

AS SIGNIFICAÇÕES DA PARTICIPAÇÃO ATIVA DE ALUNOS DA 5ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL NA CONSTRUÇÃO E RECONSTRUÇÃO DE JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA – UM RELATO DE EXPERIÊNCIA¹

IARA PATRÍCIA ALVES LEITE

Licenciada em Educação Física pela Rede Doctum de Ensino – Serra ES

JULIELI MALINI VARGAS

Licenciada em Educação Física pela Rede Doctum de Ensino – Serra ES

ESP. BEATRIZ DOS SANTOS GARCEZ

Mestranda em Educação Física pela UFES

Docente do Curso de Educação Física da Doctum - Serra ES

Resumo | Buscou-se analisar por meio de um relato de experiência no ano letivo de 2011 as significações e os aspectos inerentes à construção de jogos nas aulas de Educação Física por alunos da 5ª série do ensino fundamental de uma escola em Serra – ES. As sete aulas realizadas com a temática: reconstrução do jogo pique bandeira, baseadas na concepção Crítico Emancipatória de Kunz e na Abordagem Sóciointeracionista de Vygotsky. Pode-se analisar que os aspectos inerentes do jogo como: a cooperação, a competitividade, o raciocínio sobre estratégias e a resolução de problemáticas foram desenvolvidos pelos alunos durante as aulas bem como a discussão sobre as significações do jogo e suas representações para os mesmos.

Palavras-chave | Construção de jogos, pique bandeira, emancipação.

-
1. Pesquisa realizada e apresentada como trabalho de conclusão de curso para o curso de Educação Física – DOCTUM, durante o segundo semestre de 2011.

1 INTRODUÇÃO

Buscou-se discutir se a participação dos alunos de 5ª série da “Escola de Ensino Fundamental e Médio Zumbi dos Palmares” na construção de jogos nas aulas de Educação Física influenciou ou não, de maneira significativa, em seu aprendizado e formação crítica.

A amostragem dessa pesquisa é composta por alunos e alunas da 5ª série da turma 01 da escola supracitada que integraram a experiência da disciplina do curso de Educação Física: estágio supervisionado, realizado no 1º semestre de 2011. Para compor as reflexões acerca da temática foi necessário buscar referências que nos orientaram quanto à discriminação dos termos e reflexões sobre a escola e seu corpo discente/docente, as aulas de Educação Física, a construção dos jogos; enquanto conteúdo específico da Educação Física, e as concepções construtivista e crítico emancipatória; enquanto metodologia norteadora para essas aulas.

Kunz (2004), defende o ensino crítico, pois acredita que é a partir dele que os alunos passam a compreender a estrutura dos processos institucionalizados da sociedade e que formam as falsas convicções. Pensando assim a educação crítico emancipatória promove condições que possibilitam os alunos a fazer o uso da linguagem e agir expressando o entendimento do mundo social.

O autor ao analisar as relações entre a competência social que podem ser contextualizadas nas aulas de Educação Física discorre que a mesma:

[...] deverá contribuir para um agir solidário e cooperativo, deverá levar os alunos a compreensão dos diferentes papéis sociais existentes no esporte e faze-los sentir-se preparados para assumir esses diferentes papéis e entender/compreender os outros nos mesmos papéis ou assumindo papéis diferentes. Isto naturalmente, não pode acontecer sem reflexão e sem muita comunicação em aula, ou seja, é pelo pensar e falar, enquanto competência comunicativa, que as estruturas para as interações humanas bem-sucedidas se estabelecem. (Kunz, 2004, p.41).

Para o autor sua metodologia se concretiza em uma nova concepção de ensino para as modalidades esportivas tradicionais, em nível escolar, o autor apresenta em sua reflexão sobre as possibilidades de ensinar o

esporte pela sua transformação didático – pedagógica, de tal modo que a educação contribua para a reflexão crítica e emancipatória das crianças e jovens.

Corroboramos com o autor que esta metodologia pode ser estendida para além das práticas esportivas, ao pensarmos nas contribuições que a mesma referencia quando propõe o processo de ensino pautado em três categorias para o desenvolvimento das aulas: o trabalho, a interação e a linguagem.

