

Versão Online

ISBN 978-85-8015-054-4

Cadernos PDE

VOLUME I

O PROFESSOR PDE E OS DESAFIOS
DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE

2009

JOGO DE TABULEIRO DAMAS COMO CONTEÚDO CURRICULAR

Autora: Prof.^a Milene Maria Possagnoli

Orientadora: Prof^a Gisele Franco de Lima Santos

Resumo: O objetivo deste estudo é apresentar uma proposta que contemple o ensino sobre o jogo de damas, enquanto produção sócio-cultural e a partir de uma concepção de Educação Física enquanto área de conhecimento, por meio de aulas expositivas, gincanas, confecções de cartazes, confecções de tabuleiros e a prática do jogo.

Palavras-chave: Educação Física; Jogo de Tabuleiro; Jogo de Damas.

1. INTRODUÇÃO

Nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica do estado do Paraná (DCE) temos que os jogos são pensados como um conjunto de possibilidades que ampliam a percepção e a interpretação da realidade, a partir do momento que os próprios alunos possuem a liberdade de impor suas regras e com isso estejam em comum acordo, saberão respeitar a liberdade conquistada e os limites impostos, incentiva a construção de brinquedos com materiais alternativos e dessa forma enriquecendo-os com vivência e práticas corporais . (PARANÁ, 2009).

Muitos autores, como Huizinga (1993) concebem o jogo como um fenômeno mais antigo que a cultura. O referido autor entende o jogo como:

[...] uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana". (HUIZINGA, 1993, p. 32).

Apesar das características de espontaneidade e voluntarismo,

quando pensamos em jogo no campo educacional, precisamos estar atentos a importância de se “direcionar” o desenvolvimento do jogo aos objetivos que desejamos enquanto educadores. Pois, se isso não acontecer, ele terá um fim em si mesmo e com aspectos negativos, em vez de pontos positivos no ensino e da aprendizagem.

Esses aspectos de ensino e de aprendizagem não dizem respeito apenas à construção de conhecimentos sistematizados em currículos escolares, mas também ao desenvolvimento do ser humano e da aprendizagem de regras e valores sociais, como podemos observar nas diferentes concepções que se seguem.

Quando nos referimos aos jogos podemos pensar também no desenvolvimento cognitivo e habilidades que favorecem ao uso da linguagem oral e escrita, como: conhecer, compreender, construir, organizar, descrever e redigir .

Vygotsky(1988) classificou a interação social como fonte primária da cognição e do comportamento, deixando aí possibilidades para possíveis reflexões, sendo que o jogo na escola raramente acontece de forma individual, pois o aluno está constantemente interagindo com o grupo ou com o oponente. Nesse aspecto, podemos pensar no jogo como um instrumento social que propicia aprendizado. Huizinga (1993) completa o nosso pensamento, ainda, quando cita o jogo enquanto sagrado:

[...] a noção de jogo associa-se naturalmente à de sagrado. [...] o jogo sagrado, pelo fato de ser indispensável ao bem-estar da comunidade e um germe de intuição cósmica e de desenvolvimento social, não deixa de ser um jogo que, como dizia Platão, se processa fora e acima das austeras necessidades da vida cotidiana (HUIZINGA, 1993, 30).

De acordo com Sérgio (apud DANOFF, BREITBART E BARR, 1999), as crianças aprendem quem são, seus papéis, quais os papéis das pessoas que as cercam, tornam-se familiarizadas com a cultura e os costumes da sociedade por meio de ações educativas. Nesse sentido, podemos pensar que o jogo tem grande influência para que elas se sintam integradas no grupo em que estão inseridas, encontrando facilmente seu lugar no grupo social em questão.

