

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

PATRÍCIA LOPES DE LIMA

**POSSÍVEIS RELAÇÕES ENTRE JOGOS, BRINCADEIRAS E O
DESENVOLVIMENTO MOTOR NA INFÂNCIA**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2013

PATRÍCIA LOPES DE LIMA



**POSSÍVEIS RELAÇÕES ENTRE JOGOS, BRINCADEIRAS E O
DESENVOLVIMENTO MOTOR NA INFÂNCIA**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo UAB do Município de Paranavaí Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientador(a): Prof. Msc. Fausto Pinheiro da Silva

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2013



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino



TERMO DE APROVAÇÃO

POSSÍVEIS RELAÇÕES ENTRE JOGOS, BRINCADEIRAS E O DESENVOLVIMENTO MOTOR NA INFÂNCIA

Por

Patrícia Lopes de Lima

Esta monografia foi apresentada às..... h do dia 26 de novembro de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Paranavaí, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof^a. Msc. Fausto Pinheiro da Silva
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientador)

Prof Dr.
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Me.
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso.-

A Deus por ter me dado sabedoria e força para aprender, por ter me ajudado a ser perseverante na minha caminhada durante esse curso, e que com muita fé e determinação eu venci.

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu orientador professor Me. Fausto Pinheiro da Silva pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira. Assim como aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

"Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem." (CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE).

RESUMO

LIMA, Patrícia Lopes de. Possíveis relações entre jogos, brincadeiras e o desenvolvimento motor na infância. 2013.30f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2013.

Este trabalho teve como temática os jogos e as brincadeiras como componente importante para o desenvolvimento motor infantil. Segundo Piccioni e Mata (2007), os jogos e as brincadeiras representam uma riqueza de conhecimentos históricos sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos, motor, sócio afetivos, dentre outros benefícios. Diante disso o presente estudo teve como objetivo aprofundar o entendimento do termo desenvolvimento motor, tentando esclarecer sobre sua importância e suas diferentes fases, os fatores que influenciam no desenvolvimento motor, e ainda verificar a grande ligação e importância que há entre jogos e brincadeiras no desenvolvimento motor. Este trabalho foi caracterizado como uma pesquisa bibliográfica. Foi possível verificar neste estudo que as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, contribuem de forma positiva para o desenvolvimento motor, melhorando as capacidades físicas em geral, além de contribuir com a criatividade e o trabalho em equipe, sendo muito importante ser potencializadas no processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Recursos; Ludicidade.

ABSTRACT

LIMA, Patrícia Lopes de. Possible relationships between games, play and motor development in childhood. 2013. 30 f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

This work had as thematic games and play as an important component for infant motor development. According Piccioni and Mata (2007) , the games and the games represent a wealth of historical knowledge about the world and about themselves , contributing to the development of cognitive resources , motor, social emotional , among other benefits . Therefore this study aimed to deepen the understanding of the term motor development, trying to clarify its importance and its different phases , the factors that influence the development engine, and even check out the great importance and connection that exists between games and play in the development motor. This work has been characterized as a literature search. It was verified in this study that playful activities , games and activities , contribute positively to the development engine, improving physical abilities in general, and contribute to the creativity and teamwork is very important to be potentiated in the teaching- learning

Keywords: teaching and learning; resources; playfulness.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	09
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	12
3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	13
3.1 JOGOS E BRINCADEIRAS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES.....	13
3.2 O DESENVOLVIMENTO MOTOR E ALGUMAS RELAÇÕES COM OS JOGOS E BRINCADEIRAS.....	17
3.3 ATIVIDADES LÚDICAS E A SUA CONTRIBUIÇÃO NO PROCESSO ENSINO- APRENDIZAGEM.....	21
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
REFERÊNCIAS	30

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa busca apontar algumas relações entre jogos, brincadeiras e o desenvolvimento motor de crianças.

Esse tema se faz pertinente, devido ao avanço tecnológico da sociedade em geral, pois as crianças estão deixando de lado as brincadeiras tradicionais, como esconde-esconde, pega-pega entre outros, e priorizando os jogos eletrônicos, com abuso dos computadores, vídeo games, que pode provocar assim um atraso no desenvolvimento das capacidades motoras.

Esperamos com este trabalho evidenciar que existe uma diferença motora entre adolescentes que quando crianças brincavam de subir em árvore ou de brincadeiras livres nas ruas e praças com aqueles que não tinham espaço para desenvolver suas atividades, tendo como lazer apenas a televisão e os aparelhos eletrônicos o que vem ocorrendo com cada vez mais frequência.

A infância é uma fase muito importante para adquirir diversas habilidades, dentre elas cabe destacar neste estudo o desenvolvimento tanto motor como o sócio-afetivo, desta forma é de grande importância entender quais possíveis benefícios que as brincadeiras e os jogos podem trazer para o desenvolvimento integral da criança.

Ainda na infância a criança possui maiores formas de aprendizagem, já que nessa fase o corpo e a mente estão em transformação e contínuo desenvolvimento, é nessa fase que devem acontecer às estimulações tanto motoras como afetivas, para que essa criança se torne um adulto com a mente aberta e em constante desenvolvimento.

Sendo assim esta pesquisa se sustenta pela questão central:

Quais as possíveis relações entre jogos, brincadeiras e o desenvolvimento motor?

E ainda:

Quais os aspectos positivos e negativos que podem ser evidenciados nas brincadeiras e jogos tradicionais e nos jogos eletrônicos?

Esse estudo é justificado através da vontade de, enquanto professora de educação física, valorizar o lúdico, principalmente, nas aulas de Educação Física como o meio do processo para a formação de um indivíduo crítico, contemplando, também, os aspectos motores.