Para tanto, a criança; o aluno deve ser o ponto de partida para o planejamento dos programas de ensino. Sendo assim ele deve ser integrado e influenciado a pensar e participar ativamente do seu processo de ensino, por ser detentor de conhecimentos próprios adquiridos por meio de suas vivências, cada aluno, considerado dentro de suas limitações e potencialidades, tem a capacidade de projetar junto ao professor seu aprendizado.

Acreditamos que por meio do jogo a criança pode estabelecer sua comunicação e viver seu imaginário junto aos demais. Sobre essa vertente da relação aprendizagem e comunicação Kunz (2004) relata que:

Uma teoria pedagógica no sentido crítico-emancipatória precisa, na prática, estar acompanhada de uma didática comunicativa, pois ela deverá fundamentar a função do esclarecimento e da prevalência racional de todo agir educacional. E uma racionalidade com o sentido do esclarecimento implica sempre uma racionalidade comunicativa. Devemos pressupor que a educação é sempre um processo onde se desenvolvem “ações comunicativas”. O aluno enquanto sujeito do processo de ensino deve ser capacitado para sua participação na vida social, cultural e esportiva, o que significa não somente a aquisição de uma capacidade de ação funcional, mas a capacidade de conhecer, reconhecer e problematizar sentidos e significados nesta vida, através da reflexão crítica (p.31).

Neste sentido, uma das possibilidades vislumbradas para as aulas de Educação Física foi o desenvolvimento dos conhecimentos específicos da área por meio da construção de jogos, em específico o jogo pique bandeira.

Dessa forma é de suma importância compor para o leitor uma linha de raciocínio que o leve a compreender, sob algumas perspectivas, o conteúdo da Educação Física que trataremos neste relato de experiência: o jogo.

Buscamos responder a seguir as seguintes questões: o que é jogo, qual sua importância para o processo de ensino aprendizagem e enquanto componente lúdico na vida da criança, e o que vem a ser a construção de jogos.

Concordamos com Freire (1989), quando discute sobre as aplicações do jogo:

[...] o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de parecerem destituídas de significado funcional. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos e muito menos a forma constante de que se revestem os jogos infantis, simbolismo ou ficção, por exemplo (p. 115).

É importante ressaltar que o termo lúdico etimologicamente é derivado do latim “ludus” que significa jogo, Rizzo (2001), destaca que “[...] a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”.

Diante deste pensamento, observa-se que o professor pode estimular seus alunos na construção de novos conhecimentos por meio das atividades lúdicas com a intenção de desafiar o aluno a criar soluções para as situações problematizadas pelo professor.

Salomão & Martini (2007), afirmam que:

[...] a criança através do jogo obtém prazer espontâneo e voluntário para conseguir atingir o objetivo; o jogo mobiliza esquemas mentais, estimula o pensamento, a coordenação de tempo e espaço; integra várias dimensões da personalidade, afetiva, social, motora e cognitiva. (p. 37).

Compreendemos que para além do ensinar a jogar o professor deve ser um facilitador e problematizador ao desenvolver em suas aulas as vivências relacionadas ao jogo, daí a intenção de propormos nesta pesquisa que os alunos vivenciem este conteúdo da educação física por meio da metodologia da construção dos jogos. Nesta perspectiva Machado (2004), pondera que:

[...] a construção de jogos traz aos educandos um assunto desconhecido fazendo com que, através da sua prática o aluno sinta a necessidade de buscar novos conhecimentos para resolver as questões propostas pelo jogo. Jogos desse tipo permitem a construção do aprendizado, despertando a curiosidade e levando o educando a procura de novos conhecimentos (p.53).

Apresentar os primeiros componentes dessa pesquisa por meio da aproximação e esclarecimento de algumas questões relacionadas ao tema é o primeiro passo para a construção das discussões acerca dessa proposta de relato de experiência.

2 A DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Exponhamos os planos de aula e relatórios das mesmas por acreditarmos que tais ferramentas metodológicas foram primordiais para a elaboração e execução desta pesquisa. As aulas foram construídas com vista a problematizar, construir e reconstruir os aspectos relacionados ao jogo pique bandeira, como pode-se verificar no cronograma de temas norteadores abaixo.

2.1 DA ROTINA DAS AULAS À PERCEPÇÃO DAS PARTICULARIDADES DO PIQUE BANDEIRA

O pique bandeira é considerado um jogo tradicional e tem outras denominações como pega bandeira e bandeirinha. Não se sabe ao certo sua origem ou inventor, porém, em pesquisas realizadas e pela própria distinção do objetivo do jogo, “capturar” a bandeira adversária, pode-se deduzir que houveram influências relacionadas à guerra e a estratégias de ataque e defesa por seus inventores.

