

BRINCADEIRA DE RUA: RESGATE DA CULTURA LÚDICA NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

Marlon Messias Santana Cruz; Maísa Oliveira Pereira.
Universidade do Estado da Bahia- UNEB. marlonmessias@hotmail.com
Universidade do Estado da Bahia- UNEB. mayza.matta@gmail.com

RESUMO

O presente estudo surgiu a partir das vivências propostas no currículo do curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade do Estado da Bahia – Campus XII, com sede no município de Guanambi. Com o intuito de aprofundar o conhecimento da cultura lúdica no espaço escolar, por meio das Brincadeiras, buscamos refletir sobre sua relevância na Educação Física e propor estratégias para desenvolver esse conteúdo na escola. Assim, partimos da realidade do aluno, com o propósito de conhecer melhor as experiências dos alunos em relação às suas práticas corporais vivenciadas em seu cotidiano, para que assim possamos adquirir informações da sua cultura e obtê-las em prol do desenvolvimento das aulas. A partir de vários debates e vivência em classe discute-se a importância do brincar, sobretudo, do resgate das brincadeiras de rua nas aulas de Educação Física, abordando algumas reflexões e estratégias para o ensino desse conteúdo. Essa proposta se desenvolveu em vários momentos, primeiro a apresentação da proposta pelo professor, em seguida discussão da temática em sala de aula, e os estudos extraclasse, culminando com as vivências e a socialização dos resultados. Foi identificada uma diversidade de brincadeiras de rua, das quais, variam conforme o contexto cultural de cada aluno. Algumas delas foram tematizadas, seguidas de algumas reflexões que devem fazer parte do conhecimento do professor ao se trabalhar essas brincadeiras como conteúdo da Educação Física. O estudo foi bastante significativo e esperamos poder contribuir para o resgate dessas brincadeiras no contexto escolar, bem como, para a prática pedagógica do professor de Educação Física.

Palavras-chave: Educação Física escolar, Brincadeiras de rua, Cultura lúdica.

INTRODUÇÃO

O brincar é parte do desenvolvimento de todo ser, é uma fonte natural de conquistas, vivências e novas experiências. Através da brincadeira a criança é aproximada de conhecimentos que são relevantes para o seu desenvolvimento motor e cognitivo, bem como valores sociais como: o respeito, entendimentos de regras, vivência em grupos, divisão de espaço e material (ANDRADE, 2010). Porém, na atualidade, as mudanças de ordem econômica, social e cultural, tem afetado o modo de viver das pessoas e conseqüentemente, o processo de desenvolvimento educacional e social de crianças e adolescentes.

A vida do adulto é marcada pela seriedade, pela dedicação às atividades produtivas, pela valorização dos resultados, pela transformação dos objetos em instrumentos e pela mudança do sistema simbólico por relações econômicas. (SANTIN, 1987, p. 72).

É perceptível que o lúdico e o brincar têm perdido espaço no contexto das relações sociais estabelecidas pelo ser humano, de modo que, cada vez mais estão escassos os espaços para o brincar. A grande insegurança nas ruas e a forte atração pelo mundo eletrônico tem deixado incomum, crianças brincarem como no passado, nas ruas, em frente das casas, nos bosques, nos parques.

Pipa, esconde-esconde, pique, passa-raio, bolinha de gude, bate mãos, amarelinha, queimada, cinco-marias, corda, pique-bandeira, polícia e ladrão, elástico, casinha, castelos de areia, mãe e filha, princesas, super-heróis... Brincadeiras que nos remetem à nossa própria infância e também nos levam a refletir sobre as crianças contemporâneas: de que as crianças brincam hoje? Como e com quem brincam? (BORBA, 2006, p.33).

Diante desse fato, o espaço escolar tornou-se para muitas crianças o único lugar para o brincar, e isso implica diretamente nas aulas de Educação Física pois, a brincadeira, a ludicidade, de acordo com os pressupostos desse componente curricular, e documentos oficiais como os Parâmetros Curriculares Nacionais, devem estar presente nos planos propostos pelo professor. Mas em que perspectiva o brincar deve ser abordado nas aulas de Educação Física? Como o professor traz para as suas aulas o que diz Oswaldo Montenegro “Hoje eu quero a rua cheia de sorrisos francos, de rostos serenos, de palavras soltas [...]. Hoje eu quero ver a bola da criança livre [...]”? Qual a importância que o brincar possui no processo educativo da criança? Como podemos incluir as brincadeiras clássicas de rua na Educação Física Escolar?