Em relação à sociedade esta pesquisa deve chamar a atenção para o desenvolvimento das crianças, indicando que quando elas realizam atividades motoras mais intensas e com maior riqueza de estímulos ambientais tem seu desenvolvimento motor e cognitivo mais amplo, pois as brincadeiras podem ser modificadas com mais frequência de acordo com quem as realiza e faz com que a criança sempre esteja criando brincadeiras novas e também recuperando as antigas, tornando-se mais sociáveis e críticas.

Este estudo teve como principal objetivo aprofundar o entendimento do termo desenvolvimento motor, tentando esclarecer sobre sua importância e suas diferentes fases, os fatores que influenciam no desenvolvimento motor, e ainda verificar a grande ligação e importância que há entre jogos e brincadeiras no desenvolvimento motor.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Para elaborar as reflexões almejadas, esta pesquisa se caracteriza como bibliográfica que, segundo Martins Junior (2008), é um tipo de trabalho de conclusão de curso em que o pesquisador somente utiliza publicações impressas ou eletrônicas, para isso ele se valerá de fontes que encontrará em bibliotecas universitárias, municipais, secretarias de determinadas instituições, redações de jornais, estabelecimentos, clubes, *lan-houses* e outros locais

Será abordado através de tópicos específicos: conceitos de jogos e brincadeiras, desenvolvimento motor e a relação entre jogos e brincadeiras e a importância dos jogos e das brincadeiras no processo ensino-aprendizagem, sendo que neste último tópico serão descritas algumas atividades lúdicas específicas e seus objetivos, com métodos de aplicação para o objetivo proposto.

3 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

3.1 JOGOS E BRINCADEIRAS: ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Segundo Piccioni e Mata (2007), os jogos e as brincadeiras representam uma riqueza de conhecimentos históricos sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos, motor, sócio afetivos, dentre outros benefícios.

O jogo pode ser uma importante fonte de conhecimento, pois através dele as pessoas constroem uma relação entre si, com a natureza e os objetos que as cercam. (BREGOLATO, 2005).

Pode haver várias interpretações quando se fala em jogo, pois existe uma variedade de jogos como os de imaginação, adivinhação, construção possuindo cada um suas diferenças particulares (KISHIMOTO, 2002).

Para Miranda (1992), o jogo é uma forma de atividade física que se adapta as aptidões físicas da criança e ao seu espírito de brincar, utilizando para isso de movimentos simples e naturais, devendo ser a base dos exercícios físicos da criança durante todo o período escolar.

O jogo é um grande auxiliar no que se refere à maneira com que o ser humano compreende e vive a vida. Por isso o jogo é tão importante para formação humana independente da idade a ser trabalhado. Assim, Brotto (2001) defende que deve-se implantá-lo principalmente na escola como meio de construção de uma sociedade mais correta.

Segundo Kishimoto (2002), pode-se dizer que o jogo é um meio de aprendizagem, não apenas corporal, mas também intelectual, pois ele pode ser usado no ensino da matemática, por exemplo, onde o jogo utilizado é o quebra-cabeça, entre outros conhecimentos adquiridos através do jogo.

Para Freire (1989 apud BROTTTO, 2001), o jogo constitui-se de um universo gigantesco onde nele podem-se incluir diversas atividades como a dança, a ginástica e a luta, mostrando assim a estreita relação entre o jogo e vida.

O jogo é uma atividade onde não existe a necessidade de ordens, deve ser voluntária, assim sua principal característica é que durante a execução do jogo pode-se adaptar e modificar suas regras de acordo com as capacidades e aptidões de seus participantes. Mas não se pode eliminar totalmente suas regras, pois o jogo

é uma maneira de ensinar a aos seus participantes, principalmente quando estes são crianças o que podem ou não fazer levando essa lição para o dia a dia. (HUIZING 1996, apud SOLER 2003).

Como o jogo é uma forma de interação Soler (2003) propõe que se deve tentar abolir a escolha de times feita pelos participantes, pois estes escolheriam apenas aqueles com quem tem mais afinidade ou aquele que mais gosta por isso a escolha deve se feita pelos organizadores, não que seja uma coisa ruim estar do lado de quem se gosta, mas o bom do jogo é conhecer o que há de melhor naquele que não está tão próximo de nós.

Atualmente defende-se que o melhor lugar para se trabalhar jogos é a escola Soler (2003) é um grande defensor dessa implantação, pois ele diz que a criança não tem mais a rua para brincar como antigamente e também começa a trabalhar cada vez mais cedo então se deve trazer a tona o lado de brincar da criança, utilizando isso para adquirir o conhecimento.

Segundo Orlick (1978), o jogo é o melhor meio de formar o comportamento humano.

Soler (2003) em seu livro 'Jogos Cooperativos para Educação Infantil', descreve as principais funções que o jogo possui para a formação o ser humano:

Serve para explorar: o mundo que rodeia quem joga e suas principais atitudes dentro do jogo. Reforça a convivência: a liberdade que o jogo permite tornando a relação mais saudável, podendo modificar e aprimorar o relacionamento interpessoal. Equilíbrio corpo e alma: atua como um circuito auto regulável de tensos e relaxamentos. Produz normas, valores e atitudes: demonstra situações variadas, cabe a cada um de nós a fazer a escolha certa. Fantasia: transforma o desconhecido em fantástico dentro de um clima prazeroso e divertido. Induz a novas experiências: permite o aprendizado através de erros e acertos, tendo a possibilidade de começar o jogo de novo. Torna a pessoa mais livre: dentro do jogo há infinitas escolhas, permitindo a quem joga enfrente suas dificuldades. (SOLER, 2003)

Assim, entendemos que os jogos proporcionam a seus participantes os sentimentos de prazer e de alegria. Quando realizados por crianças, os jogos

possuem valores que podem influenciar diretamente na formação das mesmas, pois são capazes de proporcionar benefícios relevantes para o desenvolvimento humano. A partir deles estimula-se, nos indivíduos, o desenvolvimento social, intelectual e físico.