Sendo assim, os jogos desenvolvidos na escola Zumbi dos Palmares para os alunos da 5ª série partiram das regras do pique bandeira tradicional que são: Divisão de duas equipes; Cada equipe deve possuir um campo de jogo onde fica disposta dentro de uma área delimitada uma bandeira; Para pegar a bandeira da outra equipe, os jogadores deverão atravessar o campo adversário tomando cuidado para não serem pegos; Caso isso

ocorra, o jogador capturado ficará parado no local onde foi capturado ou “boiado” até que os jogadores da sua equipe consigam tocá-lo e libertá-lo. Além de tentar pegar a bandeira adversária, a equipe também terá que se preocupar em proteger sua própria bandeira, para que não seja roubada.

Vence a equipe que conseguir pegar a bandeira adversária e levar para o seu próprio campo. Os relatórios de aulas que seguem expressam o que foi realizado a partir do entendimento do jogo pique bandeira pelos alunos e por nós.

Relatório da aula 01

A construção dos jogos do pique bandeira foram realizados durante as duas aulas semanais de Educação Física, nos espaços da escola como quadra e laboratório de informática, sob a orientação e intervenção de uma professora de Educação Física responsável pelas turmas de 5ª a 8ª série do turno vespertino da escola em questão. A turma era composta por 33 alunos, sendo 18 meninas e 15 meninos.

As apresentações pessoais e dos objetivos e metodologia do projeto foram realizadas e uma discussão orientada junto aos alunos sobre o jogo² “pique bandeira”. As problematizações para os alunos ao longo da aula foram: se já haviam jogado alguma vez o pique bandeira - os alunos que se manifestaram disseram que sim - e quais jogos eram semelhantes ao pique bandeira - surgiram inúmeras respostas, como: pique fruta, pique castelo, pique pega, pique gelo, pique alto e queimada.

Pela análise das respostas pode-se concluir que o “pique bandeira” na visão das crianças arraiga uma palavra em comum com os outros jogos exemplificados; a palavra pique. Então foi questionado a eles “o que seria pique”? As respostas obtidas foram: “Tudo aquilo que tem que pegar”, “é toda brincadeira que tem que boiar”, “é tudo que precisa correr”.

Foi questionado sobre “o que seria necessário para se jogar o pique bandeira?” Foram obtidas respostas como: “campo, pessoas e bandeiras”.

2. Segundo Piaget (1998) o jogo retrata uma harmonia de assimilações e acomodações, que implicam a evolução do pensamento verbal, intuitivo e abstrato.

Ao discutirmos sobre a possibilidade da mudança de algumas regras e no que essa ação interfere foram relacionadas às seguintes falas: “Muda a forma de jogar”; “Muda como se joga, igual o pique gelo, em vez de boiar pra pessoa sair agente passava por baixo das pernas pra desboiar”.

Após este momento os alunos foram convidados a jogar o pique bandeira tal qual conhecem. A turma foi dividida em dois grupos mistos para a realização do jogo. Observou-se que: eles não ficavam parados quando capturados, ficaram próximos a área “salva” onde localiza-se a bandeira - o que impedia a equipe adversária de se aproximar. Essa ação gerou a necessidade da demarcação de uma área maior para se guardar a bandeira (área do goleiro).

As equipes criaram estratégias como: passar várias pessoas do mesmo time para a área “salva” com a finalidade de todos voltarem correndo de uma vez; se posicionar, na área salva, um do lado do outro e escolher quem vai correr com a bandeira sem deixar a outra equipe ver; puxar pessoas do outro time para seu campo para essa pessoa ficar boiada.

Em análise os objetivos propostos na aula foram alcançados e a avaliação realizada forneceu dados para o planejamento das próximas aulas.

Relatório da aula 2:

A aula foi desenvolvida na sala de informática da escola. As questões referentes a pesquisa orientada foram dispostas no quadro digital para que cada aluno buscasse informações na internet sobre o pique bandeira. Os alunos descobriram que o significado da palavra pique³ é “grande movimentação ou correria”; “força, ânimo”⁴. Quanto à história foi percebido que apesar da grande quantidade de relatos sobre possíveis procedências do jogo não há uma resposta estabelecida como comum a todos.

