

## Jogo: recurso pedagógico de socialização no cotidiano escolar?

Amanda Martins Gonçalves de Oliveira<sup>1</sup>  
Ivanete da Rosa Silva de Oliveira<sup>1</sup>

Artigo  
Original

*Original  
Paper*

### Palavras-Chave:

Componente curricular;

Educação Física escolar;

Socialização.

### Resumo

O presente estudo, realizado por meio de uma pesquisa bibliográfica descritiva, de cunho predominantemente qualitativo, tem como objetivo principal analisar o papel da Educação Física no processo de socialização dos alunos na escola, bem como identificar as ferramentas pedagógicas adequadas que estão relacionadas às práticas docentes que podem contribuir para a formação humana dos discentes. Para promover tal análise optou-se por descrever inicialmente as particularidades e singularidades da Educação Física enquanto elemento da cultura corporal, em seguida foi demonstrado as peculiaridades da Educação Física como componente curricular e, finalmente, buscou-se apreender quais os valores que são comumente trabalhados através dos jogos, principal recurso pedagógico utilizado pelos docentes da área e sua efetiva contribuição nos aspectos socializadores que interfiram em dois dos quatro pilares da educação – aprender a ser e aprender a conviver. Dessa forma, sabendo que a práxis de professor de Educação Física é capaz de contribuir com a formação de valores, sejam atrelados aos princípios de competitividade e/ou cooperação, recomenda-se que o jogo no espaço escolar de ênfase à atuação coletiva, solidariedade, respeito ao próximo em detrimento do individualismo, da rivalidade e da deslealdade.

<sup>1</sup>Centro Universitário de Volta Redonda - UniFOA

## 1. Introdução

Este trabalho tem como objetivo analisar o papel da Educação Física (EF) no processo de socialização dos estudantes e apresentar o jogo como ferramenta pedagógica que está relacionado às práticas docentes que podem contribuir para a instituição de valores sociais necessários ao aprimoramento motor e, fundamentalmente, para a formação humana.

Desse modo, mediante revisão bibliográfica e com o suporte de autores como Candau *et. al.* (2005), Delours (2003), Laraia (2008), Marcellino (2006), Neira e Nunes (2008), Rodrigues e Darido (2006) e Soares *et. al.* (1992), foi possível compreender as articulações existentes entre escola e sociedade, como dispositivos provocadores de vínculos sociais e culturais que contribuem para a conscientização e a transformação dos sujeitos.

Vale esclarecer a priori que entende-se que o predomínio da ludicidade, característico do período da infância, quando no cotidiano escolar, não deve estar somente articulado às aulas de EF. Esse elemento deve permear todas as ações pedagógicas, pois constitui uma produção da cultura social que é expressa pelo estudante. A socialização dos estudantes deve ser um dos principais objetivos da escola, baseado em dois dos quatro pilares da educação – aprender a ser e aprender a conviver (DELOURS, 2003).

Marcellino (2006:38) preconiza que “[...] é fundamental que se assegure à criança o tempo e o espaço para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e participação cultural e, sobretudo, para o exercício do prazer de viver”.

Dessa forma, a educação, e por consequência a EF enquanto campo de relações culturais tem um desafio: reconhecer os aspectos culturais dos estudantes, desde o seu ingresso, por meio de abordagens, tendências e perspectivas que contribuam efetivamente para prática educativa transformadora (RODRIGUES; DARIDO, 2006). Diante do exposto, foram estabelecidas as seguintes questões norteadoras: i - A práxis do professor de EF será capaz de instituir valores atrelados à socialização, no respeito ao tempo de aprendizagem de cada um, das suas culturas e espiritualidade? ii - Como o

professor de EFE pode contribuir com valores que interferem na socialização dos estudantes?

Assim, este estudo descreve, em primeiro lugar, as particularidades e singularidades da EF enquanto elemento da cultura corporal que é (im)próprio da escola e, finalmente foi apresentado as peculiaridades dos componentes curriculares da EF e de como os mesmos podem ser utilizados para a formação do estudante.