No jogo estão envolvidos pensamentos e comportamentos que exigem níveis diferenciados de cognição (pois depende do jogo e da pessoa que joga), que se apresentam na combinação de idéias, de delimitação de problemas, de busca de

soluções. Ao jogar o indivíduo, ainda, envolve e é envolvido por sentimentos e emoções em consequência da atitude de aproximação ou de rejeição dos outros jogadores, das preferências, dos interesses, do conflito dos próprios valores com o do outro com quem joga. Diante deste contexto, levantamos algumas questões tais como: Qual a relação do jogo com as aulas de Educação Física? Como os jogos de tabuleiro podem ser ensinados nas aulas de Educação Física? Como o professor pode ensinar o conteúdo Jogo de Damas sem se preocupar apenas com a reprodução de movimentos?

A partir destes questionamentos elencamos como objetivo deste estudo: apresentar uma proposta que contemple o ensino sobre o jogo de damas, enquanto produção sócio-cultural e a partir de uma concepção de Educação Física enquanto área de conhecimento.

Assim, nos propomos a ensinar o jogo de damas como produção sócio-cultural, já que muitos educadores da área utilizam o jogo de damas como mera atividade recreativa para os dias de chuva ou por falta de espaço apropriado para outras atividades motoras. Para tanto, desenvolvemos este estudo em uma 6ª série do Ensino Fundamental de 8 anos, com três aulas semanais.

Como subsídio teórico nos pautamos nos significados do jogo e do jogo de tabuleiro e buscamos compreender as especificidades históricas e de regras do Jogo de Tabuleiro Damas.

1.1 A Origem dos Jogos de Tabuleiro

O jogo de tabuleiro mais antigo de que se tem notícia é o jogo Real de Ur, na antiga mesopotâmia, e um conjunto do mesmo foi encontrado em suas ruínas. Estudos datam a sua origem em 2.500 a.C.. Pesquisas indicam que a origem dos jogos de tabuleiro se deu no antigo Egito e na Mesopotâmia (hoje Iraque) , após propagou-se na Índia, China, Japão, Pérsia, África e Grécia, indo depois para Roma e outros países da Europa. Seguindo para os países Árabes, muitos desses jogos eram utilizados para o desenvolvimento de estratégias de guerra (SANTOS, 2009). Este jogo apresenta semelhanças com o gamão.

Na mesma época na China, já existiam regras de um jogo chamado Go, há evidências arqueológicas dele nos escritos de Confúcio (551- 479 a.C.), mas existem autores que colocam sua invenção por volta de 2000 a.C.

1.2 História do Jogo de Tabuleiro Damas

Devido à falta de bibliografia confiável para o levantamento da história do jogo de Damas no Brasil, optamos por consultar apenas a Confederação Brasileira do jogo de Damas, portanto toda a referência que se segue foi retirada da referida instituição.

O jogo de damas deve ser estudado de forma planejada e sistematizada e seria interessante se o educador começasse pela sua história ou pelo menos sua história no Brasil, aqui em nosso estudo iniciaremos com a vinda e história do jogo no Brasil.

Quando houve a colonização no Brasil o jogo de damas era muito conhecido em Portugal e Espanha, com a vinda da corte real ao Brasil em 1806, Dom João VI é que trouxe o primeiro livro de damas ao Brasil, livro de Juan Canalejas, "Libro del Juego de las damas", que foi publicado em Barcelona, Espanha, em 1650. Este livro poderá ser encontrado na Biblioteca Nacional do Rio de Janeiro. A corte real se instalou no Rio de Janeiro e começou a difundir o jogo de damas no país (acreditamos que inicialmente somente a corte jogava).

No Maranhão houve muita influência das culturas Holandesa e Inglesa, devido a esse fator, lá se joga muito as damas internacionais, que é jogada no tabuleiro de 100 casas, sendo distribuídas 20 peças para cada jogador, as regras são as mesmas das damas de 64 casas.