Sobre as regras do jogo foi dito que são as mesmas que são jogadas pelos alunos na escola. A discussão foi satisfatória pois ressaltou elementos necessários para a continuidade das atividades e integrou os alunos sobre os significados e contextualização do jogo a ser desenvolvido.

3. Fonte <http://www.priberam.pt/dlpo/Default.aspx>.

4. Fonte <http://www.dicionarioinformal.com.br/pique/>.

Relatório da aula 3:

Nessa aula foram apresentadas aos alunos algumas formas diferentes de capturar a bandeira, com o objetivo de desenvolver a percepção quanto aos “espaços de jogo”. Foram colocadas em cada metade da quadra duas bandeiras, uma em cada extremidade, a fim de delimitar o espaço/área onde eles ficariam salvos; não pudessem ser capturados.

Os alunos mostraram-se motivados pela inserção de novas regras. Suas falas comprovam essa afirmação:

“Professora, podia deixar sair com a bandeira depois que todo mundo do time que estivesse aqui acertasse na cesta, e quem errasse voltava pro campo.” (aluno 6).

“Podíamos fazer uma barreira de gente aqui no meio da quadra e deixar só três meninos pra lá e três meninas pra cá e tem que passar pela barreira pra pegar a bandeira.” (aluno 3)

De acordo com a proposta do aluno 3 a turma interagiu com a atividade e o objetivo de discutir a percepção sobre as adaptações do espaço de jogo foi atingido.

Relatório da aula 4:

Inicialmente foi exposto o objetivo da aula aos alunos, dada seqüência de uma discussão sobre o que seria o ato de atacar no pique bandeira; os que se manifestaram responderam: “atacar o outro”, “atacar o campo da outra equipe”. A provocativa não foi respondida pela maioria dos alunos e a partir dessa percepção o questionamento foi mudado para: “Qual a diferença entre ataque e defesa no jogo de pique bandeira”? As respostas obtidas foram: “Defender é defender a bandeira pra outra equipe não pegar e atacar é pegar a bandeira do outro time”.

Foram utilizadas quatro bandeirinhas posicionadas nos dois cantos de cada lado da quadra. Uma equipe ficou com uma bandeira verde e outra amarela, e a outra equipe, vermelha e azul. O objetivo do jogo era por meio da investida no campo adversário capturar a bandeirinha. A “área salva”⁵ ficou disposta atrás dos cones onde se posicionavam as bandeiras;

5. Foi aderido este nome para a área em que a bandeira ficasse posicionada e que os alunos que a capturassem não fossem pegos.

vencia quem capturasse as duas bandeiras. No decorrer do jogo houveram algumas intervenções para a delimitação de estratégias de acordo com o objetivo do jogo – capturar as duas bandeiras adversárias. As seguintes falas ilustram a estratégia traçada por cada equipe:

“Nossa estratégia era fazer uma barreira assim (e mostra como fizeram, se posicionando um do lado do outro) e escondemos a bandeira e daí um sai para disfarçar enquanto o que estava com a bandeira saía correndo”. (aluna da Equipe 1).

“Agente fazia um círculo e a bandeira ficava no meio o círculo e a pessoa que estava no círculo com a bandeira saía correndo” (aluno da Equipe 2).

Ambas as equipes, cada qual com sua estratégia de ataque, conseguiram capturar as bandeiras em dado momento da aula. Alguns alunos se manifestaram dizendo:

“Tinha muita gente vigiando caixão e o espaço era pequeno pra passar”. (Aluno 3).

“Os dois times estavam marcando e não tinha como passar”. (aluno 10).

“Em vez de ficar esse monte de gente vigiando, podia ficar só duas pessoas”. (aluno 5).

A partir dessas observações o jogo foi reconstruído. No campo de cada equipe foram dispostas duas bandeiras: uma na marca do pênalti e outra no centro do garrafão (marcação da quadra de basquete). Um dos alunos propôs a mudança na regra que determina o vencedor: “Professora as bandeiras podiam ficar no campo do outro time mesmo, só que agente tem que juntar as duas na marca do pênalti” (Aluno 6).

