cultura dá a perguntas que se sabe responder. Joga-se para não morrer, para não enlouquecer, para manter a saúde possível em

mundo difícil com poucos recursos pessoais, culturais, sociais. Em nossos dias, mesmo com tanta tecnologia, com uma ciência que explica e controla cada vez mais as doenças, os problemas alimentícios etc., o espaço do jogo continua sendo muito importante. Que são as artes, a filosofia, as expressões religiosas, a política etc. Senão formas de jogos. Caillois (1990) apud Macedo, (1995).

O jogo tem que ter valor operatório fazendo sentido de conseguir e compreender. Os dois têm que se fundir, pois quando uma falha, o jogo se torna simbólico e não operatório. “sabe ler, mas não sabe interpretar”. (MACEDO, 1995, p.7.)

Os jogos coletivos são muitos cooperativos, mas são poucos enfatizados então os praticantes deveriam ter autoconhecimento e verdadeira comunhão com os outros. “Se o importante é competir, o fundamental é cooperar” (BROTTO, 2001, p.1). Os jogos com regras permitem situações-problemas e a principal é como chegar à vitória, caso ao contrário o resultado não vai ser agradável. Nesta trajetória as pessoas envolvidas terão que fazer reflexões para que enriqueçam suas estruturas mentais, para tentar chegar aos resultados irão formular um plano de ação para a compreensão dos fatos que levarão ao sucesso ou não da ação. As ações podem levar a um erro, um erro corrigido pode ser mais vantajoso do que um acerto imediato. O mais importante é mudarmos nossa maneira de jogar para poder enxergar o outro.

Os jogos possuem três dimensões, que são procedimental, simbólica e atitudinal. A procedimental diz respeito ao saber fazer, a capacidade de mover-se numa variedade de atividades motoras crescentemente complexas de forma efetiva e graciosa. (PICCOLO, 2000, p.15)

A dimensão simbólica (fatos, conceitos e princípios) deverá estar presente em todas as séries observando-se as características das crianças mais novas que, em função das estruturas cognitivas que regulam o seu pensamento, estão impossibilitadas de compreensão de alguns conteúdos e suas respectivas causalidades já mencionadas. (PICCOLO, 2000, p. 16) A dimensão simbólica que significa a aquisição de um corpo de conhecimentos objetivos, desde aspectos nutricionais até socioculturais como a violência no esporte ou o corpo como mercadoria no âmbito dos contratos esportivos. Esta dimensão, além do seu valor cultural e informacional, possui um significado educacional, pois são passíveis de serem aplicados às situações do dia a dia, como orientação na compreensão dos mecanismos que regulam o movimento.

A dimensão atitudinal, está se referindo a uma aprendizagem que implica na utilização do movimento como um meio para alcançar um fim, mas este fim não necessariamente se relaciona a uma melhora na capacidade de se mover efetivamente. (PICCOLO, 2000, p. 16)

Neste sentido, o movimento é um meio para o aluno aprender sobre seu potencial e suas limitações, além de aprender sobre o meio ambiente.

É importante ressaltar que, enquanto experiências escolares da Educação Física, é difícil separar estas aprendizagens, contudo esses aspectos possuem uma relação de interdependência sendo que a questão básica é determinar a ênfase necessária a essas dimensões da aprendizagem em função das características e necessidades da população nos diversos ciclos de escolarização. Todavia, o que a Educação Física Escolar não pode deixar de fazer é veicular conhecimentos teórico-práticos no sentido de proporcionar aos alunos elementos que lhe garantam autonomia.

O JOGO NO ENSINO FUNDAMENTAL II

Os jogos, como expressão de manifestação cultural de sentido lúdico, possuem um espaço próprio para a interação dos participantes, assim como para reconhecimento e aceitação de cada um como integrante do grupo social, o que os torna um recurso importante a ser desenvolvido na escola. (ZUNINO, 2008, p. 28).

A ludicidade proporcionada pelo jogo é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Trabalho utilizando o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, promove processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. Dessa forma, o jogo, embora proporcione momentos de autonomia, liberdade e criatividade aos alunos, deve ser uma atividade orientada e mediada pelo professor. (ZUNINO, 2008, p. 28).

O jogo educativo tem sempre duas funções: lúdica, na qual a criança encontra o prazer de jogar e a educativa, por meio da qual o jogo ensina alguma coisa.

O jogo pode ser utilizado pedagogicamente pelo professor tanto como um conteúdo da cultura corporal, pelo ensino e pela vivência das diversas formas construídas historicamente de jogos e brincadeiras, quanto como um meio para o aprendizado de outros conteúdos. (ZUNINO, 2008, p. 29).

