

# INVESTIGANDO O BRINCAR DE CRIANÇAS E JOVENS FORA DA ESCOLA

Vilmar Rodrigues dos Santos  
Professor Especialista nos cursos de Educação  
Física e Pedagogia da Faculdade Capital  
Federal – FECAF. Professor Efetivo na  
Escola Estadual Professora Hadla Feres –  
Carapicuíba - SP

## Resumo

Atualmente concebemos diversas formas de nos divertir e, quando avaliamos os jogos e brincadeiras, não é diferente. Se antes as brincadeiras tradicionais dominavam nossos pensamentos, hoje em dia, observamos nos jogos eletrônicos uma nova forma de se entreter. Este trabalho apresenta essas novas formas de entretenimento de crianças e jovens do Ensino Fundamental, em uma escola estadual da cidade de Carapicuíba, no estado de São Paulo. A princípio, traremos informações relacionadas ao brincar atual, às novas formas de diversão com os aparelhos eletrônicos. Isso posto, passamos a apresentar uma pesquisa feita com alunos do Ensino Fundamental, no município de Carapicuíba – SP – sobre o brincar realizado fora da escola com seus colegas e com o uso dos aparelhos eletrônicos. Ao analisar os dados, percebemos que o brincar vem mudando, a cada dia, e o diálogo com a participação da família e escola se faz importante à conscientização de todos, para que os jovens não fiquem no isolamento e a utilização do espaço escolar se faça presente.

Palavras-chave: Jogo, Brincar, Tecnologia, Aparelhos Eletrônicos.

## Abstract

Currently, we conceive different forms of fun, and when we evaluate games and play, it is no different. If traditional games dominated our thoughts before, today we have in electronic games, a new form of entertainment. This work presents these new forms of entertainment for elementary school children and youth, in a state school in the city

of Carapicuíba, in the state of São Paulo. At first, we have information related to the current game and new forms of entertainment with electronic devices. That said, we started to present a survey carried out with elementary school students about playing at school with classmates and the use of electronic devices. When analyzing the data, it is clear that playing is changing every day and the dialogue with the participation of family and school is important to raise awareness among all, especially young people, so that they do not become isolated and use the current school space.

Keywords: Game, Playing, Technology, Electronic Devices.

## **Temática**

Jogar e brincar, processos importantes na formação humana. Crianças que brincam têm mais condições de desenvolvimento saudável. No momento atual, esse brincar mudou: as crianças e adolescentes buscam, cada vez mais, os aparelhos eletrônicos, em seus momentos de lazer fora da escola, em que novas formas de distração se apresentam. Fatores como a diminuição dos espaços públicos e privados ao lazer, ao brincar, aumento da violência urbana e até mesmo o tempo de deslocamento, para o trabalho têm crescido; as pessoas ficam mais em casa, praticando o que se pode chamar de lazer doméstico. Sendo assim, a escola se transforma em um local privilegiado cujos alunos têm a oportunidade de interagir, brincar de maneira presencial com os colegas, potencializando o seu processo de ensino.

O presente trabalho mostra as mudanças ocorridas em brincadeiras, depois procura investigar como essas crianças se divertem fora da escola, como interação com seus colegas e se o uso de aparelhos eletrônicos, como celulares, consoles e computadores, influencia a prática do brincar atual. A pesquisa foi realizada, em fevereiro de 2018, na Escola Estadual Professora Hadla Feres, na cidade de Carapicuíba, São Paulo, com alunos do Ensino Fundamental I e II com idades entre 10 e 11 anos. Com base em uma pesquisa quantitativa, foram utilizadas diferentes técnicas estatísticas para quantificar opiniões e as informações para determinados

assuntos/estudos. SEVERINO (2002) relata que esse tipo de pesquisa mede em quantidade os dados que são coletados.

Os resultados nos mostraram que mais de 90% possuem um aparelho eletrônico. Metade desses alunos prefere utilizar os celulares a brincar com os colegas. Além disso, aqueles que preferem brincar com os colegas, 10%, brincam com os colegas, mas com os aparelhos eletrônicos, de maneira on-line ou presencial.