## 2. A educação física no contexto escolar

EF nos primórdios de sua inserção no espaço escolar tinha como principal perspectiva o cuidado com corpo e, a partir disso, cuidar da nova sociedade que estava em construção, onde o físico era fonte de lucro. Desse modo, a EFE passou a ser vista como um importante instrumento de aprimoramento biológico do indivíduo, que pelo exercício físico, estaria fortalecido e apto para ser força de trabalho para a indústria e a nação, na tentativa de criar um projeto de homem disciplinado, obediente, respeitador da hierarquia social (SOARES *et. al.*, 1992).

Esse estreito vínculo com as instituições militares e à classe médica foi fator determinante para a concepção da disciplina e suas finalidades, tanto no campo de atuação quanto na forma de ser ensinada. O Militarismo, mediante a prerrogativa de ordem e progresso, tinha como objetivo formar indivíduos fortes e saudáveis para defender a pátria. E o Higienismo tinha o intuito de disseminar hábitos saudáveis de saúde e higiene da população, favorecendo a educação do corpo, tendo forte preocupação com a eugenia, na tentativa de manter a pureza da raça branca.

Melhem (2009) descreve que com a Reforma Couto Ferraz (1851) a EF se tornou obrigatória nas escolas do município da corte, mas houve contrariedade por parte dos pais, que não queriam ver seus filhos envolvidos em atividades que não tinham caráter intelectual. Entre os meninos, a tolerância foi um pouco maior, já que associavam a ideia da ginástica com as instituições militares, mas as meninas foram proibidas pelos pais de participarem dessas atividades. O autor reforça que a Reforma Leôncio de Carvalho (1879) veio defender a inclusão da ginástica e a equipa-

ração dos professores de ginástica aos das outras disciplinas. Em 1882, o Parecer de Rui Barbosa aconselhava as aulas de ginástica, defendendo que era importante ter um corpo saudável para sustentar a atividade intelectual. A EF era proposta como promotora de saúde, regeneradora de raça, das virtudes e da moral.

As quatro primeiras décadas do século XX foram marcantes para o sistema educacional com a influência dos Métodos Ginásticos e da Instituição Militar, tendo como o auge da militarização da escola correspondente à execução do projeto de sociedade idealizado pela ditadura do Estado Novo, o exército comandava o ideal de EF, fortalecendo as ideias que associam a eugeniização da raça à EF. Que, apesar da inclusão nos currículos não tinha recursos humanos capacitados para a EFE.

Apenas em 1937, na elaboração da Constituição, é que se fez a primeira referência explícita à Educação Física em textos constitucionais federais, incluindo-a no currículo como prática educativa obrigatória (e não como disciplina curricular) [...] em todas as escolas brasileiras. [...] citava o adestramento físico como maneira de preparar a juventude para a defesa da nação e para o cumprimento dos deveres com a economia (MELHEM, 2009, p. 98).

Com isso, houve um amplo debate sobre o sistema de ensino brasileiro. Em 1961, com a promulgação da Lei e Bases da Educação (LDB), que determina a obrigatoriedade da EF para o ensino primário e médio, oficializou-se o processo de esportivização da EFE, dando início a introdução do Método Desportivo Generalizado.

Em meados de 1964 o ensino assumiu a função de formar mão-de-obra qualificada, influenciada pela tendência tecnicista, difundindo principalmente os cursos técnicos profissionalizantes. Assim, em 1968 com a Lei 5.540, e em 1971 com a Lei 5.692, a EF passou a ter reforçado o seu caráter instrumental, sendo considerada uma atividade prática voltada para o desenvolvimento técnico e físico. Na década de 70 a EF voltou a ter funções importantes para a manutenção da ordem e do progresso. O governo militar investiu em função de diretrizes pautadas no nacionalismo, na integração e segurança nacional, na tentativa de formar um

exército composto por uma juventude forte e saudável objetivando desmobilizar as forças políticas oposicionistas. Buscava também, a melhoria da aptidão física e o incentivo para o desporto de massa, numa tentativa de indivíduos aptos a competir.