Partindo-se da reflexão acima, o presente estudo se dá a partir das vivências propostas no currículo do curso de Licenciatura em Educação Física, da Universidade do Estado da Bahia – Campus XII como uma proposta do componente curricular Fundamentos Teóricos e Metodológicos do Jogo, Com o intuito de aprofundar o conhecimento da cultura lúdica no espaço escolar, por meio das Brincadeiras, buscamos refletir sobre sua relevância na Educação Física e propor estratégias para desenvolver esse conteúdo na escola.

Assim, traçamos como objetivo: Refletir a cerca da importância do brincar, sobretudo, do resgate das brincadeiras clássicas de rua como conteúdo das aulas de Educação Física através de vivências e debates durante as aulas.

BRINCADEIRAS POPULARES E A RELAÇÃO COM A CULTURA

Desde a Antiguidade os seres humanos jogavam e brincavam entre si. O jogo acompanhou não apenas a evolução histórica, pois esteve presente em todas as civilizações, de modo que encontramos brincadeiras em todas as partes do mundo. No Brasil há uma riqueza muito grande de brincadeiras, uma vez herdada de portugueses, índios e negros. (DARIDO; RANGEL 2005).

Percebe-se que o homem é um ser influenciável, de modo que, a cultura de um povo pode influenciar o outro, interferindo no modo de viver. Segundo Daólio (1995), a cultura é entendida como tudo aquilo que criamos, vivenciamos, modificamos e adaptamos conforme nossas necessidades, ou ainda, como um conjunto de experiências e realizações humanas, como crenças, costumes, produções artísticas e intelectuais (XIMENES, 2000). Assim, o brincar, de acordo Carvalho (1998) é uma forma de cultura da espécie humana, que reflete na forma de expressão, convivência e no modo pelo qual, as crianças brincam, é um elemento que não pode perder suas características com o passar dos tempos. “A brincadeira reflete o decurso da evolução do homem, desde a pré-história até o momento presente. É como se a história da raça humana fosse recapitulada por cada criança, cada vez que ela brinca” Stanley Hall (1982, p. 43, apud PIEROTTI 2010, p. 57).

Para Cascudo (1984), as brincadeiras tradicionais infantis fazem parte da cultura popular, que é transmitida pela oralidade e sempre estão em transformação, incorporando elementos de geração em geração. Assim, tais brincadeiras possuem enquanto manifestação cultural, a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver a convivência social. Desse modo, a Educação Física, ao considerar as brincadeiras de rua como conteúdo, proporciona sua transmissão às gerações como patrimônio cultural tão importante para a humanidade.

O LÚDICO E A IMPORTÂNCIA DO RESGATE DAS BRINCADEIRAS DE RUA NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A brincadeira cria um tipo de ilusão no participante. Ilusão vem do latim e significa *in ludere* ou “no lúdico”, em português. Lúdico, é o termo usado para ocasiões em que se vive uma ilusão, mas que nos dá grande prazer e alegria em participar, exatamente o que acontece quando uma criança brinca (CAILLOIS, 1990).

Caillois (1990) nos apresenta que, a atividade lúdica é um fator muito importante para o desenvolvimento da criança. Por meio dela

podemos tornar a aprendizagem mais prazerosa e, portanto mais significativa.

A atividade lúdica significa libertação e as crianças utilizá-lo-iam para criar um mundo próprio, fora das pressões do ‘mundo dos gigantes’ (os adultos). Os adultos por sua vez, tentariam se libertar da realidade ameaçadora que os cerca, através de reproduções miniaturizadas (BRUHNS, 1995, P. 43).

Segundo Bruhns (1995), outro fator que evidencia a importância da criança vivenciar o lúdico é a sua relação com as pessoas, elemento fundamental para a satisfação das necessidades vitais e afetivas das mesmas. Maluf (2006) diz que, a ludicidade faz parte de um processo de extrema importância no desenvolvimento humano, assim, a brincadeira é uma atividade natural inserida na infância, portanto, essencial na evolução do processo de desenvolvimento maturacional e de aprendizagem do ser humano. Nesse sentido, a escola é um dos principais meios de propagação da cultura, para isso deve levar em consideração a importância em desenvolver brincadeiras no currículo desde o ensino infantil o fim da educação básica, pois, de acordo Darido e Rangel (2005) existem um falso pressuposto de que, jogos e brincadeiras infantis só se trabalham na educação infantil, o que não é verdade. São atividades que podem ser ressignificadas de acordo o nível de ensino e idade dos alunos, o brincar é eminentemente educativo e, as brincadeiras populares são um fenômeno histórico social de grande significação cultural cabe a escola e ao professor contemplá-las como itens das suas atividades pedagógicas.