É inegável que os aparelhos eletrônicos fascinam nossas crianças e utilizá-los é cada vez mais comum em nossa sociedade. Há preocupação, porque muitas delas usufruem dessas formas de ludicidade, várias horas por dia, ao abandonar outras possibilidades de interação com as pessoas. O brincar está alterando o comportamento das crianças e adolescentes e se faz necessário trabalhar a fim de que nossos jovens e adolescentes não deixem fenecer os jogos e brincadeiras presenciais como as tradicionais. O diálogo parece ser uma forma interessante de abordar os jovens à busca de um equilíbrio, ao uso das novas tecnologias sem prejudicar as demais formas de interação.

## **Argumentação Teórica**

### **Brincar e Modernidade**

Observa-se o quanto nossos alunos estão conectados às redes sociais e como gostam de jogar em seus aparelhos eletrônicos. O grande dano é quanto ao número de horas que ficam jogando nesses aparelhos, interagindo nas redes ou assistindo a vídeos. CAMARGO (2001, p.102) já mencionava que o controle das mídias era necessário ao refletir no assunto.

SANTOS (2014) esclarece que outro aspecto importante a se ressaltar é a tecnologia que nos mostra novidades, sendo difícil competir com jogos eletrônicos cada vez mais realistas como os celulares de múltiplas funções e a internet com seu acesso cada vez mais popular.

De forma crescente, as crianças consomem mais tempo nesses “monumentos”, a modernidade em detrimento a contatos presenciais com os colegas, seja em casa ou na rua. Assim, a escola se torna um dos espaços

privilegiados para que esse contato seja realmente alcançado pelas crianças. “A prática educativa se encontra, com frequência, em centros escolares com alunos procedentes de culturas e realidades diferentes” (OLIVEIRA, 2010, p. 52).

Vivemos numa época em que, praticamente, tudo nos é oferecido sem dificuldade, os produtos estão mais acessíveis a cada dia. Podemos comprar pela internet sem deixar o conforto de casa; os filmes estão disponíveis em plataformas que nos dão acesso facilitado, os *Fast Food* estão ao alcance de uma ligação telefônica. Sendo assim, mais escravos ficamos dessa tecnologia que, na maioria das vezes, auxilia-nos; mas, em determinados momentos, pode nos trazer malefícios. Ao pensar nas brincadeiras, podemos perceber que:

“as transformações que os brinquedos, jogos e brincadeiras vêm sofrendo nos últimos tempos refletem as profundas mudanças que o mundo atravessa, dia após dia, principalmente devidas ao avanço das conquistas tecnológicas” (OLIVEIRA 2010, p. 23).

Os mesmos autores ainda afirmam que a globalização e a crescente interferência da mídia nos levam a ver crianças de várias nações com os mesmos brinquedos. Hoje, as crianças e adolescentes são privados de seu espaço e tempo de criar e brincar, pressionados por uma cultura em que as transformações são rápidas, estabelecendo um estresse muito cedo, dessa forma, não conseguem desenvolver suas habilidades sociais (OLIVEIRA,2010, p. 25).

Apesar disso, ao constatar que eles se encontram cada vez mais inseridos, nesse mundo digital, não significa que eles se sintam incomodados com esse fato. Pelo contrário, sentem-se muito bem acompanhados de seus consoles, Smartphones, Tablets, Celulares e outros aparelhos. Sendo assim, é importante ponderar os benefícios e os malefícios que a tecnologia pode trazer ao praticante-usuário dessas novas tecnologias.

A proposta foi estimar dados com os alunos e seus respectivos pais, referentes ao uso dos aparelhos eletrônicos no dia a dia e a participação em jogos e brincadeiras com colegas ou sozinhos quando estão fora da escola. A princípio, o levantamento foi feito com os pais com questões relacionadas à sua participação efetiva em jogos e brincadeiras com seus filhos e o tempo dispensado para essa

atividade. Os dados foram coletados e, posteriormente, analisados para a confecção deste artigo.

Com os alunos, foi feito um levantamento quanto ao uso diário dos aparelhos eletrônicos e o tempo dispendido, para brincadeiras individuais ou com colegas fora da escola, além verificar se conversavam com seus pais a esse respeito. Os dados foram coletados e depois analisados para que fossem incluídos neste trabalho.