Na década de 80 os efeitos desse modelo começaram a ser sentidos e contestados: o Brasil não se tornou uma nação olímpica e a competição esportiva da elite não aumentou significativamente o número de praticantes de atividades físicas. Iniciou-se então uma profunda crise de identidade nos pressupostos e no próprio discurso da Educação Física, que originou uma mudança expressiva nas políticas educacionais: a Educação Física escolar, que estava voltada principalmente para a escolaridade de quinta a oitava séries do primeiro grau, passou a priorizar o segmento de primeira a quarta e também a pré-escola. O enfoque passou a ser o desenvolvimento psicomotor do aluno, tirando da escola a função de promover os esportes de alto rendimento (MELHEM, 2009, p. 99).

A EF com a ideia de redemocratização passou a ser vista como uma prática pedagógica que no âmbito escolar tematiza atividades expressivas corporais como o jogo, o esporte, a dança, a ginástica, configurando a área de conhecimento chamada cultura corporal, que tem como objetivo a reflexão sobre a cultura corporal. Essa proposta pretende contribuir para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares, desenvolvendo, uma reflexão pedagógica sobre valores como solidariedade e cooperação em detrimento do individualismo e da disputa, com objetivo de enfatizar a liberdade de expressão dos movimentos. Entendida como disciplina mais globalizante que as demais, pois era a única que trabalha de forma a integrar corpo e mente (SOARES *et. al.*, 1992).

Caparroz (2005: 9) afirma que “[...] os anos de 1980 aparecem como o nascimento de concepções e práticas pedagógicas libertadoras, transformadoras, na perspectiva de desenvolver uma educação física voltada para o ser humano e não mais para as necessidades do capital.” O autor ainda complementa “[...] visto que a educação física que se tinha até então só servia para a manutenção do *status quo*”.

O histórico da EFE anterior a 1980 era fundamentado na utilização de atividades corporais que visavam a educação pelo movimento, do movimento e sobre o movimento, que tinha como resultado final a performance física para o esporte de rendimento em detrimento do caráter sócio-educativo do jogo.

Em 1996, com a promulgação da nova LDB, buscou-se transformar o caráter da EF, integrando-a a proposta pedagógica da Educação Básica como componente curricular obrigatório, ajustando-se então às faixas etárias e às condições da população escolar, sendo facultativa nos cursos noturnos. Essa nova perspectiva da EF também ampliou seu conceito de corpo e movimento e passou a considerar também as dimensões cultural, social e afetiva.

A EFE assumiu o papel de garantir aos estudantes o acesso às práticas da cultura corporal, oferecendo instrumentos para que sejam capazes de apreciá-las criticamente.

### **3. Educação física: a cultura na/ da escola**

Cultura pode ser entendida no seu sentido mais amplo, como tudo aquilo que o homem produz em termos de valores, conhecimentos, objetos, crenças, costumes, arte, ciência e práticas corporais. É cultura tudo que o homem cria para produzir-se historicamente para validar suas produções (NEIRA; NUNES 2008). Para Laraia (2008) a herança cultural está além da herança genética, pois retrata todo o comportamento apreendido pelo homem mediante as relações sociais empreendidas em diferentes espaços do cotidiano.

Nesse sentido, a escola é vista como uma instituição social que promove as relações de várias culturas e possibilita que as desigualdades sejam visíveis, podendo ser entendida como um local primário de confrontos culturais, que, mesmo de maneira inconsciente, faz com que os padrões culturais influenciem os comportamentos sociais (NEIRA; NUNES, 2008).

Cabe a escola, como principal finalidade da educação, favorecer que todos os estudantes desenvolvam habilidades, atitudes e conhecimentos necessários para atuar no contexto da sua própria cultura, assim como

possibilitar ao educando interagir com outras culturas e situar-se em contextos diferentes dos da sua origem (CANDAU *et al.*, 2005).

Essa perspectiva possibilita a compreensão da EF como prática social, construída culturalmente e reproduzida tradicionalmente em diversos ambientes e espaços. Quando a sua prática acontece no âmbito escolar envolve professores, estudantes, funcionários, pais e moradores etc.