Os torneios no Brasil se iniciaram por volta de 1929, mas os torneios com aplicação de regras tradicionais começaram a acontecer a partir de 1935. O primeiro jogador de destaque que houve no Brasil foi Geraldino Izidoro da Silva, que recebeu como homenagem a essa contribuição a homologação pela assembléia geral da Confederação Brasileira de Damas o dia do DAMISTA, que é comemorada no dia 9 de maio dia de seu aniversário.

Ele fez várias publicações sobre o jogo de damas, contribuindo para a sua divulgação no Brasil. Outra grande contribuição que as Damas recebeu foi a chegada de Waldemar Bakumenko, que veio ao Brasil em 1954, já com o mérito de já ter sido campeão na união Soviética, logo após sua chegada começou a escrever e divulgar o jogo de damas. Com as publicações de Bakumenko e Geraldino Izidoro, as damas se expandiram por todo território nacional, e também, foram os responsáveis pela unificação das damas de 64 casas, com as regras do jogo da

damas de 100 casas.

Em 1963, foi fundada a Federação Paulista de Jogo de Damas e foi organizado o 1º campeonato Paulista, sendo campeão Waldemar Bakumenko. Como já havia sido fundada várias federações no Brasil, foi fundada em 23 de abril de 1967 fundou-se a Confederação Brasileira do Jogo de Damas em Niterói, Rio de Janeiro. Nesse ano, em Belo Horizonte, houve um grande campeonato organizado de jogo de Damas no Brasil reunindo 1009 participantes.

Waldemar bakumenko que escreveu as "regras de ouro" que ajudaram a criar o perfil ético do damista Brasileiro. Dentre elas podemos destacar a seguinte:

- Nunca toque a peça antes de resolver movê-la.
- Evite, durante o jogo, conversas inúteis.
- Não toque com os dedo as casas do tabuleiro acompanhando o cálculo.
- Não mostre impaciência quando teu adversário joga devagar.
- Não perca a oportunidade de assistir a jogos entre bons damistas.
- Não apresente desculpas da sua derrota. Dê valor a vitória adversária.
- Por ética, cumprimenta sempre seu vencedor ou vencido.

Após esse episódio, o nível técnico dos damistas começou a se desenvolver de forma acelerada.

O primeiro campeão Brasileiro foi o capixaba José Carlos Rabelo; surgiu também Reginaldo da Cruz, campeão em 1968 e Lorival Mendes França, campeão em 1969 e 1970, em 1971 teve como vencedor do campeonato Brasileiro Lélío Marques luzes Sarcedo, jovem paulista de apenas 17 anos.

Em 1972 Lélío Sarcedo e Lorival França viajaram para Nova York, onde participaram do VII American Pool Checker's Championship, sendo a primeira participação internacional de damismo Brasileiro.

Na década de 70, o jogo de damas no Brasil, se desenvolvia em torno

das federações Estaduais que já somavam-se 12 em todo o país. Mais, um obstáculo surgiu para se contrapor ao desenvolvimento do jogo de damas Brasileiro, foi promulgação da Lei 6251, colocando em seu segundo parágrafo que considerava esporte toda a modalidade predominantemente física, o jogo de xadrez não chegou a ser atingido, pois o Decreto 60228 que regulamentou a lei 6251 tinha um parágrafo único no segundo artigo: "para efeitos desta Lei, eleva-se o xadrez a categoria de Esporte". Essa conquista se deu por influência do Ministro Mário Henrique Simonsen.

Em 1979, dois Brasileiros participaram do primeiro campeonato Panamericano de Damas Internacional, realizado em Paramaribo, Capital do Suriname, foram eles Lélío Marcos Luzes Sarcedo e Cleuber de Souza Landim. Nesse evento foi fundada a federação Panamericana de jogo de Damas. Em 1975 Lélío Sarcedo então com 19 anos, Presidente da Federação paulista do jogo de damas foi a Holanda para filiar o Brasil a Federação Mundial do jogo de damas, que foi fundada em Paris, em 1947.