Assim, Rodríguez (2005) coloca que o jogo é um meio essencial para a integração e socialização, sendo que estes são instrumentos relevantes para a estruturação da personalidade da criança.

Com o mesmo pensamento, Pimentel (2002) vê os jogos como uma oportunidade de fortalecer as relações humanas, pois através dos jogos a criança passa por diferentes situações, como o fato de ser obrigada a acatar regras e o fato de perder ou ganhar, aprendendo, assim, a lidar com tais situações.

Para Caillois (1990, apud DARIDO e RANGEL, 2005) alguns princípios podem ser destacados nos jogos, expondo assim que o jogo possui a idéia de limites, liberdade e invenção, sendo também uma forma de tornar fácil o que é difícil. O autor coloca, ainda, que o jogo tem papel importante para a auto-afirmação das crianças e na formação da personalidade destas. Deve-se expor que o desenvolvimento dos aspectos sociais, intelectuais e físicos decorrentes dos jogos ocorre de forma simultânea, sendo todos relevantes para a criança.

A influência dos jogos no desenvolvimento intelectual se dá, segundo Pimentel (2002), sobre aspectos como a memória, a atenção, a observação, o raciocínio ou a desinibição. Sendo também, um estímulo para a autoconfiança, quando ganham um jogo, por exemplo.

Pode-se dizer que o jogo, também, estimula a criança a lidar com situações variadas, como exemplo coloca-se as situações de derrota onde a criança irá compreender que às vezes se ganha e outras vezes se perde e que é importante aceitar isso.

Para Rodriguez (2005) os jogos dão acesso a um número grande de informações para que de formas variadas, possam surgir novas situações e, dessa forma, a criança passa por momentos, nas quais deverá dar respostas adequadas nestes casos. Essas respostas ocorrem na maioria das vezes através de gestos motores, com isso o individuo se prepara para a vida, aprendendo assim a pensar e a agir de forma coerente com as situações com que se depara. Para tanto, o aspecto físico é bastante trabalhado na maioria dos jogos. Assim esse aspecto sofre várias influências e torna-se mais desenvolvido.

Este autor infere também que além de melhorarem de forma relevante, os gestos motores, os jogos desenvolvem na criança as capacidades físicas, com destaque à força e a velocidade. O mesmo relata que a capacidade de resistência não precisa ser enfatizada, considerando que esta se desenvolve na medida em que os jogos são realizados com frequência e ressalta a importância dos jogos para o desenvolvimento da agilidade, do equilíbrio e da habilidade de orientação e que, por meio desse tipo de atividade, a criança se empenha mais no que está fazendo.

Os jogos tem relação estreita com os movimentos das crianças. Por meio deles a criança corre, salta, arremessa e faz muitos outros movimentos e trabalha-se, assim, as diferentes capacidades físicas. Para entender como isso acontece coloca-se o que é exposto por Rodriguez (2005, p.55) “a característica fundamental dos jogos está na possibilidade de incorporação plena de todas as partes do corpo em movimento, evitando-se a unilateralidade de esforços”.

Diante do que foi apresentado, entende-se que os jogos atuam de forma importante no desenvolvimento da criança, responsável por influências diretas para melhorar nas relações sociais, nos processos cognitivos (aspectos intelectuais) e desenvolvimento físico.

Neste aspecto, Piccioni e Mata (2007), afirmam que, ao longo dos anos foram construídos diversas concepções de infância, entretanto a criança fazendo parte da cultura, não pode ser deixada de pensar no tempo e espaço para ela brincar já que são através das brincadeiras que as crianças conhecem e modificam o mundo em que vivem, o brincar ainda assume um papel importante por ser considerado produto e produtor de sentidos e significados na formação da subjetividade do aluno.

Nessas relações, a brincadeira é a ação de brincar, de entreter, de distrair. Pode ser uma brincadeira recreativa como brincar de “esconde-esconde” ou um gracejo, como trocadilhos ou insinuações (WIKIPÉDIA, 2007)

Costa (2006) diz que alguns educadores dizem que brincar por brincar não contribui para o desenvolvimento infantil, outras já dizem que brincar é um importantíssimo fator contribuinte para a aquisição de conhecimentos. Esta autora afirma ainda que se fale muito em brincadeiras, porém alguns educadores, na prática pedagógica, não conseguem inserir a brincadeira no cotidiano escolar.

Segundo Kishimoto (2002) a brincadeira é o ato de se alegrar, ao realizar determinada atividade como exemplo, brincar de correr um atrás do outro, brincar de pega-pega, são brincadeiras, que não possuem o tempo previsto para terminar, dura

até que a criança queira continuar brincando. Cita que a criança também possa utilizar de brinquedos para criar novas brincadeiras, como a casa de meninas que com uma boneca (brinquedo) brincam de “mamãe e filhinha” (brincadeira).

Na brincadeira nem sempre há uma evolução regular, também não há uma formalidade na execução, com regras leves, podendo muitas vezes não ter regras alguma, principalmente nas brincadeiras individuais, não se pode prever quando a brincadeira termina, pois ela pode durar muito tempo, dependendo de quão motivados estão os participantes (CAVALLARI e ZACHARIAS, 2004).

Almeida (2004) afirma que os pais só se preocupam com aprendizagens formais, sérias, ansiosos com a formação intelectual da criança, privando muitas vezes seus filhos da brincadeira que é natural na infância. Com isso eles se esquecem que a brincadeira é uma atividade que ajuda no desenvolvimento da criança, explorando seus limites e desenvolvendo suas habilidades. De acordo com Costa, 2006: “Brincadeiras tradicionais, brinquedos eletrônicos, jogos de faz-de-conta, jogos com regras. Todas as brincadeiras são interessantes para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças”.

Enfim, a criança desenvolve, entre outras habilidades, a imaginação, pois, ela cria cenários e objetos a partir de lugares e coisas observados por ela, através de diversas brincadeiras.