## **Jogo, Brincar e Tecnologia**

O jogo sempre esteve presente, em nossas vidas, inclusive culturalmente. Os PCNs (Parâmetros Curriculares Nacionais) dispõem, em seu volume dedicado à Educação Física, um texto em que deixa claro que, nos jogos, ao interagirem com o outro (adversário), os alunos podem desenvolver o respeito mútuo, participar de forma leal, confrontar-se com o resultado do jogo, trabalhar em equipe e exercer a solidariedade. “Hoje em dia sabemos que nossa cultura lúdica também é orientada para a manipulação de objetos. Novas manipulações (inclusive jogos eletrônicos e videogames)” BROUGÈRE (2008, p. 51).

Os jogos são praticados dentro de limites (tempo, espaço e regras), cujos praticantes podem, baseados em seus interesses, organizar da melhor maneira a forma de jogar. O jogo carrega um significado histórico e “vemos que o jogo expressa as concepções de vida construídas tanto individual quanto coletivamente. Quer dizer, ao jogar, o indivíduo está inserido em um contexto cultural histórico que o jogo representa” (SANTOS, 2012).

As atividades lúdicas podem trabalhar com as múltiplas inteligências descritas por Howard Gardner e uma grande equipe da Universidade de Harvard, como a inteligência lógico-matemática, a inteligência verbal ou linguística e a cinestésico-corporal ou até mesmo ser uma atividade livre, descompromissada e desconectada de objetivos.

Ao ponderar sobre o brincar, lembramos os momentos em que ficávamos com nossos amigos, jogando bola, empinando pipa, brincando de pique- esconde, entre outros. Esse fato aconteceu há algum tempo. Atualmente, meditar sobre o brincar remete a situações bastante diferentes como, por exemplo, chamar o colega para

jogar “EMPIRE world war III”<sup>1</sup>. As brincadeiras e jogos estão acontecendo cada vez mais on-line, sem a presença do colega que pode ser desafiado a quilômetros de distância. Quanto essa forma de interação pode ser positiva ou negativa para a criança ou adolescente? Se considerarmos os aspectos motores, pontuamos que essa atitude pode trazer transtornos futuros, se não houver uma mudança em hábitos dos brincantes. O não se movimentar é uma preocupação presente, à medida que os participantes de jogos eletrônicos e on-line têm poucas oportunidades de participar de jogos e brincadeiras com outras crianças, de modo presencial.

Assinalamos os benefícios que eles podem trazer, como o desenvolvimento cognitivo, quanto ao raciocínio lógico e à criatividade do praticante. Apenas temos que aclarar que o uso indiscriminado dessas tecnologias, sem o acompanhamento adequado de um adulto, trará complicações no futuro.

Na atualidade, reconhecemos que as concepções de jogo e brincadeira são vistas de forma diferente por nossas crianças e adolescentes. Se antes havia espaços e uma disponibilidade maior, para usufruir do jogo, hoje, esses espaços foram alijados e, com grande frequência, a criança e o adolescente ficam em casa, tornando-se brincantes *indoor*. Apesar disso, devemos ir além, “não perder a perspectiva de que devemos procurar desenvolver o prazer, a satisfação e a alegria no jogo, que é bom por essas coisas, também” (PIMENTEL, 2003 p. 27).

A sociedade atual apresenta-se mudada há muito pouco tempo. BRANCHER (2009 apud FERNANDES et.al p.197) registra que, “na atual sociedade, estamos cercados de tecnologia e de todas as inovações que acompanham a globalização”. O avanço da tecnologia oferece uma popularidade muito maior no que se refere aos jogos eletrônicos.

“Os games, embora com algumas semelhanças, em sua elaboração, com jogos tradicionais, permitem, para além da possibilidade de simulação, de movimento, de efeitos sonoros em sua utilização corriqueira, uma interação com uma nova linguagem, oriunda do surgimento e desenvolvimento das tecnologias digitais”. (MOITA, 2007 p. 21).

---

1 Jogo de guerra e estratégia

É possível oferecer entretenimento. O fascínio e o deslumbre dos jogos eletrônicos apresentam algo que não tínhamos antes, a oportunidade de jogar, sem sair do conforto de casa, interagir com outras pessoas sem tê-las por perto. Ainda, segundo MOITA (2007), os games proporcionam uma nova forma de agir e pensar.