Contudo, o professor de Educação Física pode promover em suas aulas, o resgate das brincadeiras populares ampliando o conhecimento cultural e intelectual dos alunos, através de experiências de seu cotidiano e da troca da bagagem cultural que nela acontece, visto que, os alunos são oriundos de localidades diferentes.

Além disso, é importante ressaltar que, a brincadeira aproxima as crianças, possibilitando entre elas uma convivência agradável, conseqüentemente, uma participação intensa na construção de ideias e regras, sentimentos, valores, a cooperação, assim como, um aprendizado motor prazeroso.

O Brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente. O brincante troca, socializa, coopera e compete, ganha e perde. Emociona-se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpo inteiro: suas habilidades motoras e de movimento vêm-se desafiadas.

No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformam-se, naquele segundo, em realidade. O brincar descortina um mundo possível e imaginário para os brincantes.
O brincar convida a ser eu mesmo. (FRIEDMANN, 1998 p. 23).

Portanto, cabe ao professor de Educação Física propor o resgate das brincadeiras de rua no espaço escolar. Assim, destacam-se situações em que o aluno sinta-se alegre e descontraído despertando o interesse na aprendizagem durante a aula.

METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma atividade proposta pelo componente curricular: “Fundamentos Teóricos e Metodológicos do Jogo”, desenvolvido no curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade do Estado da Bahia – Campus XII, surgida com o intuito de refletir a relevância da cultura lúdica na Educação Física escolar e, posteriormente apresentar possibilidades de intervenção a partir dessa temática nas aulas de Educação Física.

O primeiro momento foi proposto vários temas pra turma, de modo que, as brincadeiras de rua foi a temática destinada a esse grupo, seguido de um período destinado à pesquisa e o aprofundamento de cada tema. Esse estudo teve como ponto de partida a realidade do aluno, ou seja, utilizando suas próprias vivências, como objeto de pesquisa. Em um segundo momento, os estudos foram socializadas e discutidas em sala de aula. Para finalizar, cada grupo se encarregou de organizar a vivência em quadra com os alunos de uma escola pública, no sentido de conhecer culturas diferentes e aprofundar o que foi discutido com a turma.

Foi proposto um período de observação da prática pedagógica desenvolvida por um Professor de Educação Física, em seu lócus de atuação, a escola. A carga horária da observação foi de 18 horas/aulas. No período da observação, os registros foram realizados no diário de bordo, no intuito de destacar os principais pontos das aulas desenvolvidas.

Logo após as observações, foi elaborado um plano de ensino para o desenvolvimento de aulas, no qual o conteúdo a ser tematizado foi a brincadeira.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Brincadeiras de rua: alguns exemplos

A partir de discussões realizadas em grupo dentro e fora da sala de aula foi possível identificar inúmeras brincadeiras de rua na cultura lúdica dos alunos. Foi notado que há uma diversidade de versões dessas brincadeiras, das quais variam conforme a região, algo que foi debatido em vários momentos seguindo a prerrogativa de que se trata de um elemento do qual deve ser considerado e vivenciado a partir da socialização e consentimento dos alunos. Segundo Darido e Rangel (2005) as brincadeiras de rua variam conforme a região, porém a essência e a forma são mantidas; essas diferenças podem e devem ser discutidas conforme forem percebidas nas aulas e de acordo o interesse dos alunos, pois são essas variações existentes que possibilita o professor a exploração da diversidade cultural das brincadeiras.

Durante as vivências em quadra foi possível perceber que, mesmo com a “popularização” dos jogos eletrônicos existe um apreço muito grande pelas brincadeiras populares. Foi perceptível a interatividade, sociabilidade entre os alunos e a criatividade dos mesmos, sendo que, mesmo sendo as brincadeiras propostas pelo grupo, o restante da turma soube participar e contribuir durante a construção das regras, visto que são brincadeiras que fizeram/fazem parte da realidade cultural dos alunos. Diante disso, levar à escola a cultura do aluno para que possa ser vivenciada, refletida e dividida entre colegas, é muito significativo, considerando que, alguns alunos podem desconhecer muitos elementos dessa cultura por viver em realidades diferentes. É notável o quanto os jogos eletrônicos vêm fazendo parte da nossa cultura. Sendo a escola, um espaço rico onde a transmissão de conhecimentos é constante, nela se capta e transmite cultura, resgatar as brincadeiras que fazem parte do cotidiano do aluno, é produzir e transmitir cultura.