3.2 O DESENVOLVIMENTO MOTOR E ALGUMAS RELAÇÕES COM OS JOGOS E BRINCADEIRAS

Segundo Rosa Neto (2002) o organismo humano possui uma lógica biológica, como um calendário, referente ao estado maturativo e evolutivo e entre o nascimento e idade adulta, ocorrem grandes transformações e modificações. De acordo com o mesmo autor, essas modificações podem ser observadas principalmente na criança, que está sempre surpreendendo quem as observa com fatos novos.

O desenvolvimento motor focaliza os estudos das mudanças qualitativas e quantitativas das ações motoras ao longo da vida humana, gerando grande interesse a estudiosos ao longo do tempo (SANTOS, DANTAS e OLIVEIRA, 2004)

Hoje o que se sabe sobre o desenvolvimento motor é que ele inclui todos os aspectos do comportamento humano, sendo considerado um processo permanente, e por isso muito amplo (GALLAHUE e OZMUN, 2005).

Muitas vezes o estudo do desenvolvimento motor é considerado o estudo da criança, pois apesar de ser um processo contínuo e demorado, é na infância que ocorrem as mudanças cruciais no desenvolvimento, mudanças que poderão influenciar futuramente no comportamento motor (PAIM, 2009).

A fase da infância que tem grande significância para os pesquisadores do desenvolvimento motor, é o início da escolarização formal, pois constitui um período onde a criança aprende todas as competências e papéis específicos que são parte de sua cultura (PAZIN, FRAINER e MOREIRA, 2006).

Para que o desenvolvimento motor pudesse ser melhor compreendido foi estabelecido uma divisão por fases ou faixas etárias. Gallahue e Ozmun (2005) propõem uma divisão para estudo nas seguintes fases:

Fase motora reflexiva: Os primeiros movimentos realizados pela criança a partir dos quatro meses dentro do útero até os quatro meses após o nascimento, são os movimentos reflexos. Esses movimentos são considerados a base do desenvolvimento motor da criança e são involuntários. São reações que a criança produz a partir de informações providas do ambiente, como a luz e sons, por exemplo.

Fase dos movimentos rudimentares: Do nascimento a idade de dois anos chega um momento em que a criança começa a controlar boa parte de seus movimentos. Quando isso acontece tem início a fase dos movimentos rudimentares. Esses são os primeiros movimentos voluntários da criança e são considerados essenciais à sua sobrevivência. Na criança esses movimentos são característicos na obtenção do controle da cabeça, pescoço e tronco.

Fase dos Movimentos Fundamentais: Envolve a criança dos três aos seis anos, nesta fase a criança começa a descobrir, de uma maneira, primeiramente isolada em seguida combinada, como desempenhar uma variedade de movimentos, obtendo através destes um crescente controle de seu corpo, para assim poder realizar atividades fundamentais como: se locomover, manipular objetos e manter o equilíbrio de seu corpo.

Fase dos Movimentos Especializados: Crianças dos sete aos dez anos, nesta fase os movimentos são utilizados como instrumento para a realização das

atividades diárias mais complexas. É uma fase onde ocorre o refinamento das atividades locomotoras, manipulativas e estabilizadoras.

O desenvolvimento motor pode ser influenciado por diversos fatores que podem agir isoladamente ou em conjunto. Segundo Oliveira e Oliveira (2006) o desenvolvimento motor é dependente não apenas da maturação do sistema nervoso central, mas também da biologia, do comportamento e do ambiente.

Dentre os fatores que influenciam o desenvolvimento motor o sexo e o ambiente são os que mais chamam a atenção dos pesquisadores.

O sexo feminino pode muitas vezes ter um desempenho motor similar ao sexo masculino, porém os meninos têm a possibilidade de realizar uma quantidade maior de atividades motoras em relação às meninas (SILVA e GUEDES, 1996).

Segundo Valentini (2002), essas diferenças entre sexos podem ser notadas comparando-os em habilidades de manipulação de objetos, onde os meninos revelam maior eficiência que meninas da mesma idade. O mesmo autor ressalta ainda que o conhecimento dessa diferença deve ser observada quando se estrutura programas motores, pois é necessário que haja a participação efetiva de ambos os sexos.

Fatores da nossa cultura podem ser uma explicação convincente para a diferença entre os sexos, Gallahue e Ozmun (2005), citam que existe uma pré-determinação dos tipos de experiências motoras para meninos e meninas. Segundo os mesmos autores, para observar estas diferenças, basta observar um playground onde há meninas pulando corda ativamente e meninos arremessando e apanhando bola habilidosamente. Entretanto se pedir a eles que troquem de atividades há uma reversão dos padrões motores maduros para menos maduros.

Dessa forma, pode se destacar como fator importante também o indivíduo e o ambiente em que ele se encontra, que constroem uma relação entre si, dessa relação surgem novas características no organismo e no próprio ambiente, ou seja, da mesma forma que um influencia também pode ser influenciado pelo outro, havendo uma interação entre eles, tanto no aspecto motor quanto afetivo e cognitivo (PERROTTI e MANOEL, 2001)

Silva (2005) cita que o ambiente é fator influenciador no desenvolvimento motor e mental da criança, principalmente em seu primeiro ano de vida. O autor ressalta também, que existe uma variedade de ambientes, ocorrendo diferenças socioeconômicas, culturais e até mesmo educacionais do campo familiar onde a

criança habita, e que essas diferenças têm grande influência no desenvolvimento da mesma.

Lampréia (1985, apud MASTROIANI, 2005), cita que carências de estímulos corporais e ambientais podem provocar dificuldades no decorrer do desenvolvimento, podendo até mesmo, ocorrer deficiência no aprendizado das habilidades motoras.

A criança quando estimulada de forma ampla, por meio da exploração do ambiente, tem chances maiores de praticar as habilidades motoras, conseqüentemente as domina com maior facilidade (TORRES *et. al.* 1999, apud NETO *et. al.*, 2004).