TAVARES (2007 apud SILVA, MOITA e SOUSA p. 13) pondera que “quem pensa que os jogos eletrônicos são simples passatempo da atual geração de crianças e jovens, desconhece o que está por trás desta criação humana que ganha cada dia mais espaço no cotidiano das pessoas”. É cada vez mais comum vermos adolescentes com o olhar fixo em seu aparelho eletrônico concentrado em algum jogo/game.

MOITA (2007, p.43) afirma: “vive-se numa sociedade audiovisual eletrônica, que comporta um currículo cultural, ou seja, um conjunto mais ou menos organizado de informações, valores, via produtos culturais (nesse caso, audiovisuais)”.

A indústria de games fatura bilhões, e os lançamentos de novas plataformas são aguardadas com enorme ansiedade por jovens em todo o mundo. No Brasil não é diferente, já que acontecem no país os principais eventos mundiais relacionados às tecnologias. Podemos citar a Comic Con Experience (CCXP), o Brasil Game Show (BGS) e o Innovation – Tecnologia da Informação, todos com edições, em 2019, confirmadas e trazem as últimas novidades em TI (Tecnologia da Informação), games, consoles e plataformas para jogos, além de interações com influenciadores digitais e todos os produtos de consumo relacionados.

GONIGAL (2012, p. 30) assevera que “temos jogos single-player, multiplayer e jogos on-line para multidões. Jogos que podem ser rodados, em seu computador pessoal, em seu console e em dispositivos portáteis e em seu telefone celular”.

Para BROUGÈRE (2008, p. 50), “a mídia desempenha, na sociedade ocidental, um papel considerável, tanto nos adultos como nas crianças”. A televisão já se apresentava como transformadora da vida e da cultura da criança, influenciando, em especial, sua cultura lúdica. “É fato que que nossa cultura e, ainda mais a das crianças, absorveu a mídia...” BROUGÈRE (2008, p. 50).

Com o advento dos APPs (aplicativos), que podem ser instalados em aparelhos celulares, em sua grande maioria gratuitos, o acesso ao universo dos jogos virtuais/eletrônicos ficou ainda mais fácil e, hoje em dia, a maior parte de nossas crianças e adolescentes tem algum jogo instalado em seu aparelho. Se

antes, jogos como Tetris<sup>2</sup> e Tamagotchi<sup>3</sup> eram febres junto aos pequenos, hoje o visual, os gráficos e a interatividade são atrativos perfeitos, para que a sua utilização seja a mais variada possível, fazendo com que fiquemos horas a fio presos aos aparelhos eletrônicos. Imaginemos então os pequenos com essas facilidades e a possibilidade de jogar dessa forma.

O acesso facilitado aos aparelhos eletrônicos, em especial, aos celulares, smartphones e tablets tornou possível um número cada vez maior de pessoas adquirirem esses produtos. A grande maioria de nossos alunos tem pelo menos um aparelho celular e uma infinidade de jogos que podem instalar a partir dos APPs que, como exposto, em sua maioria, são gratuitos. Esse fato em si já sinaliza algo preocupante, se destacarmos o uso exagerado dessas tecnologias; os aparelhos acompanham os alunos na escola e são usados nas aulas vagas, no intervalo, em sala de aula e até mesmo na quadra em aulas de Educação Física. Além disso, evidenciamos que, em casa, esse uso também reflete uma tendência maior ao uso das tecnologias incluindo, nesse cenário, as redes sociais, vídeos diversos e os jogos propriamente ditos.

A vida agitada, o dia a dia estressante fazem com que a comunicação nas famílias, principalmente entre pais e filhos, fique prejudicada. Muitos pais saem muito cedo, sem que vejam os filhos acordarem, chegam tarde, após o trabalho e não têm tempo ou até negligenciam um cuidado maior a seus herdeiros, que não é algo seja positivo. Além disso, levam para casa parte do trabalho que deve ser entregue na manhã seguinte.

Dessa forma, acreditamos que seja importante conscientizar nossos alunos das influências positivas e negativas que o acesso exagerado às redes sociais, aos jogos eletrônicos e a todos os produtos, que envolvem esse mundo, para que possam agir de maneira crítica e consciente, consumindo, adequadamente, essas novas tecnologias, sem se tornarem potenciais viciados em tecnologias em detrimento às brincadeiras e aos jogos presenciais com os colegas.