A proposta foi aceita pelo grupo e foi observado que o jogo tornou-se dinamizado pois foi retirado o fator que limitava a transição das equipes de um campo a outro. Por fim foi perguntado a todos, por meio de votação, qual partida havia sido mais motivadora e dinâmica. A maior parte dos alunos escolheu a última e relataram:

“Professora no último agente teve mais chance de ganhar”. (aluno 13).

“No início eu fiquei meio perdida porque não sabia pra onde levar a bandeira, mas depois entendi que não precisava mais atravessar pro meu campo e ajudei o meu time a ganhar” (aluno 22).

É importante ressaltar que as problematizações realizadas foram capazes de despertar em alguns alunos sua criticidade e autonomia para

deliberar novas possibilidades. Sendo assim o objetivo de apresentar e discutir a temática das estratégias de ataque para o pique bandeira foi alcançado.

Relatório da aula 5:

Problematização: “o que seriam estratégias de defesa para o pique bandeira?”. Os alunos que se manifestaram dizendo que seria o ato de “defender a bandeira”, “defender o campo pra não deixar ninguém do outro time entrar”. A partir dessas afirmações foi solicitado aos alunos que se dividissem em duas equipes, uma de ataque e uma de defesa.

Em síntese foi visto que em todas as aulas as ações de guardar de perto a área da bandeira (guardar caixão na linguagem popular do jogo) e não ficar parado ao ser pego eram recorrentes e recriminadas pelos alunos durante o jogo. Nesta proposta de jogo com divisão de equipes com objetivos específicos ficou claro que apesar dos alunos serem contra tais práticas, durante a partida a maioria utilizava-se das mesmas para tirar vantagem em algum momento, o que causou discussões entre os alunos durante todas as partidas.

A aula foi encerrada com um círculo de discussões acerca do que seria “certo ou errado” no jogo, com os alunos sendo críticos quanto as próprias condutas.

Relatório da aula 6:

Objetivo da aula: desenvolver “estratégias de equipe” no pique bandeira. A atividade proposta teria em cada equipe, a subdivisão de dois grupos – uma para defender e outra para atacar a bandeira. Os grupos de ataque ficariam cada um em seu lado da quadra e os de defesa ficariam juntos no meio da quadra, fazendo uma barreira para defender cada qual a sua equipe.

Foi percebido que mesmo com o conhecimento das regras e dos papéis que cada qual deveria desempenhar durante o jogo a maior dificuldade dos alunos foi em realizar dentro de suas equipes uma ação conjunta para que o objetivo comum – capturar a bandeira – fosse alcançado.

O interessante é que a turma também identificou o ocorrido com uma visão crítica e distinta sobre o problema encontrado durante a aula, a falta de cooperação e o individualismo.

Relatório de aula 7:

Objetivo: analisar o que foi desenvolvido durante as 6 aulas anteriores e discutir sobre os aspectos relacionados ao jogo pique bandeira junto aos alunos.

Os alunos que se manifestaram levantaram questões como o desrespeito à regra de ficar imóvel ao ser “boiado” e a dificuldade que encontraram em se organizar para planejar as estratégias como fatores desmotivantes para alguns jogos e ressaltaram que gostaram de dar opiniões e serem ouvidos nos momentos de mudança e/ou construção de regras como fatores motivantes. Alguns alunos perguntaram sobre a possibilidade de fazerem outros jogos durante as aulas como futebol, queimada, quatro castelos, polícia e ladrão e um deles ponderou que: *“Professora a gente também pode dar opinião pra jogar outras coisas... eu não gosto de fazer sempre a mesma brincadeira toda aula”* (aluno 5).

Por meio da análise dessas falas ficou claro o interesse dos alunos em participar de aulas com contextos diferentes e sua intenção de interagir com as propostas de atividades. Quanto a questão relacionada à aprendizagem e desenvolvimento dos jogos os alunos que se manifestaram disseram:

“Foi estranho toda aula a gente mudar alguma coisa no jogo porque a gente sempre tinha que ficar olhando o que tava acontecendo pra não se perder e ficar de fora da brincadeira”. (aluno 22)

“Eu aprendi muitas coisas sobre o jogo do pique bandeira...que ganha mais quem faz plano” (aluno 25)

“Tem gente que atrapalha o jogo porque só pensa em sair correndo e pegar a bandeira sozinho, não sabe pensar nos outros” (aluno 2)

“Eu gostei das aulas porque a gente podia mudar a brincadeira quando começava a brigar” (aluno 30)

