

UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

EDUCAÇÃO FÍSICA

Erielton Pereira da Silva ¹

RESUMO

Os jogos sempre foram parte integrante das aulas de Educação Física, além de proporcionar uma vivência motora saudável, é uma forma de difundir a cultura popular nas escolas, pois os jogos tradicionais são encontrados em diferentes culturas, fazendo parte da vida de muitas crianças que, brincam nas ruas, praças, calçadas, parques, dentro de casa e na hora do intervalo das escolas. Tais jogos são transmitidos de geração em geração. No entanto, cada região tem a sua interpretação e adaptação as características regionais. Objetivou-se neste estudo analisar os jogos utilizados nas aulas de Educação Física. Podemos verificar que muitos jogos tradicionais deixaram de ser praticados nas aulas de Educação Física, ao mesmo tempo, muitos novos jogos foram criados e estão bem presentes no contexto escolar.

Palavras-chave: Jogos; Cultura, Educação Física.

ABSTRACT

The games have always been an integral part of physical education classes, as well as providing a healthy motor experiences is a way of spreading popular culture in schools, because the traditional games are found in different cultures as part of life for many children, play in the streets, squares, sidewalks, parks, indoors and at break time schools. Such games are transmitted from generation to generation. However, each region has its own interpretation and adaptation to regional characteristics. The aim of this study is to analyze the games used in physical education classes. We can see that many traditional games are no longer practiced in physical education classes at the same time, many new games were created and are very present in the school context.

Keywords: Traditional Games, culture, Physical Education education. With this work is the physical education teacher to reflect on the relevance of the redemption of the play in class considered the benefits of it for physical, mental and social health.

Keywords: Interaction, Playfulness, Learning, Reflection.

¹ Acadêmico do curso de Licenciatura em Educação Física da (FAEMA. Ariquemes – RO.

INTRODUÇÃO

Nos dias atuais, a grande maioria das crianças passa a maior parte do tempo trancada em suas casas, influenciados pela televisão, que está cada vez mais presença dentro de nossas casas. Isso acontece por diversos fatores como, a insegurança causada pela violência nas cidades e pela falta de espaços de lazer, que fazem com que as crianças fiquem horas em frente à televisão e ao computador, perdendo assim, a oportunidade de desfrutar de diversas atividades que hoje não são mais praticadas.

Resgatar os jogos tradicionais nas aulas de educação física, além de proporcionar uma vida saudável, é uma forma de introduzir a cultura popular nas escolas, De acordo com Daolio (2004) os jogos tradicionais são encontrados em diferentes culturas, fazendo parte da vida de muitas crianças que, brincam nas ruas, praças, calçadas, parques, dentro de casa e na hora do intervalo das escolas, pois tais jogos são transmitidos de geração em geração.

Podemos citar o estudo de Betti (1998), que demonstra que os adolescentes brasileiros investem em média quatro horas por dia vendo televisão, podemos citar também a pesquisa do Instituto Brasileiro de Opinião Pública e Estatística (IBOPE, 2005), que nos mostra que no seguimento infanto-juvenil (dos 04 aos 17 anos), ao longo das 24h do dia, os canais de TV por assinatura apresentam um alcance diário médio de 56,7%, ou 497 mil pessoas por dia, que gastam em média 2h20 em frente à TV paga.

A sociedade atual está em uma grande busca de cuidar do corpo, possui uma necessidade que cresce a cada dia, mais empreendedora de que é necessário melhorar a condição de vida, levando em conta, a importância da Educação Física.

É necessário um espaço para que as vivências de algumas práticas relevantes para o aluno jovem e adulto possibilitem o trabalho com a timidez, a auto-estima, o convívio e o conhecimento do próprio corpo, assim como as relações interpessoais necessárias ao desenvolvimento da cidadania.

Para Souza (2001) a concepção dos jogos tradicionais tem ligação com alguns aspectos mágico-religiosos. Alguns brinquedos tradicionais muito antigos foram introduzidos inicialmente em forma de cultos, tais como a bola, o arco e o papagaio, porém, com a capacidade de criação e imaginação as crianças foram transformando em objetos das suas brincadeiras.

A origem dos brinquedos e brincadeiras se perde no tempo, se lembramos que qualquer pauzinho ou pedrinha é transformado em alguma brincadeira, De acordo com Neto e colaboradores (2009) e jogos, estão as chamadas tradicionais, sendo atividades lúdicas transmitidas ao longo do tempo às novas gerações através da oralidade e prática.