Em 1979, dois Brasileiros participaram do primeiro campeonato Panamericano de Damas Internacional, realizado em Paramaribo, Capital do Suriname, foram eles Lélío Marcos Luzes Sarcedo e Cleuber de Souza Landim. Nesse evento foi fundada a federação Panamericana de jogo de Damas.

Ainda nesse período, o jogo de damas se desenvolvia apenas pelo trabalho das confederações Brasileiras. Em 1981, no Estado de São Paulo, nas cidades: de São Paulo e Piracicaba, aconteceram as primeiras disputas internacionais do tabuleiro de 100 casas. Em 1982 foi em São Paulo, que se realizou o Campeonato Mundial de Damas, Internacional, cujo vencedor foi o holandês Jannes Van Der Waal. Em 1988, houve o reconhecimento que o jogo de Damas era um esporte. Em 1989, Douglas Diniz participou em Galatina, Itália, do 1º campeonato de Damas de 64 casas

A partir desse período, o Brasil passou a sediar inúmeros torneios internacionais. Em 1992, a Secretaria de Esporte, Lazer e Turismo de São Paulo incluiu o jogo de damas nos jogos Regionais e Abertos do interior do Estado de São Paulo nascendo uma nova era, dando mais espaço ao jogo de damas no Brasil.

Em 2002 na Ucrânia, Francisco Marcelo Araújo de Oliveira sagrou-se campeão mundial na categoria juniores e ficou em segundo lugar na categoria 10x10 min, em 2007. O desenvolvimento do jogo de damas no Brasil se dá ainda hoje

pelos jogos Regionais e Abertos de São Paulo.

1.3 As Regras Clássicas de 64 Casas

O jogo de damas é praticado por dois jogadores em um tabuleiro quadrado de 64 casas, alternadamente claras e escuras. E são distribuídas 12 peças brancas e 12 pretas para cada jogador. O objetivo do jogo é capturar ou imobilizar as peças do adversário. O tabuleiro deve ser colocado de modo que a casa clara fique a direita do jogador.

As pedras deverão ser distribuídas nas casas escuras, cada jogador as distribui nas três primeiras fileiras mais próximas de si. As pedras movimentam-se na diagonal sobre as casas escuras, para frente e uma de cada vez. A pedra que atingir a 8ª casa adversária será promovida (coroadada) a Dama, sobrepondo uma peça sobre a outra.

A dama pode mover-se para trás e para frente em diagonal, podendo capturar peças desde que estejam intercaladas. Quando em uma casa próxima a uma peça, houver uma peça adversária, com uma casa imediatamente vaga, na mesma diagonal, a pedra será tomada consecutivamente podendo ser para frente e para trás, sendo este o único movimento retrógrado da pedra.

Se após a tomada de uma pedra a circunstância se repetir a pedra continuará a tomada no mesmo lance, chamando-se a esse movimento; tomada em cadeia. Se nas diagonais da casa de partida da dama, houver uma peça adversária, cuja casa imediata seja vaga, a dama tomá-la-á passando por qualquer casa vaga após a peça tomada. A dama também pode fazer a tomada em cadeia.

A tomada é obrigatória. A pedra e a dama têm o mesmo valor para tomarem e ser tomadas. Se num mesmo lance apresentar-se mais de um modo de tomar, é obrigatório executar o lance que tomará o maior número de peças. A peça que toma poderá passar mais de uma vez pela mesma casa vazia.

Não será promovida a peça que, numa tomada em cadeia, apenas passar pela oitava casa adversária. As peças tomadas só poderão ser retiradas do tabuleiro depois de completarem o lance. O primeiro lance da partida é das peças brancas, poderá ser determinada por sorteio a convenção para a primeira partida. Nas seguintes, as peças brancas poderão ser intercaladas entre os participantes. O

lance é executado quando se transfere diretamente a nova casa a peça tocada, e a peça deverá ser imediatamente solta. O lance está completo quando a mão do jogador tiver largado a peça ao movê-la de uma casa para outra.