É o movimento corporal que confere especificamente à EFE o “status” de produto e produtora de cultura. Mas não é qualquer movimento, não é o movimento institucionalizado, reproduzido, estereotipado e acabado. É um movimento humano com sentido, com significado aferido pelo contexto sócio-histórico-cultural em que é produzido. Movimento que expressa e representa uma cultura, com intenção comunicativa de ideias e sentimentos. Esse movimento se dá no interior de uma manifestação cultural e, se exterioriza por meio de interação social, se propaga e dissemina produzindo mais cultura. Essa expressão da cultura é manifestada pela dança, pela luta, pelo esporte, pela ginástica, pelo jogo e por uma infinidade de manifestações e combinação destas.

Contudo, a EF na perspectiva da cultura corporal não se concretiza somente pela inclusão de determinados componentes curriculares. “[...] é necessário uma releitura da própria visão de Educação. É necessário desenvolver um novo olhar, uma nova ótica, uma sensibilidade diferente” (NEIRA; NUNES, 2008: 271). É necessário ir além, trabalhando na totalidade do desenvolvimento dos estudantes, incrementando os aspectos associados aos valores como a cultura, o saber fazer, as afetividades, mediante atividades que promova a cooperação, o respeito ao próximo e, com isso a socialização.

### **4. Componentes curriculares da ef: o jogo do discurso cooperativo ao fazer competitivo**

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), elaborado em 1997 pelo Ministério da Educação, estabeleceu diretrizes para o currículo mínimo nacional, promovendo uma mudança no enfoque em relação à dinâmica cur-

ricular, deslocando o entendimento do ensino, de conteudista com fim em si mesmo para uma perspectiva na qual o conteúdo seria um meio para o desenvolvimento de capacidades para produzir e usufruir dos bens culturais, sociais e econômicos.

Então, nesse documento, a EF é entendida como área de conhecimento da cultura corporal de movimento e, por sua vez, a EFE como um componente curricular que introduz o estudante na cultura corporal de movimento, formando assim, um cidadão que vai produzi-la, reproduzi-la e transformá-la, usando dos jogos, esportes, danças, lutas e das ginásticas em benefício do exercício da cidadania e da melhoria da qualidade de vida. É importante localizar nessas modalidades as possibilidades para serem utilizadas nas aulas de EF como proposta de aprendizagem, como instrumentos de comunicação, expressão de emoções e sentimentos e de lazer (PCN, 1998).

Dentre os componentes que compõem o bloco de conteúdos da EF, o jogo é o mais utilizado pelos professores no espaço escola e, inclusive, serve como preparação para o desenvolvimento de outros conteúdos como o esporte, a dança, a luta e a ginástica. Até mesmo as atividades rítmicas e expressivas, possuem o pequeno jogo como principal ação de desenvolvimento nas aulas.

As atividades em forma de jogo, incorporadas no esporte, são as que mais podem facilitar o desenvolvimento da criança, em virtude da riqueza de oportunidades que o lúdico oferece. O jogo esportivo é um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea, natural e prazerosa. Concorre para a descoberta e minimiza a atmosfera predominantemente artificial e tecnicista que impera nos meios educacionais. Estimulando a crítica, a criatividade, a sociabilização e a socialização, sendo, portanto, reconhecido como uma das atividades mais significativas – senão a mais – pelo seu conteúdo pedagógico-social (SANTOS *et al.*, 2006, p. 23).

O jogo caracteriza-se pela espontaneidade, flexibilidade, criatividade, fantasia e expressividade, que são representadas de diversas formas de acordo com cada cultura. Com

regras menos rígidas que as dos desportos, os jogos possibilitam a negociação das regras pelos participantes, possibilitando assim, a liberdade e a criação, podendo aparecer novas formas de se jogar que passam a incorporar a cultura do grupo (SEED-PR, 2006).

Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elementos básicos para a mudança das necessidades e da consciência (SOARES *et al.*, 1992: 66).

O jogo é importante para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos estudantes, e não é simplesmente um passatempo, pois estimula o crescimento, a coordenação motora, ajuda também a observar e conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que vive (MAIA *et al.*, 2007).

Por meio do jogo, o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. O jogar é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu (MAIA *et al.*, 2007 p. 127).