Souza (2001) diz que ao brincar na Educação Física e na recreação, a criança aprende de forma natural, e muito prazerosa, desenvolvendo habilidades como integração com o grupo, locomoção, raciocínio, espírito esportivo, resistência física e psicológica, criação de estratégias, motivação, criatividade, comunicação, espírito de liderança, noções de tempo e espaço, compreensão dos limites dos outros, interpretação de situações, curiosidade, motricidade, coragem, desinibição, convivência, saber perder, respeito ao próximo, aceitação de limites e o reconhecimento de que eles são necessários, saber esperar, autonomia, atenção, cooperação.

Neto e colaboradores (2008) falam os jogos tradicionais são muito antigos, praticados há séculos e são transmitidos oralmente de geração para geração. No entanto, conforme a condição de cada região, as diferentes gerações adaptam-nos à sua maneira de ser e de viver.

O objetivo deste estudo foi estudar da importância dos jogos tradicionais nas aulas de Educação Física

METODOLOGIA

O presente estudo trata-se de uma revisão bibliográfica, sobre a importância e influência do uso dos jogos tradicionais nas aulas de educação física onde será desenvolvida a partir de materiais já elaborados, constituídos principalmente de livros, revistas e artigos científicos

Segundo Ruiz (1996, p. 58) A revisão literária enquanto pesquisa bibliográfica tem por função justificar os objetivos e contribuir para própria

pesquisa. “E a pesquisa bibliográfica consiste no exame desse manancial, para levantamento e análise do que já produziu sobre determinado assunto que assumimos como tema de pesquisa científica”.

REVISÃO DE LITERATURA

CONCEITO E HISTÓRIA DOS JOGOS

Os Jogos são uma prática desportiva e lazer desenvolvido por qualquer tipo de pessoas. Este tipo de jogo é praticado tanto por crianças como por adultos. Estes jogos são praticados, no interior do país, mais frequentemente, nas zonas rurais, ruas, favelas.

Siqueira (1996) diz que os materiais eram feitos daquilo que o ambiente fornecia e eram fabricados com as próprias mãos. Estes jogos eram ainda momentos de convívio social e familiar. Os jogos tradicionais são uma das mais belas formas de expressão da alma popular. Assim faz a necessidade de lazer, a alegria do trabalho, transfigurado em festa, e a imaginação enriquecida por uma experiência de vários séculos.

Podemos definir jogos tradicionais como formas de jogo que sempre estiveram associadas a festas populares e regionais, e à ocupação dos tempos livres, passados de geração em geração. Variam de região para região, não apenas quanto ao nome, mas também quanto às regras e até a forma de jogar.

Neto e colaboradores (2008) afirmam que a brincadeira é uma forma da criança entrar na cultura, sua apropriação passa por transformações histórico-culturais que seriam impossíveis sem o aspecto socioeconômico, assim, a história, a cultura e a economia se fundem dialeticamente fornecendo subsídios, ou, símbolos culturais, com os quais a criança se identifica com sua cultura.

A mudança em relação aos jogos tradicionais deu-se a partir da década de 70, e com o aparecimento de diversos grupos culturais e recreativos, que através de um grande movimento de animação cultural, passam a ter nos seus programas de atividades inúmeros de projeto de dinamização das populações através do jogo.

A história dos jogos tradicionais é uma construção humana que envolve fatores sócio - econômicos, culturais. Para Elkonin (1998), o trabalho, como atividade humana transformadora da natureza, é anterior as atividades como os jogos e a arte, estas atividades surgiriam em consequência do trabalho humano e do uso de ferramentas.

Segundo Elkonin (1998), o jogo deve se apresentar como uma atividade que responde a uma demanda da sociedade em que vivem as crianças e da qual devem chegar a ser membros ativos.

Os jogos tradicionais brasileiro surgiram da miscigenação como o europeu, negro e indígena, assim influenciando nossos jogos hoje.

Compreender a origem e significado dos jogos tradicionais requer uma investigação das raízes folclóricas de nossa historia durante a colonização no Brasil, que com a chegada dos lusitanos, muitos costumes e tradições foram trazidos de Portugal, a arquitetura, a culinária o modo de se vestir, suas musicas, seus jogos e suas brincadeiras tradicionais como: pião, o jogo de botão, bolinhas de gude, e a amarelinha. (Kishimoto, 2003, p. 57).

IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA INFÂNCIA

As brincadeiras antigas são fundamentais na infância, pois estas são ligadas a costumes populares que ajudam a promover a socialização, o desenvolvimento da coordenação motora, o equilíbrio, do respeito às regras e o cognitivo das crianças (REGINA, 2008).

Para Brotto (1999) o jogo é um meio para o desenvolvimento integral do ser humano e de aprimoramento da qualidade de vida.

Calegari e Prodócimo (2006) mencionam que a criança em contato com o lúdico desenvolve o social, a moral, o cognitivo, o afetivo e o motor, além de sentir prazer ao praticar tais atividades.

Assim, “a partir do resgate dos jogos tradicionais a criança mantém contato com a cultura e aprende um saber popular, favorecendo ainda na relação com os pais, amigos e professores” (SANTOS, 1997).

Os jogos tradicionais oferecem critérios para analisar o valor educacional dos mesmos. PIAGET (1977) elaborou uma classificação baseada na evolução das estruturas mentais. Existem três formas básicas de atividade lúdica que

caracterizam a evolução do jogo na criança de acordo com a fase do desenvolvimento em que aparecem:

a) JOGOS DE EXERCÍCIO SENSORIMOTOR Caracterizam a etapa que vai do nascimento até o aparecimento da fala da criança, apesar de que está sempre presente durante toda a infância. O jogo surge primeiro, sob a forma de exercícios simples, a finalidade é o próprio prazer do funcionamento. Esses exercícios caracterizam – se pela repetição de gestos e de movimentos simples e têm valor exploratório.

b) JOGO SIMBÓLICO Entre os dois e os seis anos a parte lúdica predominante se manifesta sob a forma de jogo simbólico. A função do jogo simbólico consiste em assimilar a realidade. O jogo simbólico é também um meio de auto expressão: ao reproduzir os diferentes papéis, a criança imita situações da vida real.

c) JOGOS DE REGRAS Começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação efetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. No adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida por ser a atividade lúdica do ser socializado. Há dois casos de regras:

d) REGRAS TRANSMITIDAS nos jogos que são institucionais, diferentes realidades, se impõem por pressão de sucessivas gerações (jogo de bolinha de gude, por exemplo);

e) REGRAS ESPONTÂNEAS - vêm da socialização dos jogos de exercício simples ou dos jogos simbólicos. São jogos de regras de natureza contratual e momentânea.(PIAGET,1977).

Segundo o dicionário da Língua Portuguesa, “jogo é a atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho”. Ou seja, o ato já não é mais livre como na brincadeira, mas neste caso, são estabelecidas regras e também contém objetivos.

Aliás, o uso de regras é a característica principal do jogo, assim como mostra Kishimoto (2005):

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz-de-conta, em que amenina se passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. Finalmente, todo jogo acontece em um tempo e espaço, com uma seqüência própria da brincadeira. (KISHIMOTO, p.24, 2005).

JOGOS TRADICIONAIS DO BRASIL

Diante de alguns jogos tradicionais entre as crianças brasileiras têm diversas origens, vêm tanto dos povos que deram origem à nossa civilização como o branco, o negro, o índio, como até mesmo do Oriente.

No mundo atualmente vem cada vez mais informatizado, urbanizado, industrializado, a tendência é que muitas das brincadeiras tradicionais percam espaço para os jogos de vídeo game, computadores, televisão entre outros.

Mesmo assim, jogos e brinquedos como a peteca, a cama de gato, a amarelinha, cabo – de - guerra, a pipa, a ciranda e possui valor enorme cultural, e o lugar dessas brincadeiras no folclore já está garantido. (SAVIANI, 2007).

Os jogos e brincadeiras presentes na cultura portuguesa, africana e indígena acabaram por fundirem-se na cultura lúdica brasileira. Esta cultura lúdica é formada, entre outras coisas, por jogos geracionais e costumes lúdicos. Dentre os chamados “jogos tradicionais brasileiros”,

Para Kishimoto, (1993) podemos citar: Queimado/caçador, Pique, Cebra-cega, Mamãe posso ir, Peteca, Amarelinha, Pau de sebo, Cabo de guerra, Totó/Pebolin, Bambolê, Ciranda, cirandinha, Futebol de botão, Peão, Passa anel, Estátua, Palitinhos, Malmequer, Boca de forno, Escravos de Jó, Papagaio, Pipa, Arraia, Mal me quer, Pé na lata, Polícia e ladrão, Esconde-esconde, Cola e Descola (Estátua).