## **Brincando fora da Escola**

---

2 Jogo de quebra-cabeças

3 Brinquedo em que se cuida de um animal virtual como se fosse real



O trabalho foi realizado na Escola Estadual Professora Hadla Feres, na cidade de Carapicuíba – SP, em fevereiro de 2018, com alunos do Ensino Fundamental I (5<sup>os</sup> anos) e Fundamental II (6<sup>o</sup> e 7<sup>o</sup> anos). A ideia principal foi coletar dados relacionados ao uso de aparelhos eletrônicos, à quantidade de horas no uso desses aparelhos e à participação de atividades lúdicas presenciais fora da escola. Também foram estimados dados quanto aos conhecimentos sobre jogos e brincadeiras, além de pesquisar a opinião desses alunos se gostam mais das brincadeiras ou dos jogos eletrônicos e seus motivos.

Carapicuíba é uma cidade situada na Grande São Paulo com 398.611 habitantes, em 2018, segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística). Grande parte da população se desloca diariamente para o trabalho em cidades vizinhas, como Barueri, Osasco e São Paulo capital. É considerada uma cidade dormitório, pois suas oportunidades de emprego são pequenas quanto às demais, porém os habitantes que ali trabalham fazem-no, em geral, no comércio local. Os moradores são das classes C, D e E, a cidade tem problemas de infraestrutura e da falta de espaços públicos para o lazer na região. A Diretoria Regional de Ensino é responsável pelas escolas das Cidades de Carapicuíba e Cotia, assim sendo, boa parte dos alunos vê, na escola, um espaço propício para encontrar os amigos, brincar e socializar. O período de estudo dos alunos participantes da pesquisa é o vespertino (tarde), ficando o período da manhã em casa.

Fora da escola, foi necessário entender como eles interagem, se o brincar estava presente em seu cotidiano e como o brincar acontecia. Dessa forma, elaboramos questões que foram respondidas pelos alunos dos 5<sup>os</sup>, 6<sup>os</sup> e 7<sup>os</sup> anos sobre sua participação, em jogos e brincadeiras com colegas fora da escola, além de considerar se possuíam aparelhos celulares e/ou eletrônicos.

## **Discussão dos Resultados**

Optamos por realizar uma pesquisa quantitativa, pois podemos trabalhar com uma coleta de dados concretos. Os resultados da pesquisa quantitativa podem ser quantificados, centrando-se na objetividade (FONSECA, 2002). O mesmo autor relata que essa pesquisa pressupõe uma participação planejada do pesquisador. Perguntas abertas foram feitas aos alunos que puderam expressar seus sentimentos

e opiniões a respeito dos jogos e brincadeiras. 98 alunos responderam a um questionário com perguntas relacionadas aos jogos e brincadeiras e aparelhos eletrônicos com suas relações.

De início, foi questionado se possuíam algum aparelho eletrônico e somente cinco alunos relataram não ter um dispositivo- o que mostra o quão presente os aparelhos estão na vida dessas crianças. Além dos jogos instalados, as redes sociais também estão presentes, sendo o Facebook, Instagram, Twiter e o WhatsApp os mais comuns e apenas 11 alunos disseram não os possuir instalados. Eles jogam bastante, mas também verificamos que as selfies individuais ou com amigos, a troca e compartilhamento de vídeos e mensagens são comuns entre eles.

Quando foram perguntados se brincavam fora da escola com seus colegas, os dados mostraram que 66% dos alunos ainda o fazem com outras crianças. Um dado interessante, observado nos relatos, foi que boa parte dos brincantes realizava suas brincadeiras com amigos, mas utilizando os celulares. Mesmo estando na presença de outras crianças, o aparelho eletrônico se fazia presente. Para aqueles que não participavam de brincadeiras com colegas fora da escola traziam como justificativa os problemas já conhecidos de todos, como a violência urbana, cada vez maior, o fato de morar longe dos colegas ou os pais não deixarem sair para brincar.

No que se refere ao tempo de uso dos aparelhos eletrônicos, mais da metade dos alunos (51%) fazem uso por mais de 3h diárias. Se somarmos àqueles que utilizam seus celulares por 2h, esse porcentual sobe para 69% o que mostra a importância dessa tecnologia aos alunos.

Os alunos, ainda, foram questionados se preferem os celulares a brincar. Existe aí um equilíbrio nas respostas, pois 49% preferem o uso dos aparelhos celulares e 45% preferem o brincar.

