

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**  
**O JOGO COMO CONTEÚDO ESPECÍFICO NOS CURSOS DE EDUCAÇÃO**  
**FÍSICA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA**

Ana Paula Franciosi –  
UEL – anapfranciosi@gmail.com;  
Bianca Elisa Furio -  
UEL– biancaefurio@gmail.com;

**Eixo 3: Educação Superior**

**Resumo**

Os documentos norteadores da Educação Física escolar, no Brasil e Paraná respectivamente, Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares da Educação Básica evidenciam o jogo como um dos eixos temáticos que caracterizam os conteúdos a serem ensinados no âmbito escolar. Entre os conhecimentos específicos que são apresentados nas propostas curriculares dos cursos de Educação Física (Licenciatura e Bacharelado) da Universidade Estadual de Londrina, o jogo é apresentado em seu caráter pedagógico, social, filosófico e cultural. Este estudo teve como objetivo compreender, o jogo como conteúdo na formação inicial em Educação Física e distinguir os vieses referentes às duas habilitações. A metodologia utilizada foi de pesquisa documental. É imprescindível que o aluno tenha acesso a todos os conhecimentos necessários para sua prática profissional, pois caso contrário, isso significa impossibilitar o domínio de instrumentos que possam contribuir para compreensão da realidade. Desta maneira, a organização curricular dos cursos deve fundamentar o ensino e conhecimento dos jogos, para que ocorra formação completa do indivíduo, visando estar em constante pesquisa e desenvolvimento.

**Palavras-chave:** Jogo, Educação Física, Conhecimento Específico, Organização Curricular.

**Introdução**

Há algum tempo a Educação Física vem passando por readequações no âmbito educacional, profissional e cultural. De acordo com as novas demandas da sociedade e dos anseios, necessidades e expectativa dos alunos, novos rumos estão sendo propostos para que o processo de ensinar e aprender acolha estas solicitações (SANTOS, 2011).

Entre os conhecimentos específicos que são apresentados nas propostas curriculares dos cursos de Educação Física (Licenciatura e Bacharelado) da Universidade Estadual de Londrina, o jogo é apresentado em seu caráter pedagógico, social, filosófico e cultural.

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

Os documentos norteadores da Educação Física escolar, no Brasil e Paraná respectivamente, Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e as Diretrizes Curriculares da Educação Básica evidenciam o jogo como um dos eixos temáticos que caracterizam os conteúdos a serem ensinados no âmbito escolar.

Na formação do bacharel em Educação Física, o conteúdo do jogo também está presente, entretanto, apresenta outro viés, afinal esta habilitação denota outros ambientes de trabalho como academias, centros de treinamento, hotéis, condomínios e outros, que se localizam fora do âmbito escolar.

Nesta perspectiva, as discussões expostas neste trabalho procedem de uma análise realizada sobre a conjuntura dos projetos curriculares cursos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física da Universidade Estadual de Londrina acerca das disciplinas que abordam o conteúdo jogo. Este estudo teve como objetivo compreender, o jogo como conteúdo na formação inicial em Educação Física e distinguir os vieses referentes às duas habilitações. A metodologia utilizada foi à pesquisa documental.

### **Metodologia**

Para realização deste trabalho foi utilizada a metodologia da pesquisa documental que para Silva et al. (2009)

permite a investigação de determinada problemática não em sua interação imediata, mas de forma indireta, por meio do estudo dos documentos que são produzidos pelo homem e por isso revelam o seu modo de ser, viver e compreender um fato social. Estudar documentos implica fazê-lo a partir do ponto de vista de quem os produziu, isso requer cuidado e perícia por parte do pesquisador para não comprometer a validade do seu estudo (p. 4557).

O primeiro passo foi referenciar sobre a temática estudada, o jogo. Em seguida, foi possível por meio do endereço eletrônico da Universidade Estadual de Londrina, ter acesso as ementas e organização curricular dos cursos de Educação Física, para que dessa forma, fosse possível criar um comparativo.

