

## JOGOS

### 1. CONCEITO

- A palavra *jogo* vem do latim *locus, locare* = brinquedo, folguedo, divertimento, passa-tempo sujeito a regras, ou uma série de coisas que formam uma coleção.
- Atividade livre, incerta e improdutiva, regida por regras previamente definidas.

Jogo é toda e qualquer atividade em que as regras são feitas ou criadas num ambiente restrito ou até mesmo de imediato. (...) são atividades estruturadas ou semi-estruturadas, normalmente praticadas com fins recreativos e, em alguns casos, como instrumento educacional. (*Wikipédia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Jogo>*)/

### 2. ORIGEM

- A arqueologia registra a presença dos jogos na humanidade desde 2600 a.C, fazendo este parte da vida do homem mesmo que de forma intuitiva.
- Pré-história: jogos presentes como forma de lazer e de representar atividades cotidianas, além de servir como instrumento para passar herança cultural e conhecimentos entre as gerações.
- Idade Média: jogos proibidos pela Igreja de serem praticados na escola.
- Renascimento: com a Pedagogia Moderna, que estava baseada na participação lúdica e afetiva do aluno, mostra a importância do jogo no processo de ensino – aprendizagem.
- Ludwig Wittgenstein: 1º filósofo acadêmico a criar uma definição pra jogos (1989), como a criação do termo “Jogos de linguagem”, considerando que o jogo não pode ser agrupado por uma única definição, mas por um conjunto de definições que compartilham características entre si.
- Atualidade: o jogo apresenta várias funções: instrumento educativo, meio de lazer, meio de expressar sentimentos e emoções, etc.

### 3. CARACTERÍSTICAS

- envolvimento emocional (espontaneidade e criatividade);
- limitação de tempo (dinamismo e possibilidade de repetição);
- espaço limitado; existência de regras (auxilia no processo de interação social);
- estimulação da imaginação, auto-afirmação e autonomia.

### 4. CLASSIFICAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO	CONCEITO	EXEMPLOS
Brincadeiras	Ação que se desenvolve no ato de jogar. Aprendizado cultural que se expressa de diversas formas. A brincadeira é um estado existencial das pessoas em diversas situações das suas vidas ( SÃO LUÍS, 2004 ).	Manifesta-se nos jogos, brinquedos em forma de objetos, cultura popular, reuniões de amigos, montagem ou confecção de brinquedos entre outros ( SÃO LUÍS, 2004 ).
Jogos Simbólicos	A função desse tipo de atividade lúdica "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar ( PIAGET APUD	Brincadeiras ou jogos de faz-de-conta, de papéis ou de representações (SÃO LUÍS, 2004).

	RIZ 1997 ).	
Jogos Esportivizados	[...] contêm alguns fundamentos de modalidades esportivas em que as regras são alteradas e/ou criadas de outra forma (MATO GROSSO, 1998, p. 22).	Basquetão, futebol de cadeira, futebol em duplas, tênisbol, câmbio, 10 passes, volençol, etc.
Jogos Populares	São aqueles conhecidos também como jogos de rua ou jogos tradicionais, que não exigem recursos materiais mais sofisticados, pois sua gênese está na cultura popular.	Queimado, amarelinha, rouba bandeira, boca-de - forno, mãe da rua, chuta lata, manchete, tacobol, etc.
Jogos de Salão	São aqueles em que o jogador depreende menos energia por parte da movimentação corporal, realizado em ambientes mais fechados (salas), usando-se tabuleiros e pequenas peças para representação dos jogadores, em que suas regras são pré-determinadas. Na atualidade muitos desses jogos são pré-fabricados /industrializados (SOUZA JR.; TAVARES, 2007).	Dama, xadrez, ludo dominó, pega-vareta, palavras cruzadas, baralho, etc