Soares *et al.* (1992) afirma que o jogo satisfaz as necessidades das crianças, principalmente a de ação e favorece o desenvolvimento integral porque estimula o exercício do pensamento, desvinculando das situações reais e leva a agir independente do que ela vê. Contudo, para conquistar o status de agente socializador e que contribui para o desenvolvimento integral da criança, o jogo deve estar articulado a valores que pressuponha uma perspectiva colaborativa, cooperativa e, principalmente, significativa para a compreensão, apreensão e crítica dos determinantes sociais que nele vêm embutidos.

Brotto (1990) diferencia competição de cooperação, afirmando que competição é um processo onde os objetivos são exclusivos e as ações são benéficas para alguns, já a cooperação é um processo onde os objetivos são comuns e as ações são benéficas para todos. Tanioli (2007) complementa quando afirma que se pode trabalhar na escola com diferentes

tipos de jogos. No jogo competitivo para que haja um vencedor é preciso haver um perdedor, os jogadores têm que provar que são uns melhores que os outros, a competição, então, acontece entre os jogadores, assim chamados de adversários, tendo com isso apenas um jogador ou equipe vencedora, tornando os outros perdedores. Outra forma de jogo é o cooperativo onde se dá oportunidade para todos, assim, ao contrário do jogo competitivo. Essa tipologia do jogo favorece a parceria entre os jogadores, compartilhando estratégias para poderem vencer juntos.

Entretanto, há ainda um deslocamento concretizado do jogo como fenômeno social no cotidiano da escola, seja ele desportivo ou não, pois suas regras, geralmente construídas externa e previamente, não são questionadas e têm como suporte um discurso calcado pela necessidade da adaptação do indivíduo à sociedade capitalista.

A escola, entendida como lócus para um discurso cooperativo, tem que conflitar com práticas exageradamente competitivas. O fazer, concretização do movimento enquanto manifestação da cultura, tem que ser permeado, como ressalta Pierotti (s/d), por jogos cooperativos, com pressupostos que são atividades que se pode compartilhar, unir pessoas e que podem reforçar a confiança em si mesmo e nos outros, permitindo com isso, o desenvolvimento de viver e conviver em grupo. Brotto (1999:17) reforça que “Quando jogamos cooperativamente podemos nos expressar autêntica e espontaneamente, como alguém que é importante e tem valor, essencialmente, por ser quem é, e não pelos pontos que marca ou resultados que alcança.”

Assim, quando utilizados no espaço escolar, o jogo, seja na forma individual ou coletiva, deve ser trabalhado de modo que possa despertar no estudante interesse e prazer e, sobretudo, ter intenção educativa. Os jogos coletivos podem proporcionar experiências com o meio social, relações morais e éticas. Os jogos cooperativos podem oferecer mais oportunidades de colocar as virtudes em ação, possibilitando o pleno exercício da ética. Brotto (1999) afirma que através dos jogos cooperativos os estudantes aprendem o verdadeiro valor do jogo e do esporte, que não está em somente vencer

ou perder, mas sim na oportunidade de jogar juntos.

Por sua vez, Marcellino (2006) aponta a importância que vem sendo atribuída à atividade lúdica no processo de socialização, onde, através do prazer, do brincar possibilita à criança as vivências de sua idade, contribuindo de modo significativo para sua formação como ser realmente humano, participante da sociedade. Quando a criança se movimenta, seja jogando ou brincando, ela raciocina rapidamente, ocorrendo com isso, um melhor desenvolvimento psicológico, acontecendo também um desenvolvimento social.

Outra autora que reforça a teoria do jogo como potencial estratégia das aulas de EF é Tanioli (2007) que define que as crianças se desenvolvem principalmente por meio do jogo. Assim, segundo a autora, os jogos se constituem como o principal artefato pedagógico utilizado como estratégia nas aulas por todos os métodos de ensino da EF.

Desse modo, o professor de EFE deve resgatar no jogo, valores que possam privilegiar o coletivo sobre o individual, a solidariedade e o respeito ao próximo sobre a deslealdade e a ação de burlar as regras, a diferença entre jogar com o companheiro sobre o jogar contra o adversário, enfim, os aspectos socializadores do jogo que contribuem para a formação, de fato humana, sobre os aspectos deformadores da humanidade.