Se o jogador a quem cabe efetuar o lance tocar uma de suas peças, deverá jogá-la e se forem várias peças, o adversário terá o direito de designar quais peças dentre as tocadas que deverão ser jogadas. Se nenhuma dessas peças puder ser jogada legalmente, não haverá penalidade, entretanto, a reincidência é passível de punição. A partida termina quando:

- Não houver mais peças do adversário.
- Os dois parceiros concordam com o empate.
- Quando ocorrer vinte lances sucessivos da dama sem tomada ou deslocamento.

Uma mesma posição se produzir pela terceira vez, cabendo ao mesmo jogador o lance, o interessado deverá reclamar o empate antes que a posição se modifique (esta regra só é válida se a partida estiver sendo anotada em uma planilha) e na luta de três damas contra uma, o lado maior não conseguir obter vitória em três lances. (DAMAS, 2010).

1.4 Variações do Jogo de Tabuleiro Damas

Essas variações podem ser usadas para fixação das regras e não se tornar cansativo para o aluno, para perceberem como é rico o jogo de damas e poder brincar com essas atividades. Dentre elas destacamos: Tabuleiro de 100 casas ou damas internacionais; damas diagonais; damas brasileiras; damas portuguesas; damas italianas; damas inglesas; damas russas; damas turcas; perde-ganha.

No **tabuleiro de 100 casas ou damas internacional**, as regras são praticamente as mesmas do jogo de tabuleiro de 64 casas, as diferenças são encontradas no número de peças, que neste caso, cada um terá 20 peças, ocupando as quatro primeiras fileiras do tabuleiro mais próximas de si. As regras de empate são; 25 lances sucessivos sem a tomada de peças, se não existirem mais

de três damas; ou de uma peça, ou uma dama e duas peças contra uma dama, o empate ocorrerá após cinco movimentos. Esta variante não poderá ser utilizada com o tabuleiro de 64 casas, como já diz o nome, o tabuleiro deverá conter 100 casas.

Nas **damas diagonais**, o tabuleiro é colocado diagonalmente entre os jogadores, as 12 peças serão colocadas nas casas claras do tabuleiro, sempre no primeiro lance o jogador que iniciar a partida oferecerá ao adversário uma peça para ser tomada. No mais, o jogo se desenvolve como um jogo de damas clássicas. As duas casas brancas mais próximas do jogador serão marcadas com um "x" e será lá que haverá a coroação, isto é, o jogador fará a dama. Outra possibilidade das damas diagonais, é um jogo com 9 peças de cada lado, colocando-as nas casas escuras, e existindo apenas 3 casas para a coroação (DAMAS..., 2010). As regras são as mesmas da oficial de 64 casas.

Já nas **damas brasileiras**, existem Damas sem captura e a Damas com captura. No jogo de damas sem captura move-se em diagonal, percorrendo as casas vagas que quiser, para frente ou para trás, não tomando no seu percurso qualquer pedra contrária, ou não podendo trocar de diagonal. Damas com captura: se em sua diagonal houver uma ou mais peças, sendo essas do adversário, a captura só poderá ser efetuada, se houver uma ou mais casas vazias após a pedra adversária, sendo assim a jogada é obrigatória. A dama será obrigada a permanecer na casa seguinte após a tomada (CIENTISTAS..., 2009).

As **damas Portuguesas** apresentam algumas diferenças nas regras. O tabuleiro é colocado de modo a ficar a casa branca à esquerda, as peças não podem capturar para trás, quando houver mais de uma opção para tomar o mesmo número de peças, deverá optar o jogador pela que permita capturar mais damas no caso de uma tomada em série ou em cadeia, se a pedra passar pela última fileira, será automaticamente promovida a Dama. A dama poderá andar quantas casas tiver disponíveis para frente e para trás (DAMAS..., 2010).