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

**Referencial teórico**

O jogo é uma obra social e histórica da humanidade, e que, dessa maneira requer apropriação (DECIAN; IVO; MARIN, 2017). Para Huizinga (1980) é necessário que o jogo seja compreendido para além das apreciações biológicas, e refletir no aspecto de construção cultural.

Já Caillois (1990) afirma que os jogos são caracterizados e contextualizados de acordo com a conjuntura e ambiente cultural, social e histórico em que as pessoas estão inseridas, o que demonstra diversidade, mas também invariabilidade de pensamentos, ideias, ações, regras e sentimentos. Ainda para o autor, o jogo é relacionado ao conceito de liberdade, diversão e lazer.

Para Elkonin (2009, p. 19) enquanto função social, o jogo “é uma atividade em que se reconstroem, sem fins utilitários diretos, as relações sociais”. Por meio da análise dos autores, é possível afirmar que por ser uma construção histórica, o jogo é indispensável para a formação integral do sujeito, a fim de garantir o desenvolvimento das capacidades humanas.

Alguns autores vislumbram os jogos como um elemento da cultura humana. Para Santos (2010) o jogo tem relação direta com a cultura, porque ambos se influenciam. É uma “via de mão dupla” já que o jogo é produtor de cultura auxiliando a produzir e desenvolver as tradições de tribos, comunidades, países, quanto é compreendido como cultura.

Os jogos favorecem o domínio das habilidades de comunicação, pois para que o sujeito possa alcançar e participar de determinada sociedade ele precisa se comunicar, o que facilita a auto-expressão e encoraja o desenvolvimento intelectual por meio do exercício da atenção.

Outras potencialidades são o uso progressivo de processos mentais mais complexos, como comparação e discriminação; e também o estímulo à imaginação, pois a educação e a Educação Física são áreas que objetivam a autonomia para a habilidade de jogar.

Por meio dos seus conteúdos repletos de atividades de organização, o jogo possibilita que o sujeito desenvolva potencial criativo para a exploração lúdica nas atividades.

Os jogos são marcados por dois aspectos importantes: um se refere à afetividade, expressão durante a ação, e outro referente aos aspectos cognitivos,

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

por meio dos quais o jogo proporciona avanços nos processos de aprendizagem e desenvolvimento. Desta maneira, o jogo pode auxiliar no desenvolvimento do indivíduo, e em diferentes dimensões tais quais: a linguagem, o afetivo, o cognitivo, a moral, o físico, e o motor.

O jogo nas dimensões da linguagem e do afetivo caracteriza-se como uma interação social que auxilia na comunicação e na expressão e no afetivo, o que pode ocasionar expressões de afeto e anseios, além de contribuir para aquisição de conhecimentos sociais e culturais historicamente construídos

Nas dimensões motora e cognitiva do sujeito, o jogo pode auxiliar no desenvolvimento dos aspectos sociais, o que possibilita análise de como crianças progredem na compreensão das regras em uma situação concreta. Supõe a consideração de uma questão mais geral que diz respeito à existência, ou não, de uma sequência básica no desenvolvimento do campo moral.

Nos jogos mais diversos podemos exigir a participação de todo o corpo, principalmente, dos músculos. Há auxílio no aprimoramento da coordenação, do reflexo, da agilidade, da velocidade, da força, da resistência e do equilíbrio. Muitos jogos colaboram para o desenvolvimento das formas básicas de locomoção, como andar, correr, saltar, saltitar e atividades como chutar e lançar.

A criança, com o passar do tempo e de acordo com a qualidade de relações sociais, vai adquirir as noções de regras, as implicações, as sanções por não se cumpri-las e as dificuldades em muitas vezes ter que executá-las. Notoriamente, as regras vão se tornando mais importantes à medida que o indivíduo consegue entender o significado para sua vida, seja no jogo ou em sociedade. Neste sentido, o jogo pode auxiliar no desenvolvimento do indivíduo, e em diferentes dimensões tais quais: a linguagem, o afetivo, o cognitivo, a moral, o físico, e o motor.