Ao apontar as relações com os jogos e brincadeiras, Teixeira (2006) relata que a criança diante do mundo que a cerca está continuamente exposta a situações diversas e aos estímulos do meio em que a cerca e assim, busca encontrar melhores maneiras de responder às solicitações do ambiente físico e emocional em que se encontra. Ao brincar, a criança coloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-os por meio da ação.

Para Guimarães (2007), as crianças antigamente tinham como pátio para a suas brincadeiras as ruas, terrenos, arvoredos e os quintais, juntamente como coadjuvante a natureza auxiliadora no seu processo de desenvolvimento global da criança. O desenvolvimento motor é a base de sua relação com o mundo, pois é com seu próprio corpo que ocorre suas manifestações consigo mesmo, com objetos e o mundo. Porém, os jogos e brincadeiras possuem fundamental importância no desenvolvimento motor das crianças promovendo uma relação com o pensamento e ação, nos quais, os jogos e brincadeiras são auxiliares para esse desenvolvimento.

A criança necessita de estímulos que favoreça o seu desenvolvimento.

Cabe ao professor de Educação Física oferecer aos alunos atividades que influenciam esse desenvolvimento, sendo que este deve ocorrer de forma geral. De acordo com Matveev (1997), os jogos têm grande influência no desenvolvimento motor. As ações motoras, bem assimiladas pelos alunos, constituem o conteúdo dos jogos. Sendo que estas ações motoras são indispensáveis para o desenvolvimento integral dos alunos. Deve-se lembrar que o jogo é uma atividade envolvente, portanto motivante, onde a criança realiza diversos movimentos, estes variam de acordo com as características de cada jogo. Além de realizar movimentos, as

crianças necessitam, nos jogos, pensar nas ações que irão realizar, assim como se relacionar com outras pessoas, aprendendo também a respeitar regras. Assim nota-se que jogos podem influenciar o aspecto motor, cognitivo e social dos indivíduos.

Quando uma criança joga ou brinca, ela pode ficar vários minutos correndo e não perceber, isso se a atividade for interessante e divertida. O professor pode usar desse tipo de brincadeira ou atividade para trabalhar o desenvolvimento motor.

Os jogos são atividades bastante conhecidas pelo fato de envolverem as pessoas com seu caráter desafiador e, na maioria das vezes, recreativo.

Para Bregolato (2005) o jogo se constitui de atividades lúdicas que envolvem pessoas e animais, e podem proporcionar a interação das pessoas com objetos e com a natureza.

Huizinga (1980 apud DARIDO e RANGEL, 2005) define o jogo como uma ocupação ou atividade voluntária realizada com determinados limites de tempo e espaço, obedecendo a regras livremente consentidas, mas obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, que proporciona um sentimento de tensão e de alegria, sendo diferente da vida cotidiana.

Os jogos, além de desenvolverem os aspectos motores e cognitivos, envolvem também relações sociais e afetivas, através do jogo a criança exercita o corpo em desenvolvimento e a medida em que ela se desenvolve, o jogo vai deixando de ser individual e passa a ser coletivo, favorecendo, assim as relações afetivas e sociais.

3.3 ATIVIDADES LÚDICAS E A SUA CONTRIBUIÇÃO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Braccialli *et al.* (2010) destacam em seus estudos, vários jogos e brincadeiras, com diversos objetivos, como por exemplo:

Corrida Carregando uma Bola

Objetivo: Estimular a habilidade motora dos membros superiores e inferiores, coordenação olho/mão, noções de distância, de espaço e trabalho em equipe;

Encaminhamento: Em equipes, cada aluno deverá correr em uma determinada distância com a bola na mão, sem deixar cair, ganhando ponto a equipe que executar a atividade no menor tempo possível.

Duração e Faixa Etária: Uma aula, a partir de 5 anos.

Materiais utilizados: Bolas, cones, cronômetro.

Estratégias e ações do professor: Modificar a distancia de acordo com a habilidade dos alunos, promover atividades de coordenação motora e controle da bola.

Mímica

Objetivo: Desenvolver habilidades motoras, coordenação, equilíbrio postural, estimula memória e criatividade;

Encaminhamento: Em duas equipes, cada uma escolherá uma pessoa para iniciar a mímica, o tema será escolhido através de sorteio, previamente disponibilizado pelo professor, como pro exemplo imitar um animal ou uma profissão, a equipe que acertar ganha pontos.

Duração e Faixa Etária: Uma aula, a partir de 7 anos.

Materiais utilizados: Papel e caneta.

Estratégias e ações do professor: Estimular a memória, a concentração e a criatividade.

Futebol

Objetivo: Respeitar as regras desenvolve habilidades sensório-motoras, velocidade, coordenação, direção, lateralidade, noção de tempo, noção espacial, dentre outras habilidades;

Encaminhamento: Duas equipes de 11 jogadores, realização de atividades em campo com a bola de futebol e materiais alternativos.

Duração e Faixa Etária: Quatro aulas, a partir de 7 anos.

Materiais utilizados: bola de futebol, cones.

Estratégias e ações do professor: Propor atividades de drible, passe e domínio de bola, além de deslocamentos mudando de direção.

Mãe da Rua

Objetivo: Estimula noção de espaço, direção, lateralidade e tempo, equilíbrio postural, coordenação viso/pedal e olho/mão;

Encaminhamento: Escolher um dos participantes para ser a mãe da rua. Com um giz, desenhar duas riscas paralelas com uma distância de cerca de dois metros entre elas. O lado de dentro das riscas será a rua e o lado de fora, as calçadas. Cada time ficará em uma das calçadas. O objetivo é atravessar para o outro lado sem ser apanhado pela mãe da rua. Vence a equipe que ficar com maior número de jogadores.

Duração e Faixa Etária: Uma aula, a partir de 4 anos.