As regras das **damas italianas** são as mesmas da dama tradicional, com as seguintes mudanças: o tabuleiro é colocado de modo a ficar a casa branca à esquerda (igual às Portuguesas); as peças não podem tomar a dama; se um jogador não tomar uma peça quando for possível fazê-lo, perde o jogo, e quando houver mais de uma opção para a tomada de peças, deverá optar por tomar a de maior valor (DAMAS..., 2010).

Nas **damas inglesas** são usadas as mesmas regras da dama tradicional, exceto poder optar por capturar qualquer peça e não fazer obrigatoriamente a jogada que permita tomar o maior número de peças (DAMAS..., 2010).

Nas **damas russas** as alterações com relação às regras oficiais, serão o fato de a tomada não ser obrigatória, e também, no caso de uma tomada em série, se a peça passar pela última fileira, será promovida a dama e continuará a jogada já como dama (DAMAS..., 2010).

Nas damas turcas o tabuleiro usado é de 8x8 casas (64 casas) e cada jogador tem dezesseis peças e as colocará na segunda e na terceira fileira mais próximas de si. As peças se movem de modo ortogonal (perpendicular), para os lados e para frente, mas não se movem para trás. A captura também é feita para frente ou para os lados; a peça que faz a captura é colocada na posição seguinte a previamente ocupada pela peça capturada, que será imediatamente eliminada (durante a jogada e não no final dela). As capturas são encadeadas, as peças serão removidas à medida que são capturadas, durante o movimento de captura. Quando uma peça chega à última fileira, torna-se dama. As damas podem mover-se tantas casas vazias quanto quiserem para frente, para trás, ou para os lados. A captura feita por uma dama é igual à feita pelas peças normais, exceto por poder saltar por uma linha de casas vazias até alcançar a peça que será capturada. Quando possível, a captura é obrigatória e deve ser feita de forma a eliminar o máximo possível de peças adversárias. A vitória só ocorrerá quando todas as peças adversárias forem eliminadas, imobilizadas ou sobrarem no máximo uma peça contra uma dama (DAMAS..., 2010).

No **perde-ganha** as regras serão as mesmas do jogo oficial, mas, nessa variante, aquele que ficar sem peça é quem ganha. O jogador portanto deverá oferecer suas peças ao adversário, o mais rápido possível (DAMAS..., 2010).

Ensinar aos alunos algumas variações é uma forma de estimular o aluno a pensar sobre outras possibilidades de jogar a dama, de conhecer outras variações culturais e, também, de favorecer que as aulas não fiquem cansativas, sempre utilizando a mesma estratégia de ensino.

1.5 Procedimentos Metodológicos

Desenvolvemos este estudo em uma 6ª série, no qual tínhamos um número par de alunos. Iniciamos as atividades com a história do jogo de damas, fizemos uma gincana, a linha do tempo, avaliações e exposição de cartazes sobre as regras de ouro do jogo. Após este primeiro momento, iniciamos o estudo sobre as regras clássicas oficiais do jogo de damas, a intenção inicial era que pudéssemos estudar e vivenciar todas as variações do jogo de tabuleiro damas, mas devido ao pouco tempo para desenvolver a proposta, optamos por estudar apenas as regras clássicas.

Dividimos a sala em duplas para começar a confecção dos tabuleiros, antes de iniciar, desenhamos um tabuleiro em um quadro quadriculado após, fizemos o primeiro tabuleiro para que os alunos observassem, usamos uma folha de E.V.A. verde, lápis, régua e para o acabamento, pincel atômico preto, aqui, foi onde mais demoramos, pois os alunos apresentaram um pouco de dificuldade nessa fase. Para usar como peças cada aluno trouxe 12 tampinhas de cor diferente da de seu par.