Ademais, o jogo pode funcionar como instrumento pedagógico para o ensino de qualquer conteúdo curricular, de qualquer área de conhecimento, mas é na área da Educação Física que há maior possibilidade de ministrar o conteúdo jogo como estratégia e também como conteúdo específico. Segundo Darido e Rangel (2005, p.158),

A Educação Física, ao considerar o jogo conteúdo, colabora para que o mesmo continue a ser transmitido de geração em geração, alicerçando esse patrimônio cultural tão importante para a humanidade

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

De acordo com autores Palma et al (2010) e Santos (2012), os conteúdos ensinados nas aulas de Educação Física são relacionados diretamente a Motricidade Humana e a cultura. Devem proporcionar aos alunos a compreensão sobre o corpo a partir de uma visão integral de ser humano. Outro encargo é de possibilitar clareza acerca de si mesmo, percepção da relação com o outro e compreensão da articulação do próprio corpo, do movimento, da realidade e da cultura na qual está inserido.

Quem utiliza o jogo tem oportunidade de adquirir liberdade e flexibilidade de trabalho opulenta, contudo, toda essa autonomia pode se tornar uma dificuldade, pois se o professor ou profissional de Educação Física não utilizar um recurso pedagógico correto, pode ser seus alunos não se apropriem do conhecimento ou movimento esperado, resultando na prática pela prática.

Para administrar os jogos em todas as suas dimensões, (cognitivas e afetivas) é preciso traçar e definir os objetivos que se quer alcançar, para que a aula não se constitua em um momento livre, supervisão e sem significado. Cabe ao professor esclarecer aos educandos os objetivos da aula, para que seja possível sanar todos os questionamentos. Neste sentido, Santos (2012, p. 55) salienta que

o jogo por si só não carrega um poder que conduz o aluno á aprendizagem e a apropriação de conteúdos curriculares das diferentes áreas do conhecimento.

Não há uma “receita pronta” de como realizar intervenções com o jogo, afinal população apresenta sua especificidade, necessidades, carências, cultura e interesses. É necessário que haja também disposição dos estabelecimentos de ensino e dos próprios alunos, além de investimento por parte dos professores em formação continuada, para que lacunas da formação inicial sejam preenchidas.

A elaboração e construção de jogos em diversas areas da Educação Física, por meio de interação e criatividade, pode proporcionarmomentos de diversão e lazer, atrelados a ludicidade. Para Ronca e Terzi (1995, p. 96)

o jogo, a brincadeira e a diversão fazem parte de uma outra importante dimensão da aula, a ser desenvolvida pelos educadores, a qual denominamos amplamente de ‘movimento lúdico’. O lúdico permite que a criança explore a relação do corpo com o espaço, provoca possibilidades de deslocamento e velocidade, ou cria condições mentais para sair de enrascadas. Vai, então assimilando e

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

gostando tanto, que tal movimento a faz buscar e viver diferentes atividades que passam a ser fundamental, não só no processo de desenvolvimento de sua personalidade e de seu caráter como, também, ao longo da construção de seu organismo cognitivo.

Os jogos para além dos valiosos momentos de apropriação de conteúdo podem ser compreendidos como períodos de fuga da realidade, prazer, entrega e integração dos envolvidos. Esses momentos são únicos e para Santin (1994) são emoções vividas e sentidas não relacionadas às atividades de rotina e estereotipadas, pois apresentam como característica a singularidade do sujeito que o vivencia.

Desta maneira faz se necessário o trato correto dos conteúdos do eixo temático jogo, para que o indivíduo não seja privado desses importantes conhecimentos, pois para Oliveira (2017, p. 181) ao negar acesso ao conhecimento sobre e do Jogo é “é impossibilitar também, o domínio dos instrumentos que possam contribuir para a compreensão da realidade social e para a superação das condições de exploração que a classe trabalhadora tem sofrido”.

### **Resultados e Discussão**

Por meio de análise dos projetos curriculares dos cursos de Licenciatura e Bacharelado em Educação Física, obtidos por meio do endereço eletrônico da Universidade Estadual de Londrina, foi possível realizar compreensões acerca das diferenças de vieses dos cursos, em meio ao conteúdo específico jogo.