Percebe-se que as brincadeiras ainda estão presentes, no dia a dia das crianças pesquisadas e que a elas importa o brincar presencial. Porém não podemos desprezar os dados que nos revelam uma tendência de mudança no brincar de muitos deles. Os aparelhos eletrônicos, celulares, na sua maioria, trazem formas de ludicidade diferentes das tradicionais, o que denota uma forma de brincar cada vez mais comum.

## **Conclusão**

Ao perceber que as formas de brincar, de se buscar o caráter hedonístico da recreação vêm mudando, podem ser elencadas algumas preocupações. O fato de ficarem cada vez mais próximos de seus aparelhos celulares e outras formas de entretenimento em detrimento do brincar presencial com colegas, de brincadeiras tradicionais, pode potencializar a preferência a ficar cada vez mais sozinhos, diminuindo a prática de atividades físicas. Apesar disso, não podemos apresentar os jogos eletrônicos como potencializadores de aspectos negativos a seus usuários e, em especial, às crianças que fazem uso dessas ferramentas tecnológicas com mais frequência.

A escola deve se fazer presente, e o incentivo às diversas formas de aprendizado também. As crianças e jovens buscam mais maneiras diferentes de aprender. Evidenciamos que, em fase de desenvolvimento, as crianças precisam de estímulos que não encontramos nos consoles, computadores ou aparelhos celulares. Os alunos participantes da pesquisa mostraram algo que já é notado, o uso cada vez mais comum de novas tecnologias na busca de se entreter.

Sendo assim, devemos participar de maneira efetiva com as famílias, no sentido de informar, observar e incentivar o uso adequado das novas tecnologias, mostrando seus benefícios e malefícios do uso inadequado dos jogos eletrônicos, das redes sociais e das demais formas de entretenimento virtual. Não podemos condenar as tecnologias e, sim, trabalhar concomitantemente para enfrentar os desafios que estão por vir. O diálogo deve se fazer presente, nas escolas e nas famílias, para que os jovens não fiquem no isolamento. Se fora da escola, as formas de entretenimento são cada vez mais diversificadas, dentro dela, o incentivo ao novo deve ser efetivo, sem, porém, esquecer as atividades lúdicas tradicionais.

## Referências Bibliográficas

- BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**/Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1997.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2008. 110 p.
- CAMARGO, Luiz Octávio de Lima. **Educação para o lazer**. 3. ed. São Paulo: Moderna, 2001. 160 p. (Polêmicas).
- FERNANDES et.al, organizadores. **Jogos Eletrônicos**. Mapeando novas perspectivas. Florianópolis Sc: Visual Books, 2009. 246 p.
- FONSECA, João José Saraiva da. Metodologia da Pesquisa Científica. UECE – Universidade Estadual do Ceará Ce: Apostila 2002. 127 p.
- GONIGAL, Jane Mc. **A realidade em Jogo**: porque os games nos tornam melhores e com eles podemos mudar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012. 377 p.
- IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílio. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/sp/carapicuiba.html?> Acesso em: 31/03/2019.
- OLIVEIRA, Vera Barros de; SOLÉ, Maria Borja I; FORTUNA, Tânia Ramos. **Brincar com o outro**: caminho de saúde e bem-estar. Petrópolis Rj: Vozes, 2010. 126 p.
- MOITA, Filomena. **Game On**. Jogos eletrônicos na escola e na vida da geração @. Campinas Sp: Alínea, 2007. 194 p.
- PIMENTEL, Giuliano. **Lazer**: fundamentos, estratégias e atuação profissional. Jundiaí Sp: Fontoura, 2003. 112 p.
- SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos tradicionais e a educação física**. Londrina Pr: Eduel, 2012. 206 p.
- SANTOS, Vilmar Rodrigues dos. **Jogos na escola**: o uso dos jogos como ferramenta pedagógica. Petrópolis Rj: Vozes, 2104. 123 p.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho Científico**. 22 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

SILVA, Eliane de Moura, MOITA, Filomena Maria da Silva Cordeiro, SOUSA, Robson Pequeno de. **Jogos Eletrônicos**. Construindo novas trilhas. Campina Grande Pb. EDUEP, 2007. 237 p.