A seguir serão abordados alguns tipos de brincadeiras de rua que foram identificadas durante o período de discussões em grupo e vivências com a turma. Em seguida são abordadas alguns elementos que foram discutidos durante o processo de estudo, dos quais, consideramos pertinentes ao utilizar as brincadeiras de rua como conteúdo, bem como, à prática pedagógica do professor de Educação Física.

Baleado

Procedimento - Dois times distribuídos em dois campos. Há um líder por time. O líder jogará a bola para o campo adversário, tentando balear alguém. Imediatamente, o outro líder pega a bola e faz o mesmo. O líder que bolear, dirá: "boleei fulano". Quem for baleado, sai do jogo.

Objetivo - Eliminar os jogadores até sobraem apenas os líderes. Ganha o líder que bolear o outro, dando a vitória para a sua equipe.

Material utilizado - Bola

Bandeirinha pegou fogo

Procedimento - Jogam dois grupos, cada um com seu campo e sua bandeirinha. No fundo de cada campo, coloque a “bandeira” do time, que pode ser qualquer objeto. O jogo começa quando alguém diz “bandeirinha pegou fogo”. O jogador que entrar no campo do time adversário e for tocado por alguém fica preso no lugar. Só pode sair se for “salvo” por alguém do seu próprio time.

Objetivo - Roubar a bandeira do time adversário e trazer para o seu campo. Ganha o time que capturar a bandeira adversária mais vezes.

Materiais utilizados - Duas bandeirinhas ou qualquer objeto.

Chicotinho Queimado

Procedimento - Os componentes deverão tirar a sorte para ver quem ficará com o chicote. Deverão sentar na roda com as pernas cruzadas. Quem estiver segurando o chicote corre ao redor da roda cantando “ chicotinho queimado quem olhar pra trás eu bato”, e depois um tempo deixa cair atrás de alguém da roda. Este deverá perceber, pegar o chicote e correr atrás de quem jogou antes que o outro sente no seu lugar.

Objetivo - Pegar aquele que jogou o chicote para que esse continue jogando. Se não conseguir, é quem vai jogar o chicote atrás de alguma pessoa.

Material Utilizado - Qualquer objeto fino e comprido.

Pega-Pega

Procedimento - Brincadeira de corrida. É definida uma pessoa para iniciar a brincadeira.

Objetivo - Pegar qualquer um participante. Quem for pego passa a pegar.

Esconde-Esconde

Procedimento - Uma pessoa conta enquanto os outros se escondem. Se achar, diz: “1,2,3 fulano em tal lugar”. Para se salvar, diz: “1,2,3 salve eu”. Quem ficar por último pode dizer: “1,2,3 salve todos”. Aí, a mesma pessoa que contou volta a contar.

Objetivo - Encontrar uma pessoa para contar na próxima rodada da brincadeira.

Polícia e Ladrão

Procedimento - Semelhante ao pega-pega. Há dois grupos: o da polícia e o dos ladrões.

Objetivo - O papel da polícia é pegar os ladrões e prendê-los. O papel dos ladrões é salvar os companheiros e se proteger da polícia. Se a polícia prender todos, invertem-se os papéis.

Amarelinha

Procedimento - A brincadeira consiste em pular sobre um desenho riscado com giz no chão e apresenta quadrados ou retângulos numerados de 1 a 10 e no topo o céu, em formato oval. Após jogar uma pedrinha em uma casa - em que não poderá pisar -, a criança vai pulando com um pé só até o fim do trajeto. Ao chegar, deve retornar, apanhar a pedrinha e recomeçar, dessa vez, atirando a pedra na segunda casa e depois nas seguintes até passar por todas. O participante que errar o alvo ou perder o equilíbrio passa a vez para outro.

Objetivo - Passar por todas as casas e voltar sem pisar na casa em que a pedrinha esteja.

Material utilizado - Giz e pedrinha.