A tabela 1, demonstrada abaixo apresenta as especificidades do curso de Bacharelado referentes às disciplinas de jogo/atividades lúdicas e de lazer:

**TABELA 1 – Curso de Bacharelado em Educação Física – Disciplinas de jogos/atividades lúdicas**

<b>Disciplina/Código</b>	<b>Seriação</b>	<b>Ementa</b>	<b>Carga Horária</b>
6DEF085 ATIVIDADES LÚDICAS E DE LAZER	1º ano	Conceituação dos elementos lúdicos: lazer, recreação, ócio, tempo livre e lúdico. Resgate de brincadeiras tradicionais infantis e utilização de diferentes brinquedos na constituição da Brinquedoteca. O profissional de Educação Física e sua inserção nas Brinquedotecas. Conhecendo o s diferentes tipos de jogos: tradicionais,	Total: 60h/a  Teórico/prática: 50h/a  TIC: 10h/a

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

		cooperativos, rodas cantadas e jogos eletrônicos. Planejamento e aplicação de programas de ludicidade em diferentes fases da vida e em diferentes ambientes de atuação do Profissional de Educação Física e que contemplem os campos do esporte, do lazer e da saúde.	
6DEF110 APROFUNDAMENTOS EM ATIVIDADES LÚDICAS E DE LAZER	4º ano (apenas para os alunos que optarem por cursar o aprofundamento em lazer)	Planejamento e aplicação de projetos lúdicos e de lazer no ambiente da Brinquedoteca e em Hospitais. Planejamento e aplicação de projetos lúdicos e de lazer em forma de rua de recreio. Planejamento e aplicação de programas de ludicidade em diferentes fases da vida. Reconhecimento e exploração de diferentes campos de atuação do profissional de Educação Física que atuam com o lúdico e com o lazer.	Total: 90h/a Teórico/prática: 90h/a TIC: 0

**Fonte:** UEL.br

Pode-se perceber que este curso apresenta duas disciplinas voltadas para o conteúdo jogo, entretanto, apenas a matéria 6DEF085 - Atividades Lúdicas e de Lazer, é de cunho obrigatório a todos os alunos do curso, afinal, a segunda, 6DEF110 - Aprofundamentos em Atividades Lúdicas e de Lazer, é optativa, pois apenas os alunos que desejarem cursar o aprofundamento em Lazer, irão realizá-la (o curso apresenta mais dois aprofundamentos: saúde e esporte e o discente pode escolher dois para se especializar).

Ressalta-se que tais sujeitos, ao graduarem por meio deste projeto curricular, com aprofundamento em lazer, e ao se inserirem no mercado de trabalho, necessitarão de enorme conhecimento sobre o conteúdo jogo e suas especificidades, afinal este conhecimento proporciona flexibilidade, pois pode ser trabalhado como conteúdo específico e como estratégia para ensino.

Mesmo tendo carga horária maior do que o curso de licenciatura é possível observar que o jogo em si não aparece com a mesma intensidade no currículo do que outros eixos temáticos, como por exemplo, esporte e dança e ginástica.

Por meio da análise da organização curricular do bacharelado, as outras grandes áreas da Educação Física apresentam carga horária maior do que os jogos, nos três primeiros anos do curso, caracterizado pela base comum de disciplinas e dessa forma, o total de horas aulas é de 90h/a para Dança com as disciplinas 6DEF086 Dança I e 6DEF099 Dança II; 120h/a para Ginástica com as disciplinas 6EMH067 Ginástica I e 6EMH068 Ginástica II; 310 h/a para Esporte com

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

as disciplinas: 6DES171 Pedagogia do Esporte I e 6DES175 Pedagogia do Esporte II, 6DES172 Jogos Esportivos Coletivos I e 6DES176 Jogos Esportivos Coletivos II, 6DES173 Modalidades Individuais e Alternativas I, 6DES177 Modalidades Individuais e Alternativas II e 6DES180 Modalidades Individuais e Alternativas III.

Pode-se compreender que outros eixos temáticos apresentam carga horária extremamente superior a de jogos e também apresentam disciplinas que se apropriam do trato pedagógico do conteúdo, o que não é observado em jogos.