Podemos trabalhar com os jogos, diversos aspectos da vida humana, como físico, motor, cognitivo, afetivo, social e o cultural.

Para garantir a motivação é necessário escolher a metodologia, que considera os grupos de alunos e que consiga adequar a fatores como, idade, interesse, vivência das atividades corporais e dos próprios jogos dentro e fora da escola.

PRÁTICA DO PROFESSOR DE EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

O professor de Educação Física que é crítico, associa os seus ideais com o multiculturalismo, faz associações entre a pedagogia, a justiça e a mudança social. Isso irá resultar em uma pedagogia política, a aprendizagem a favor da luta contra as injustiças sociais. (NEIRA, 2010, p.151). Os professores terão que fazer ações visando a diminuição do poder de grupos elitizados educativos, políticos e econômicos. Incentivando os alunos a analisarem de forma crítica e resistir a sociedade opressora. Garantindo assim uma sociedade mais igualitária.

A ESCOLA É COMO UMA EQUIPE

Estar em uma equipe é saber a hora de assumir as responsabilidades, como um verdadeiro líder, e dar passagem quando vê que tem pessoas que tem mais facilidades em determinadas

circunstância, que facilitará o seu crescimento e o da equipe. Então o esforço do competidor não se deve dirigir contra quem compete, pois não é esta a sua intenção final. Mas esse mesmo esforço permite a comparação de procedimentos, a fim de que os integrantes se tornem igualmente competentes, para a consecução da meta almejada em comum, que é direito de todos, em vista disso cada um procurará mostra ser melhor, mais apto, mais eficientes em suas qualidades, pelo fato de se reestruturar, isto é, acrescentar em si próprio ou eliminar algo, visando o crescimento de si mesmo e do outro. E isto contribuirá para a autoafirmação de cada um. “A vida é como um clip”, estamos juntos com simplicidade, (BROTTO, 2001, p. 19). Como todas as folhas, temos que nos relacionar e por isso cada pessoa tem que fazer sua parte. Ninguém é bom ou excelente apenas sozinho há sempre alguém que dá o suporte, referencial, estrutural, que incentiva e impulsiona para a realização. A reflexão sobre a prática, deixar os alunos vivenciar os jogos, verificando o grau de satisfação pessoal para poder encontrar as situações problemas para que possamos transformar as regras dos jogos, para que oportunizem a participação de todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi objetivo deste estudo, verificar como as regras dos jogos, influenciam no desenvolvimento dos alunos no ensino fundamental, e o que pode contribuir na melhoria da vida em todos os aspectos sócios culturais. Neste sentido foi possível perceber, quando melhora à qualidade das discussões sobre as regras, diminui as distâncias das desigualdades sociais e políticas. A principal relevância é que os objetivos mais amplos, diversos e distintos, vão se encontrando em um único objetivo, que é a melhora da educação.

Nos jogos da escola, temos que ter clareza dos nossos objetivos, sempre com solidariedade, confiança e respeito mútuo. A comunicação tem que ser aberta a todos os envolvidos, a cooperação é um dos principais fatores para o sucesso no meio da competição, mas a diversão é mais importante do que ganhar. Assim as pessoas coexistem tornando-se interdependente.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretária de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física / Secretária de educação Fundamental** - Brasília: MEC/SEF, 1997 p.96

BROTTO, F. O. **Se o Importante é Competir, o Fundamental é Cooperar.** Editora Re Novada, São Paulo, 2001. 170p.

CAPARROZ F. E. **Entre a Educação Física na escola da escola - A Educação Física como componente curricular, 2ª ed. – editora autores associados,** Campinas SP, 2005. 192p.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens – O jogo como elemento da cultura – editora Perspectiva** S.A.,- São Paulo, 1999. 248p.

MACEDO, L. **Os jogos e sua importância na escola – instituto de psicologia da USP**, São Paulo, 1995. Disponível em: https://publicacoes.fcc.org.br/cp/article/view/843/850 Acesso em 15 mar. 2026.

MILITÃO, A. R. **Jogos Dinâmica & Vivências Grupais – Como desenvolver sua melhor "técnica" em atividades grupais.** Editora Qualitymark, Rio de Janeiro, 2004. 233p.

NEIRA, G.N. **Ensino de Educação Física – editora Cengage Learning,** São Paulo, 2010. 210p.

PICCOLO, B. G. **O Jogo de regras nos jogos da vida – Sua função psicopedagógica na sociabilidade e na afetividade de pré-adolescentes.** Editora Vetor, São Paulo 2000. 182p.

ZUNINO, A.P. **Educação Física: Ensino fundamental, 6º – 9º /ano – editora positivo**, Curitiba, 2008. 52p.