Pular Corda

Procedimento - A corda é movimentada por duas pessoas e as outras pessoas pulam. Quando apenas uma for pular, se ela errar é substituída. Quando forem várias pessoas, quem se embaraçar na corda é eliminada.

Objetivo - Pular o máximo de tempo possível.

Material utilizado - Corda.

Bola de Gude

Procedimento - Jogo desenvolvido com no mínimo dois participantes. O cenário consiste em 3 buracos no chão, conhecidos como biroskas, que tem o calcanhar como parâmetro. O primeiro participante deverá arremessar a gude o mais próximo da última birosca, após isso serão feitos arremessos para acertar cada birosca subsequente. Se a gude do adversário for acertada dará direito a uma jogada extra, se errar passa a vez para o próximo participante.

Objetivo - Concluir o ciclo passando pelas três biroskas.

Material utilizado - Bolinhas de gude.

Possibilidades e Sugestões Metodológicas

Ao apontar possibilidades de tematizar/resgatar as brincadeiras populares é necessário que, o professor reflita sobre o contexto particular de cada região da qual a escola pertence,

isso pode exigir modificações nas propostas abordadas e expostas neste trabalho.

Vale ressaltar que, o professor deve ter o cuidado de não transformar as suas aulas em um momento desconexo com a realidade do estudante, deve propor momentos de vivências sem transtornos, propiciando e desenvolvendo a imaginação da criança, atentando-se para as possíveis dúvidas, timidez, confusões entre os alunos (JUNIOR, 2005).

Darido; Rangel (2005) afirmam que, as brincadeiras de rua são conteúdos considerados de fácil desenvolvimento, pois:

- Não são desconhecidas das crianças, uma vez que, a maioria das delas já participou de diferentes brincadeiras;
- Não exige espaço ou material sofisticado;
- Variam em complexidade de regras;
- Podem ser praticadas por qualquer faixa etária;
- São divertidos e prazerosos para os seus participantes;
- São aprendidas a partir de um método global, ao contrário do esporte que geralmente é aprendido/ensinado por partes.

Mas, ao pensar em abordar as brincadeiras de ruas nas aulas de Educação Física, o professor precisa estar ciente da necessidade de alguns procedimentos, que serão abordados a seguir:

Diagnóstico - Esse é o ponto de partida do trabalho com jogos, o professor deve obter informações de seus alunos a respeito de quais brincadeiras já conhecem, praticam ou praticavam nas ruas, em casa e/ou na escola, no sentido de, socializar e vivenciar diferentes culturas.

Reflexão - O professor deve ficar atento para algumas situações que podem acontecer entre os alunos, como o preconceito, discriminação e exclusão. Deve o professor favorecer discussões sobre esse tipo de comportamento e adotar estratégias que favoreçam a inclusão de todos. É importante lembrar que, a forma pela qual, o professor vê os alunos influencia não só as relações que estabelece com eles, mas também a construção da sua autoimagem (DARIDO; RANGEL 2005).

Outro ponto que, deve ser discutido são as diferenças com relação às experiências motoras existentes entre um aluno e outro, pois existem turmas bastante heterogêneas em que, alguns alunos têm maior ou menor facilidade de realizar alguma atividade. Muitas crianças sentem-se desencorajados para praticar algumas brincadeiras, visto que, pode ter tratamento diferenciado. Desse modo, o reconhecimento dessas

situações permite ao professor uma aula bastante prazerosa e educativa.

Espaços e Materiais – é necessário que, o professor busque a ampliação dos espaços possíveis para as aulas, ou a transformação do espaço (quadra) para atender o maior número de alunos. As brincadeiras, de ruas pelas suas características, podem ser realizadas em diferentes locais e utilizando diferentes materiais que podem também ser sugeridos e/ou criados pelos alunos. Não se deve deixar de realizar as atividades por falta de material na escola, é possível substituí-los, ou adaptá-los a uma determinada brincadeira, ou também incentivar o aluno a construir materiais através da reciclagem. (DARIDO; RANGEL 2005).

Regras - As brincadeiras de ruas são atividades que outorgam prazer e agrado em sua execução, assim, é necessário que, a satisfação do aluno seja o ponto de partida e de chegada. Portanto, é importante permitir que o aluno contribua para que a brincadeira fique mais empolgante, se for necessário mudar algumas regras, que sejam discutidas e mudadas no sentido de incluir todos e tornar a atividade mais interessante.