Materiais utilizados: Giz, cones.

Estratégias e ações do professor: Administrar o espaço da mãe da rua, impor regras como atravessar pulando com um pé só por exemplo.

Vôlei

Objetivo: Respeitar as regras do jogo, conhecer noção de espaço, direção, velocidade, lateralidade e seqüência, desenvolver habilidades motoras dos membros superiores e inferiores, coordenação olho/mão, viso/pedal, equilíbrio postural; trabalhar em equipe; identificar conceito matemático (quantidade, números, medidas, formas geométricas, adição, par/impar), estimular memória.

Encaminhamento: Duas equipes de 6 jogadores.

Duração e Faixa Etária: Uma aula, a partir de 8 anos.

Materiais utilizados: Bola de vôlei, apito, rede.

Estratégias e ações do professor: Priorizar a participação, trabalhar com deslocamentos e atividades de domínio de bola.

Relaxamento

Objetivo: Promover o relaxamento global do corpo; mantém a concentração e atenção; discrimina sons; estimula a criatividade e imaginação; estimula a linguagem.

Encaminhamento: Em uma sala os alunos deverão deitar em um colchonete, com uma musica suave, propor o relaxamento com contração muscular e controle da respiração, através de gestos lúdicos, como assoprar uma vela e cheirar uma flor por exemplo, pode ser proposta para o aluno como uma atividade que o mestre mandou, assim o professor vai pedindo que faça os movimentos relaxantes de forma lúdica.

Duração e Faixa Etária: Uma aula, a partir de 7 anos.

Materiais utilizados: Colchonetes, cd, som, sala.

Estratégias e ações do professor: Criar histórias já conhecidas culturalmente pelas crianças como florestas por exemplo, propor a melhor maneira de relaxamento, através de movimentos de contração e relaxamento muscular.

Queima

Objetivo: Respeitar as regras do jogo, conhecer noção de espaço e seqüência, desenvolver habilidades motoras, coordenação olho/mão, viso/pedal, equilíbrio postural, direção, velocidade, lateralidade, trabalhar em equipe, identificar conceito matemático (quantidade, números, medidas, formas geométricas, adição, par/ímpar);

Encaminhamento: Os participantes são divididos em dois grupos iguais, que ficam cada um de um lado do campo. O objetivo de cada um é “queimar” os integrantes do time adversário, acertando um a um com a bola até que não sobre ninguém. Os times tiram a sorte (par ou ímpar, bola ao ar etc.) para decidir quem começa. Um dos jogadores fica com a bola. Ele tem direito a um arremesso de dentro de seu território (o limite é a linha central), e os adversários podem se afastar o máximo que conseguirem, sem sair dos limites de sua área. Se a bola não atingir ninguém e sair rolando pelo chão, um jogador do outro time pode pegá-la e atirá-la em direção ao pessoal do time adversário – sem sair do ponto onde a pegou. Ele só pode andar com a bola se pegá-la no ar. É queimado quem for acertado e deixar a bola cair no chão. Essas pessoas viram “prisioneiros” dos adversários e têm que sair da área de seu time e ir para a “prisão” (também chamada de “cemitério”), uma faixa que fica depois da linha de fundo do outro time. Os queimados continuam jogando, só que com menos liberdade. Eles só podem pegar a bola se ela cair dentro da prisão. De lá, podem tentar acertar os adversários ou passar a bola para seus companheiros de time, arremessando longe o suficiente para que ela caia dentro do campo deles. Os prisioneiros têm apenas uma chance de voltar a jogar na área de seu time: se na primeira vez que pegarem a bola na prisão conseguirem queimar um adversário. Vale lembrar que se um jogador for acertado pela bola nas mãos, cabeça ou pé, não será queimado: esses são chamados pontos frios. Também não é queimado se, depois de ser atingido, ele ou algum colega conseguir segurar a bola

no ar antes dela cair. Os jogadores (ou prisioneiros) do mesmo time podem passar a bola entre si sem problemas, desde que não a deixem cair. Ganha o time que conseguir o maior número de prisioneiros dentro do tempo estipulado (que não é fixo) ou que conseguir queimar todos os adversários.

Duração e Faixa Etária: Uma aula, a partir de 4 anos.

Materiais utilizados: Quadra, bola, cones.

Estratégias e ações do professor: Orientar os alunos a promoverem estratégias em equipe para fazer o maior número de prisioneiros adversários. Auxiliar os alunos a se manterem dentro do espaço proposto.

Qual é a Música?

Objetivo: Esperar e respeitar o momento para participar, identificar cores, conhecer conceito matemático (quantidade, números, adição, par/ímpar), demonstrar e ampliar o vocabulário através da expressão verbal, desenvolver a capacidade de se comunicar por gestos e expressões, estimular memória.

Encaminhamento: Par ou ímpar pra ver quem começa e sorteia a primeira palavra! Cada participante deverá dizer a palavra sorteada, esta palavra faz parte de uma música. Alguém do grupo que souber uma música na qual apareça essa palavra, deve cantá-la. Uma vez para cada grupo. Quem cantar e acertar somará 5 pontos. A pró contará como acerto mesmo não sendo a música chave, basta o aluno cantar uma música que realmente contenha a palavra sorteada. Quando completar duas rodadas para cada grupo (mesmo estes pontuando), a professora revelará *Qual é a música*. Se algum grupo cantou a música registrada, ganhará mais 20 pontos.

Duração e Faixa etária: Uma aula, a partir de 4 anos.

Materiais utilizados: Uma caixa com palavras.

Estratégias e ações do professor: De acordo com a faixa etária e a realidade do aluno, escolher previamente as palavras, enfatizar a atenção e a memória.

Mês

Objetivo: Conhecer e memorizar os meses do ano, estimular diferentes formas de deslocamento, estimular o desenvolvimento da linguagem e saber esperar e respeitar o momento para participar.