JOGOS TRADICIONAIS DA REGIÃO NORTE

Feita uma proposta pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em 1969 e a região Norte do Brasil, é formada por 7 estados: Acre,

Amapá, Amazonas, Pará, Rondônia, Roraima e Tocantins. Em Alguns desses estados, as crianças ainda podem brincar ao ar livre. Segue abaixo algumas brincadeiras:

a) PASSAR ANEL

Sentados numa roda o grupo tira a sorte para ver quem vai passar o anel. Todos devem unir as palmas das mãos e erguê-las na sua frente. Quem ganhou na sorte deve segurar o anel entre as palmas das mãos e passar as suas mãos pelas mãos dos componentes do grupo deixando o anel nas mãos de alguém que ele escolher, mas deve continuar fazendo de conta que continua passando o anel até o último do grupo.

Ao final pergunta a um dos participantes onde está o anel? Se este acertar ele será o próximo a passar o anel. Se errar, quem recebeu o anel é que passará, começando novamente a brincadeira. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81)

b) CABRA-CEGA

Também conhecido por cobra-cega, pata-cega, galinha-cega. Todo mundo forma uma roda e fica de mãos dadas. Quem for escolhido para ser a cabra-cega fica com os olhos vendados e vai para o meio da roda. A cabra tem de agarrar alguém da roda, que não pode ficar parada: quem estiver do lado para onde a cabra estiver indo foge, quem está do outro lado avança. Se a cabra-cega for esperta, consegue pegar alguém que está atrás dela. Se a corrente da roda quebrar, o jogador que estiver do lado esquerdo de quem soltou a mão fica sendo a cabra, e a brincadeira começa de novo. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

c) JOGO DO PIÃO

Para brincar com o pião é só enrolar uma corda da ponta ao corpo do pião, segurando uma ponta. Depois, é só atirar o pião em direção ao chão, desenrolando o barbante de um impulso só. O brinquedo cai no chão rodopiando e assim permanece durante um bom tempo. Você pode ampará-lo com a mão, para que ele passe a girar sobre a palma ou mesmo sobre o seu dedo. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

d) CABO-DE-GUERRA

Os participantes são divididos em dois grupos, com o mesmo número de crianças. Cada grupo segura um lado de uma corda, estabelecendo-se uma divisão na sua metade, de forma a permitir que cada grupo fique com o mesmo tamanho de corda. É dado o sinal do início do jogo e cada grupo começa a puxar a corda para o seu lado. O vencedor é aquele que durante o tempo estipulado (um ou dois minutos) conseguir puxar mais a corda para o seu lado. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

e) PETECA

No século 20, o jogo de peteca tornou-se um esporte, com regras e torneios oficiais. Quando os portugueses chegaram ao Brasil, encontraram os índios brincando com uma trouxinha de folhas cheia de pequenas pedras, amarrada a uma espiga de milho, que chamavam de Peteka, que em tupi significa "bater. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

f) AMARELINHA

Essa brincadeira é uma das mais tradicionais simples brincadeira entre as crianças, em outras regiões também é chamada de maré, sapata, avião, academia, macaca etc. A amarelinha é desenhada no chão com giz e tem o formato de uma cruz, com um semicírculo em uma das pontas, onde está a palavra céu, lua ou cabeça. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

g) CAMA-DE-GATO

É uma brincadeira com barbante ou linha. Consiste em trançar um cordão entre os dedos das duas mãos e ir alterando as figuras formadas. Uma versão mais moderna é trançar um elástico com as pernas. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

h) CINCO MARIAS

Também chamada de três Marias, jogo do osso, onente, bato, arriós, telhos, choccos, nécara etc. O intuito é jogar uma pedra para o alto e, antes que ela caia no chão, pegar outra que está no chão. Depois tentar pegar duas, três, ou mais, ficando com todas as peças na mão. No Brasil, costuma ser jogado com

pedrinhas, sementes ou caroços de frutas, ossos ou saquinhos de pano cheios de areia. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