## 5. Considerações Finais

A escola é considerada como um dos espaços mais propícios para promover as relações de diferentes culturas. Nesse sentido, a EF, enquanto recurso pedagógico, que produz e é produzido culturalmente, deve ter como finalidade principal favorecer o desenvolvimento de habilidades, atitudes e conhecimentos necessários que possibilitem a intervenção social, tornando-se sujeito de sua própria cultura.

Dessa forma, cabe ao professor de EF desenvolver em suas aulas, valores atrelados à cultura corporal, através de atividades que possam promover a cooperação, o respeito ao próximo, com isso, desenvolvendo também a

socialização dos estudantes. Nessa perspectiva, o jogo enquanto ferramenta pedagógica deve facilitar o resgate de valores que privilegiam o coletivo sobre o individual, a solidariedade e o respeito ao próximo sobre o individualismo, permitindo atrelar aspectos socializadores à formação dos estudantes.

Finalmente, pretendeu-se com este estudo possibilitar reflexões no campo da EFE com o foco nos conteúdos das aulas e sinalizar para a necessidade de investigações, discussões e proposta que busquem romper com enfoques tradicionais e conteudistas que situam o jogo em um patamar competitivo e seletista, inapropriados à Escola que se pretenda contribuir para a Formação Humana.

## 6. Referências Bibliográficas

- BROTTO, F O. **Jogos cooperativos**: o jogo e o esporte como um exercício de convivência. Campinas, SP : [s.n.], 1999.
- CANDAU, V M *et al.* **Cultura (s) e educação**: entre o crítico e o pós-crítico. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.
- CAPARROZ, F. **Entre a educação física na escola e a educação física da escola**: a educação física como componente curricular. 2 ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- DELOURS, J *et. al.* **Educação**: um tesouro a descobrir. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- LARAIA, R B. **Cultura**: um conceito antropológico. 22. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.
- MAIA, R F *et al.* Jogos cooperativos x jogos competitivos: um desafio entre o ideal e o real. **Revista Brasileira de Educação Física, Esporte, Lazer e Dança**, v. 2, n. 4, p. 125-139, dez. 2007.
- MELHEM, A. **A prática da educação física na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2009.
- NEIRA, M G; NUNES, M L F. **Pedagogia da cultura corporal**: crítica e alternativas. São Paulo: Phorte, 2008.
- MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- MEC. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: Educação Física. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- PIEROTTI, J.A. (org.). **Caderno de Jogos Cooperativos**. s/d. Disponível em: [http://lucyduro.dominiotemporario.com/doc/Caderno\\_de\\_Jogos\\_Cooperativos.pdf](http://lucyduro.dominiotemporario.com/doc/Caderno_de_Jogos_Cooperativos.pdf). Acesso em: 14/03/2012.
- RODRIGUES, L G; MARTINS, J L. **Recreação**: trabalho sério e divertido. São Paulo: Ícone, 2005.
- RODRIGUES, HA; DARIDO, S.C. Conteúdos na educação física escolar: possibilidades e dificuldades na aplicação de jogos nas três dimensões dos conteúdos. **Revista Digital** – Buenos Aires, Maio 2006. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/efd96/jogos.htm> Acesso em: 14/03/2012.
- SANTOS, E A *et al.* As diferenças entre o esporte da escola e o esporte na escola. **Revista Treinamento Desportivo**, v.7 n.1, p.21-28, 2006.
- SEED-PR. Secretaria de Estado da Educação. Paraná. **Educação Física**. Curitiba: SEED-PR, 2006.
- SILVA, LF. Educação, educação física e sociedade: implicações escolares na atualidade. **Motriz**, Rio Claro, v.14 n.4, p.408-417, out./dez. 2008.
- SOARES, C L *et al.* **Metodologia do ensino de educação física**: coletivo de autores. São Paulo: Cortez, 1992.
- TANIOLI, D. **Jogos que Educam**. São Paulo: All Print Editora, 2007.