O conteúdo jogo divide espaço com lazer, ludicidade, planejamento e aplicação de projetos, e apesar destas temáticas serem compatíveis e estarem intrínsecas umas às outras, cada uma apresentada um significado e devem ser trabalhadas de maneiras individuais e de acordo com suas especificidades.

Isso pode contribuir para que os alunos nutram uma interpretação equivocada e errônea acerca deste eixo temático, compreendendo o jogo como sinônimo de estratégia para utilização de iniciação dos outros conteúdos da Educação Física.

A tabela 2, representada abaixo demonstra as disciplinas específicas voltada ao jogo do curso de Licenciatura.

**TABELA 2 – Curso de Licenciatura em Educação Física – Disciplinas de jogos/atividades lúdicas**

<b>Disciplina/Código</b>	<b>Seriação</b>	<b>Ementa</b>	<b>Carga Horária</b>
6EMH059  TEORIAS E METODOLOGIAS DO JOGO	2º ano	Pensamento clássico sobre o jogo (Huizinga, Wincot, Brougere, Benjamin, Snyders, Chateau, Piager, Vigotsky, Leontiev, Maffesoli, entre outros). Concepções; aspectos históricos; contribuição na formação do homem e da sociedade; relações com a educação; relações com a cultura.	Total: 30h/a  Teórico/prática: 30h/a  TIC:0h/a
6EMH060  JOGO, EDUCAÇÃO FÍSICA E EDUCAÇÃO	3º ano	Jogos como conteúdo e procedimento de ensino. Classificações presentes nos autores clássicos e documentos oficiais de Educação Física. Didática e pedagogia no ensino do jogo. Necessidades especiais, inclusão e o ensino do jogo. Manifestações da Cultura Afro Brasileira e Indígena.	Total: 60h/a  Teórico/prática: 60h/a  TIC: 0h/a

**Fonte:** UEL.br

Através da investigação das disciplinas foi viável constatar que estas apresentam carga horária significativa na formação inicial do futuro professor e



**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

tratam de conteúdos relevantes para o processo ensino-aprendizagem. Entretanto, ao verificar a carga horária total dos outros conteúdos específicos da Educação Física, foi constatado que o jogo poderia apresentar maior volume de horas ou disciplinas que tratam desta temática.

No curso de Licenciatura, os eixos temáticos Esporte e Ginástica são que apresentam maior carga horária: 270h/a e 180h/a respectivamente. Também retratam o maior número de disciplinas, sendo cinco no eixo de Esporte: 6DES117 – Teoria e Metodologia dos Esportes Coletivos I, 6DES121 - Teoria e Metodologia dos Esportes Coletivos II, 6DES119 – Teoria e Metodologia dos Esportes Individuais I, 6DES122 - Teoria e Metodologia dos Esportes Individuais II e 6DES124 - Teoria e Metodologia dos Esportes e Modalidades Alternativas; e três no eixo da Ginástica: 6EMH029 – Teoria Geral da Ginástica, 6EMH055 – Teoria e Metodologia da Ginástica, 6EMH041 – Ginástica e Educação.

O eixo das lutas é o que menos apresenta carga horária e disciplina, sendo apenas a 6DES123 – Teoria e Metodologia de Lutas, com 60 h/a. Em congruência com o eixo dos jogos, a dança apresenta duas disciplinas 6EMH065 – Teoria e Metodologia da Dança e 6EMH050 – Dança e Educação, com carga horária total de 120h/a.

Evidencia-se desequilíbrio na distribuição de carga horária e disciplinas acerca das temáticas da Educação Física, e mais prejudicado que o jogo, apenas as lutas. Os professores formados com este projeto curricular podem sentir lacunas na formação inicial referentes a conhecimentos não adquiridos sobre os conteúdos base da disciplina escolar.

## **Conclusões**

Uma formação inicial qualificada é capaz de suprir as necessidades do mercado que o profissional formado será inserido. O professor e o profissional de Educação Física não são casos diferentes. Para que a contemplação de fato ocorra, é preciso que os projetos curriculares dos cursos consigam equilibrar os conteúdos necessários para que o trato pedagógico ocorra em perfeitas funcionalidades.