Por fim foi solicitado a eles que escolhessem entre os jogos do pique bandeira realizado nas aulas um para ser jogado nesta última aula. Agradecemos à participação dos mesmos nas aulas e ressaltamos que os objetivos das aulas – construção e reconstrução de jogos do pique bandeira – e a discussão sobre os aspectos inerentes a sua prática foram alcançados em virtude das problematizações, reclamações, confrontos de ideias e sobremaneira da iniciativa crítica despertada e a autonomia desenvolvida durante todo o processo de ensino aprendizagem, ao qual tanto nós quanto eles foram responsáveis e mediadores.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos que podemos proporcionar meios para que os alunos tenham autonomia para refletirem sobre suas ações, sendo assim, a inserção da construção dos jogos nas aulas de Educação Física pode vir a influenciar de maneira positiva para que o aluno crie e recrie a partir de suas experiências.

Concordamos com Ramos (1995), quanto ao destaque do significado do jogo na vida dos indivíduos e o papel de mediador exercido pelo professor neste processo:

O jogo passa a ter mais significado quando o professor proporciona um trabalho coletivo de cooperação e socialização. Isso dá oportunidade às crianças de construir os jogos, de decidirem regras, de mostrarem como se joga, de perceberem seus limites através dos direitos e deveres e de aprenderem a conviver e a participar, mantendo sua individualidade e respeitando o outro (p.09).

Ponderamos que as vivências anteriores dos indivíduos nas aulas de Educação Física e em outros ambientes de educação não formal, e a possibilidade dos mesmos não terem sido estimulados a participar da construção do próprio conhecimento, pode ter sido a causa da certa dificuldade de comunicação crítica e autônoma dos mesmos nos momentos de problematização em nossas aulas.

Esse processo pode ser revisto, pois as 7 aulas que foram desenvolvidas junto a esses alunos foram instigadoras de respostas a problematizações

relacionadas ao jogo e seus aspectos lúdicos, bem como geradoras de outras questões levantadas pelos mesmos quanto a socialização da turma.

Foi percebido que mesmo o jogo escolhido sendo popularmente conhecido por esse público por várias vezes nos foi descrito por eles a vontade de retomar atividades como o futebol e a queimada pelo fato dos mesmos não precisarem interferir no seu decorrer; o famoso “fazer por fazer” ou para esse caso “jogar por jogar” – reproduzir o condicionamento adquirido. Esperamos ter contribuído de igual maneira na formação das crianças que participaram da nossa pesquisa-ação bem como para a produção acadêmica de nossa área.

Sendo assim pode-se concluir que os aspectos inerentes à construção do jogo pique bandeira como: o trabalho em equipe, a cooperação, a competitividade, a criticidade, o raciocínio sobre estratégias, além do desenvolvimento cognitivo e motor foram contemplados em nosso relato de experiência bem como a discussão sobre as significações do jogo pelos alunos.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. Campinas: Scipione, 1989.
- KUNZ, E. **Transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí: UNIJUÍ, 2004.
- MACHADO, L. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.
- http://www.motricidade.com/index.php?option=com_content&view=article&id=111:as-principais-tendencias-pedagogicas-da-educacao-fisica-escolar-a-partir-da-decada-de-80&catid=48:docencia&Itemid=90
- PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.
- RAMOS, M.A.L. **Jogar e Brincar**. Santa Catarina: 1995.
- RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola**. Ed. Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 2001.
- SALOMÃO, H, MARTINI, M. **A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionada**. Portal dos Psicólogos, 2007.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1998.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das inteligências**. Petrópolis, RJ. Vozes, 2003.

BETTI, M. **Educação e sociedade**. São Paulo: Movimento, 1991.

GALVÃO, Z. **Construção do jogo na escola**. MOTRIZ - Volume 2, Número 2, Dez/1996.

REVISTA NOVA ESCOLA: **educação física**. São Paulo: v 5, n 42, p. 10-18, set., 1990.

KEMMIS, S. & McTAGGARTR. **Como Planificar la Investigación-acción**. Barcelona: Laertes, 1988.

Recebido: 19 abril 2012

Aprovado: 28 maio 2012

Endereço para correspondência:

Beatriz dos Santos Garcez

Rua dos Bem Te Vis, 87, bl. 3, apto. 706

Morada das Laranjeiras

Serra – ES

CEP: 29166-767

biaedf@hotmail.com