Encaminhamento: Dois participantes são escolhidos e se afastam do grupo. Cada um deles escolhe um mês, sem que os outros saibam qual foi o mês escolhido. Depois, voltam para perto do grupo e perguntam a cada um qual o mês escolhido. Quem acertar ainda precisa responder a outra pergunta: "O que você quer da vida?". A criança responde o que deseja e as duas que tiveram as melhores respostas formam a próxima dupla que escolherá o mês.

Materiais: Espaço Físico, Sala de aula.

Estratégia e ação do professor: Realizar atividades de deslocamentos diferenciados para cada mês.

Duração: Uma aula.

Faixa Etária: A partir de 4 anos.

Viagem à Lua

Objetivo: Desenvolver atenção, concentração; memória, estimular o desenvolvimento da linguagem e saber esperar e respeitar o momento para participar.

Encaminhamento: Em círculo e escolher um líder da vez. Fica a cargo dele escolher a regra da rodada e escrevê-la em um papel, que deve ser dobrado e posto no centro da roda. A partir daí, a criança que estiver do seu lado esquerdo começa com "fui à lua e levei ..." e completa com o nome de algo que levaria em uma viagem espacial – pode ser desde malas e brinquedos, até o cachorrinho de estimação. Se o objeto escolhido for coerente com a regra inventada pelo líder (que pode ser, por exemplo, "só objetos eletrônicos", "apenas coisas cujos nomes comecem com 'm'" ou "só seres vivos"), a criança é avisada que "pode levar" o que escolheu. Se o objeto não se enquadrar na regra, receberá como resposta um sonoro "não pode levar". A brincadeira segue em rodadas, um após o outro tentando "levar" coisas para a viagem à lua e termina quando alguém descobrir o padrão da regra do que pode ser levado ou não no foguete. Vale separar alguns prêmios para os mais espertos que descobrirem as regras.

Duração e Faixa Etária: Duas aulas, a partir de 7 anos.

Materiais utilizados: Papel e caneta.

Estratégias e ações do professor: Auxiliar os alunos à refletir sobre as respostas dadas e porque não foram escolhidos.

Handebol

Objetivo: Respeitar as regras do jogo, conhecer noção de espaço e seqüência, desenvolver habilidades motoras, correr, coordenação olho/mão, equilíbrio postural, direção, velocidade, lateralidade, trabalhar em equipe, conceito matemático (quantidade, números, par/ímpar).

Encaminhamento: Dividir a turma em duas ou mais equipes de 7 pessoas.

Duração e Faixa Etária: Quatro aulas, a partir de 8 anos.

Materiais utilizados: Bola de handebol, quadra, apito.

Estratégias e ações do professor: Estabelecer regras adaptadas, orientar a atividade e promover o trabalho em equipe.

Tiro ao Alvo

Objetivo: Desenvolver habilidades motoras, coordenação olho/mão, apreensão, direção, velocidade, lateralidade, identificar cores e conceito matemático (quantidade, números, medidas, adição, par/ímpar). Encaminhamento: criar um alvo, pode ser caixas em forma de pirâmide, dar-se uma distancia de acordo com a faixa etária e com uma bola tentar derrubar o maior numero de caixas.

Duração e Faixa Etária: Uma aula, a partir de 5 anos.

Materiais utilizados: Caixas, bolas.

Estratégias e ações do professor: Adaptar a atividade, propor estratégias para acertar o alvo, estimular o controle e a velocidade da bola.

Oficina de Brinquedos

Objetivo: Desenvolver habilidades motoras finas, estimular criatividade, trabalhar conceitos acadêmicos (forma, grandeza, cor, quantidade), estimular noções de espaço e lateralidade, estimular linguagem, reforçar a importância da reciclagem do lixo.

Encaminhamento: Em uma sala disponibilizar aos alunos a criação de brinquedos alternativos com materiais reciclados.

Duração e Faixa Etária: Três aulas, a partir de 7 anos.

Materiais utilizados: Material reciclado, cola, tesoura, tintas coloridas.

Estratégias e ações do professor: Auxiliar os alunos e criar brinquedos explicando as diferentes formas, cores e texturas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a revisão de literatura do presente estudo pode ser verificado através dos autores que as brincadeiras e os jogos são uma riqueza do conhecimento histórico, podendo ser utilizado como forma de conhecimento, não somente físico mas também intelectual, os jogos e as brincadeiras demonstram o modo como o ser humano vive a vida, trabalha a interação social, assim estes, podem, ser modificados e trabalhados em qualquer idade dependendo dos objetivos, alguns autores citaram que o melhor local para o desenvolvimento destas atividades é a escola, visto que atualmente as crianças não brincam mais na rua, perdendo os diversos benefícios que estas atividades lúdicas proporcionam.

Brincadeiras como mãe da rua, mímica, oficina de brinquedos, tiro ao alvo, viagem à lua, handebol, vôlei, mês, qual é a música, foram citadas no presente estudo demonstrando quais estratégias podem ser utilizadas para que os jogos e as brincadeiras possam contribuir com a aprendizagem e o desenvolvimento motor de uma criança.

Dessa maneira foi possível concluir com estudo que as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, podem contribuir de forma positiva para o desenvolvimento motor, podendo melhorar as capacidades físicas em geral, além de contribuir com a criatividade e o trabalho em equipe, sendo muito importante ser potencializadas no processo ensino-aprendizagem.

Foi possível entender como cada atividade de maneira específica, pode contribuir não somente para o desenvolvimento motor, mas também na formação social e integral da criança e ainda, um trabalho lúdico realizado de forma centralizada e específica pode contribuir ainda para a aprendizagem de disciplinas acadêmicas, como português e matemática por exemplo.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, J. C. **Importância do brincar: uma investigação do lazer e recreação nas escolas.** Fafipa, Paranaíba, 2004

BRACCIALLI, L. M. P. et al. **Contribuição de um programa de jogos e brincadeiras adaptados para a estimulação de habilidades motoras em alunos com deficiência física.** Disponível em: <http://www.luzimarteixeira.com.br/wp-content/uploads/2010/05/jogos-adaptados-para-alunos-com-deficiencia-fisica.pdf>. Acesso em: 15 Set 2013.