É imprescindível que o aluno tenha acesso a todos os conhecimentos necessários para sua prática profissional, pois caso contrário, isso

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

significa impossibilitar o domínio de instrumentos que possam contribuir para compreensão da realidade.

Este trabalho defende que o conteúdo Jogo seja abordado de forma mais completa nos cursos de Educação Física da Universidade Estadual de Londrina, em especial pelo departamento da habilitação do bacharelado, para que mais disciplinas foquem exclusivamente durante a formação inicial.

Desta maneira, a organização curricular dos cursos deve fundamentar o ensino e conhecimento dos jogos, para que ocorra formação completa do indivíduo, visando estar em constante pesquisa e desenvolvimento.

### **Referências**

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Educação Física na escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005. P.158.

DECIAN, Marluce Raquel; IVO, Andressa Aita; MARIN, Elizara Carolina. O jogo como conteúdo na formação inicial em educação física: uma análise a partir da concepção dos professores. **Conexões: Educ. Fís., Esporte e Saúde**, Campinas: SP, v. 15, n. 3, p. 305-318, jul./set. 2017.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. 2a. São Paulo/SP: WMF Martins Fontes, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

PALMA, A. P. T. V.; OLIVEIRA, A. A. B.; PALMA, J. A. V. **Educação Física e a Organização Curricular: educação infantil, ensino fundamental e ensino médio**. 2. ed. Londrina: Edue, 2010

OLIVEIRA, Rogerio Massarotto de. **A organização do trabalho educativo com o jogo na formação de professores de educação física**. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2017.

RONCA, P. A. C.; TERZI, C. A. **A aula operatória e a construção do conhecimento**. 9. ed. São Paulo: Edesplan, 1995.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF – UFRGS, 1994.

**XVIII SEDU - SEMANA DA EDUCAÇÃO**  
**I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO**  
**CONTEXTOS EDUCACIONAIS: FORMAÇÃO, LINGUAGENS E DESAFIOS**

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **Jogos tradicionais e a Educação Física**. Londrina, EDUEL, 2012.

SANTOS, Gisele Franco de Lima. **O JOGO NA FORMAÇÃO INICIAL EM EDUCAÇÃO FÍSICA**. 2011. Disponível em: <<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139969/ISSN2236-9708-2011-2268-2276.pdf?sequence=1>>. Acesso em: 30 set. 2019.

SILVA, Lidiane Rodrigues Campêlo da. **Pesquisa documental: alternativa investigativa na formação docente**. 2009. Disponível em: <[https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/3124\\_1712.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2009/3124_1712.pdf)>. Acesso em: 02 out. 2019.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. Pró-reitoria de graduação. **Organização Curricular – Bacharelado em Educação Física**. Disponível em: <[http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo\\_2018/organizacao\\_curricular/educacao\\_fisica\\_bacharelado\\_matutino.pdf](http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo_2018/organizacao_curricular/educacao_fisica_bacharelado_matutino.pdf)>. Acesso em: 04 out. 2019.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. Pró-reitoria de graduação. **Organização Curricular – Licenciatura em Educação Física**. Disponível em: <[http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo\\_2018/organizacao\\_curricular/educacao\\_fisica\\_licenciatura\\_matutino.pdf](http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo_2018/organizacao_curricular/educacao_fisica_licenciatura_matutino.pdf)>. Acesso em: 04 out. 2019.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. Pró-reitoria de graduação. **Ementas das Disciplinas – Licenciatura em Educação Física**. Disponível em: <[http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo\\_2018/ementas/educacao\\_fisica\\_licenciatura\\_matutino.pdf](http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo_2018/ementas/educacao_fisica_licenciatura_matutino.pdf)>. Acesso em: 04 out. 2019.

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA. Pró-reitoria de graduação. **Ementas das Disciplinas – Bacharelado em Educação Física**. Disponível em: <[http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo\\_2018/ementas/educacao\\_fisica\\_bacharelado\\_matutino.pdf](http://www.uel.br/prograd/catalogo-cursos/catalogo_2018/ementas/educacao_fisica_bacharelado_matutino.pdf)>. Acesso em: 04 out. 2019.