Avaliação – Não só no final do processo, a avaliação deve ser realizada durante todo o desenvolvimento das atividades. O professor deve reunir com seus alunos e permitir que os mesmos avaliem a atividade realizada. Essa é uma estratégia muito significativa, pois, permite tanto o professor quanto o aluno uma reflexão sobre os erros e os acertos ocorridos na aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo e as vivências em grupo, nos permitem perceber o quanto as brincadeiras de rua fazem parte da nossa cultura, e o quanto são significativas no ambiente escolar. Desse modo, espera que, através deste possamos provocar reflexões e despertar aos professores de Educação Física o desejo de resgatar a cultura do aluno no espaço escolar, especialmente as brincadeiras de rua, para entender a importância do brincar, em prol de uma Educação Física em que aluno possa assumir sua corporeidade, pois ainda que, a cultura lúdica vem modificando ao longo do tempo, esse tipo de brincadeiras possui grande significado no processo educativo do aluno. Segundo Oliveira e Coffani (2009) defender esse elemento na prática pedagógica nos remete à transformação do espaço escolar em um espaço integrador, dinâmico, onde todas as dimensões do processo formativo do aluno são contempladas, além disso, firma-se compromisso com a educação e com a identidade cultural do aluno.

Sabe-se que o papel da escola é ampliar o universo de conhecimentos dos alunos, fornecendo-lhes condições para que estabeleçam vínculos entre o que eles já conhecem e os novos conteúdos que vão construir, possibilitando

uma aprendizagem significativa. De tal modo, os jogos e brincadeiras na escola devem ampliar significativamente o repertório cultural do educando, de forma que eles consigam ter experiências de vida, que lhes permitam adquirir novos conhecimentos, devendo promover a autonomia e liberdade. O jogo é significativo e importante para o desenvolvimento e aprendizagem do educando, pois apresenta propostas pedagógicas, ensina valores e atitudes perante o convívio escolar e também no convívio em sociedade.

Portanto, o professor de educação física deve localizar em cada objetivo implícito e explícito no conteúdo jogo, os benefícios psicológicos e fisiológicos e suas possibilidades de utilização como instrumento de comunicação, expressão, lazer e cultura na construção de uma proposta para a educação física na escola. Jamais deixar de levar em conta, no processo de ensino/aprendizagem, as características inerentes aos educandos em todas suas dimensões: cognitiva, motor, afetiva, ética, social, estética, cultural e de relação interpessoal e inserção social.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, S. J. de. Jogos e Brincadeiras Tradicionais, uma proposta na Educação Física Escolar. In: **Portal Educação Física Jundiaí**, 2010. Disponível em: <http://educaçãofisicajundiaí.com.br/wp-content/uploads/2010/07/jogos-e-brincadeiras-tradicionais.pdf>.

BORBA, A. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Ensino Fundamental de nove anos. Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade, 2006. Brasília: FNDE, estação Gráfica, 2006.

BRUHNS, H. **Corpo Parceiro e Corpo Adversário**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

CASCUDO, C. **Literatura oral no Brasil**. 3º ed. Itatiaia, São Paulo, 1984.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os Homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.

DAÓLIO, J. **Da Cultura do Corpo**. Editora: Papyrus, Campinas, 1995.

DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. Jogos e Brincadeiras. In: DARIDO, S. C.; RANGEL, I. C. A. (Orgs). **Educação Física na Escola: implicações para a prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2005.

FRIEDMANN, A. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. Moderna, São Paulo, 1998.

JUNIOR, A. **Aprendizagem por meio da ludicidade**. Curitiba, Sprint, 2005.

MALUF, M. I. **Volta às aulas**. Profissão Mestre, Ano 7, n° 76, Curitiba, 2006.

OLIVEIRA, B. R. COFFANI, M.C.R.S. Brincadeiras na Escola: realidade ou fantasia? **Movimento & Percepção**, Espírito Santo do Pinhal, SP, v. 10, n. 15, jun/dez 2009.

PIEROTTI, J. A. **Caderno de Jogos Cooperativos**. 2010. Disponível em: http://issuu.com/kanelanovo/docs/jogos_cooperativos_02. Acessado em 23 de abril de 2016.

SANTIN, S. **Educação Física**: uma abordagem filosófica da corporeidade. Ijuí: Unijui, 1987.

XIMENES, S. **Minidicionário Ediouro da Língua Portuguesa**. Ediouro, São Paulo, 2000.