BREGOLATO, R. A. **Cultura corporal do jogo**, vol.4, Ícone, São Paulo, 2005.

BROTTO, F. O. **Jogos cooperativos – O jogo e o esporte como um exercício de convivência**, 3ª edição, Editora Projeto Cooperação, Santos, 2001.

CAVALLARI, V. R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação.** 7ª edição, Editora Ícone, São Paulo, 2004.

CORRÊA, M. L. A infância, suas significações históricas e a escola brasileira. **Revista Uni.** Rio Grande do Sul. V. 1, nº 2, p. 1-2, 2006. Disponível em: http://www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev__Correa.pdf. Acesso em: 20 Out 2013.

COSTA K. **Brincadeiras são excluídas do cotidiano escolar, 2006.** Disponível em: <http://aprendiz.uol.com.br/content.view.action?uuid=fa50c6170af470100140984b96d6f9ed>. Acesso em: 25 Out de 2013.

COSTALLAT, D. M. de. **Psicomotricidade.** Editora Globo, Rio de Janeiro, 1985.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. **Educação Física na escola: implicações para prática pedagógica.** Editora Guanabara Koogan, Rio de Janeiro, 2005.

GALLAHUE, D. L. OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor, Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos.** Phorte Editora, São Paulo, 2003.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor, Bebês, Crianças, Adolescentes e Adultos,** Phorte editora, São Paulo, 2005.

GUIMARÃES, S.S.M. **A Relação entre Fatores Socioambientais e o Brincar na Infância**. Trabalho de Conclusão de Curso de Educação Física da Universidade Metodista de Piracicaba, 2007.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias**. Editora Thomson Pioneira, 2002.

MARTINS JUNIOR, J. **Como escrever trabalhos de conclusão de curso : instruções para planejar e montar, desenvolver, concluir, redigir e apresentar trabalhos monográficos artigos**. Ed. Vozes, Petrópolis – Rio de Janeiro, 2008.

MASTROIANNI, E. de. C. Q. *et al.* **Perfil do Desenvolvimento Motor de crianças com Idade entre zero e um ano matriculadas nas creches públicas da rede municipal de educação de Presidente Prudente**. Disponível em: <http://www.unesp.br/PDFNE2005/artigos/capitulo>.

MATVEEV, L. P. **Treino Desportivo: metodologia e planejamento**. 1ª ed. Phorte, Guarulhos, 1997.

MIRANDA, N. **210 Jogos infantis**, Itatiaia, Belo Horizonte, 1992.

NETO, A. S. *et al.*, Relação entre fatores ambientais e habilidades motoras básicas em crianças de 6 e 7 anos. **Revista Mackenzie de Educação Física**, nº. 3, p. 135-140, 2004

ORLICK, T. **Vencendo a competição**, Círculo do livro, São Paulo, 1978.

PAIM, M. C. C. desenvolvimento motor de crianças pré-escolares entre 5 e 6 anos. **Revista digital**. 2003. Disponível em: <http://efdeportes.com>. Acesso em: 10 Ago de 2009.

PAZIN, J; FRAINER, D. E. S; MOREIRA, D. Crianças obesas tem atraso no desenvolvimento motor, 2005. **Revista digital**, nº. 101, 2006. Disponível em: <http://efdeportes.com>. Acesso em: 15 Jul 2009

PERROTTI, A. C; MANOEL, G. de J. Uma visão Epigenética do Desenvolvimento Motor. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**. Brasília, 2001.

PICCIONI, R. G. L.; MATA, V. A. da. Rebrincar – Resgate de Jogos, Brinquedos e Brincadeiras Tradicionais. PDE/2007 Disponível em:

<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/502-4.pdf>. Acesso em: 4 Set 2009.

ROSA, M. R. R. *et al.* Desenvolvimento de habilidades motoras e capacidades físicas em crianças através da natação: dados preliminares. **Revista Hispeci & Lema**. V.8, p. 64-67, 2005.

ROSA NETO, F. **Manual de Avaliação Motora**. Ed. Artimed, Porto Alegre, Rio Grande do Sul, 2002.

SANTOS, S; DANTAS, L; OLIVEIRA, J. A. de. Desenvolvimento Motor de crianças, idosos e de pessoas com transtornos na coordenação. **Revista Paulista de Educação Física**. V. 18, p. 33-44, 2004.

SILVA, L. A. P. da; GUEDES, M. da. G. de. S. Diferença entre sexos na aprendizagem do Basquetebol. **Revista da Educação Física/UEM**. Maringá, nº. 7, p. 85-89, 1996.

SILVA, P. L. da. **Influência de práticas maternas no desenvolvimento motor de lactantes do 6º ao 12º meses de vida**. Dissertação de mestrado apresentado a Universidade Metodista de piracicaba, Programa de Pós-graduação em Fisioterapia, 2005.

SOLER, R. **Jogos cooperativos para educação infantil**, 2ª edição, Sprint, Rio de Janeiro, 2003.

TEIXEIRA, A. L. **Oficina psicopedagógica crescer sabendo ser jogos e brincadeiras**. Disponível em:
<http://www.avezdomestre.com.br/monopdf/6/ANA%20LAURA%20TEIXEIRA.pdf>
Acesso em: 15 Jul 2009.

VALENTINI, N. C. Percepções de competência e desenvolvimento motor de meninos e meninas: um estudo transversal. **Revista do Movimento**, Porto Alegre, v. 8, nº. 2, p. 51-62, 2002.

WIKIPÉDIA, **A enciclopédia livre**, Disponível em:
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Brincadeira>, 2007