A Última fase foi à vivência do jogo. Os alunos jogaram com seus pares e com outros da classe, essa fase foi bem alegre com muitos risos e um corrigindo o outro, então fizemos as inscrições e sorteio dos pares para o campeonato, Iniciamos na aula seguinte e ficamos uma semana em campeonato, foi muito produtivo, os alunos que iam sendo eliminados ganharam a função de anotar as jogadas das duplas que estavam vencendo, acredito que aprenderam bastante. Apesar das dificuldades que encontramos, foi um grande aprendizado para todos, podemos trabalhar dessa forma com qualquer jogo que escolhermos, pois cada um tem sua história e sua trajetória, quando o conteúdo é mais amplo e completo a possibilidade de envolvimento cresce também eles conseguem visualizar melhor e dar sentido à atividade.

CONCLUSÃO

O objetivo proposto foi alcançado apesar da resistência dos alunos. Esta resistência se deu, principalmente em função do rompimento do conteúdo que estava sendo desenvolvido antes do nosso retorno à escola. Muitas dificuldades foram encontradas, tais como: a falta de comprometimento dos alunos, a desmotivação dos alunos em participar das aulas de Educação Física e a

expectativa de realizar apenas ações motoras e ter somente situações práticas na aula.

A respeito de nossos anseios em desenvolver o Jogo de Tabuleiro Damas, enquanto conteúdo curricular foi contemplado em partes. Pois, devido ao tempo limitado para aplicação do estudo e a coleta dos dados, não pudemos ensinar todos os conhecimentos que serão necessários para entender o Jogo de Damas em sua totalidade. Mas no geral, ficamos muito satisfeitos com o resultado e com a oportunidade de estudar e aplicar os conhecimentos que foram adquiridos neste momento da nossa formação.

REFERÊNCIAS

ALVARENGA, M. C. M. **O jogo de damas**. Disponível em: <<http://www.jogosantigos.nom.br>>. Acesso em: 18 mar. 2010.

AKEMI, Y.. Disponível em: <<http://www.carbonel.net/forum/index.php?showtopic=23120&mode=threaded>>. Acesso em: 4 fev. 2010.

CERQUEIRA, A. **Desenvolvimento e implementação de um jogo de damas em Prolog**. Disponível em: <<http://www.linhadecodigo.com.br/Artigo.asp?id=860>>. Acesso em: 4 fev. 2010.

CIENTISTAS criam um robô imbatível nas damas. **Folha de São Paulo**, 20 jul. 2007. Disponível em: <<http://www.artigosobre.com/Damas>>. Acesso em: 22 mar. 2010.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino de educação física**. São Paulo: Cortez, 2002.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE JOGO DE DAMAS. Disponível em: <<http://www.topdam.com.br/realese/historiabrasileira/>>. Acesso em: 4 nov. 2009.

DANNEMAN, F. **Jogos de salão: jogo de damas**. Disponível em: <<http://www.fernandodannemann.recantodasletras>>. Acesso em: 2 de outubro de 2009.

DAMAS. Disponível em: <<http://www.artigosobre.com/Damas>>. Acesso em: 22 mar. 2010.

DINÍZ, A. **O Jogo de damas!** Disponível em: <<http://www.images.google.com>>. Acesso em: 19 mar. 2010.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1993.

KISHIMOTO, T. M. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

PALMA, Â. P. T. V. et al. **A Organização Curricular e a Educação Física**. Londrina: EDUEL, 2010.

PARANÁ. Secretaria Estadual de Educação. **Diretrizes curriculares da educação básica do Paraná**: educação física. Disponível em: <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/diaaadia/modules/conteúdo/php?conteudo=98>>. Acesso em: 4 out. 2009.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1973.

SANTOS, G. F. L. **Jogos de tabuleiro**: o jogo de damas enquanto conteúdo curricular. Disciplina de Jogos, Brincadeiras e Escola. Londrina: UEL, 2009.

SÉRGIO, M. **Motricidade humana**. Lisboa: Instituto Piaget, 1994.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.