i) PIPA

Conhecida como Pipa, papagaio, arraia, raia, quadrado, pandorga... Chegaram ao Brasil trazido pelos portugueses. Os tipos de pipa são o de três varas, o de cruzeta e o de caixa. Para confeccioná-las bastam algumas folhas de papel, varinhas e linha. (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

j) CIRANDA

A famosa dança infantil, de roda, conhecida em todo o Brasil, teve origem em Portugal, onde era um bailado de adultos. Os versos que abrem a ciranda infantil são conhecidíssimos ainda hoje: "Ciranda, cirandinha/ Vamos todos cirandar/ Vamos dar a meia volta/ Volta e meia vamos dar". De resto, há variações regionais que os complementam como "O anel que tu me deste/ Era vidro e se quebrou./ O amor que tu me tinhas/ Era pouco e se acabou". (KISHIMOTO, 2009a, p. 81).

k) BETS OU TACO

Jogo é composto por quatro pessoas, sendo duas equipes contendo duas pessoas cada, os materiais utilizados dois tacos de material resistente, dois pinos para serem acertados e derrubados, uma bola pequena para acertar o alvo, podendo ser usado materiais recicláveis.

Inicia-se a partida sorteando quem irá ficar no taco, a equipe perdedora ficará com a bola para acertar o pino, e outra equipe tentará proteger, rebatendo a bola, assim que a bola estiver em uma distância considerada a equipe que estiver com o taco tentará marcar o ponto trocando de lado com o parceiro de equipe quanto o mais longe melhor para que a equipe faça pontos.

Ao mesmo para continuar com o taco na mão quando a bola estiver sendo jogada para o outro companheiro de equipe o mesmo terá que está com o taco dentro de um círculo, se caso for pego sem o taco dentro do círculo e o adversário estiver com a bola tentará queimar o mesmo arremessando a bola no pino ou no adversário com o taco.

Conseguindo queimar perderá a posse do taco passando para a equipe q estava com a bola, vence a equipe q completará os vinte quatro pontos primeiro, lembrando que os pontos são contados de dois em dois. (SOUZA s/d).

I) BÚLICA (Bolinha de gude)

Com dez bolinhas de gude para cada podendo ser quatro ou mais pessoas, desenha-se um triângulo no chão e enche-se de bolinhas, fica-se em uma distância de um metro e meio demarcado no chão, vence quem conseguir tirar mais bolinhas de dentro do triângulo. (GASPAR s/d).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos tradicionais tiveram e têm uma grande importância social e regional. Ocupam o tempo livre e de lazer da população, especialmente a rural, suavizando a dureza dos trabalhos do campo. Promoviam o convívio entre a população, desenvolviam a imaginação e a criatividade.

A constituição da cultura lúdica ao longo da história interessa pelo fato desta ser uma construção humana, marcada por estreitas relações socioculturais particulares a cada sociedade. Conhecer tais determinações configura-se como tarefa imprescindível às pessoas interessadas na educação de crianças na atualidade. Existem jogos tradicionais na região norte que não aparecem nas bibliografias.

São muitos os benefícios do uso dos jogos tradicionais nas aulas de educação física e na vida cotidiana das pessoas.

Existem jogos tradicionais que são usados em diferentes épocas e que não são motivos de estudo pelos autores.

Com isso o professor de Educação Física deve resgatar esses jogos por se tratarem de uma identidade histórica e cultural de cada região, fazendo com que os alunos descubram alguns jogos que hoje não está mais presente na escola e nas brincadeiras com os colegas como era antigamente.

REFERÊNCIAS

A importância da recreação e educação física nas escolas [S.l][s.n.]<<https://www.portaleducacao.com.br/educacao-fisica/artigos/50585/a-importancia-da-recreacao-e-educacao-fisica-nas-escolas>>acesso em 30/03/2014 as 16:28

BETTI M.. **A janela de vidro: Esporte, televisão e Educação Física**, Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação 1997.

BROTTO, F.O. **Jogos cooperativos: o jogo e o esporte como um exercício de convivência**. Campinas, 1999

CALEGARI, R. L. PRODÓCIMO, E. Jogos populares na escola: uma proposta de aula prática. **Revista Motriz**, Rio Claro, v.12, n.2, p.133-141, mai-ago. 2006.

Conceito de Jogos Tradicionais: Associação Cultural e Recreativa de Benespera [s.n.] <<http://acrbenespera.webnode.com.pt/benespera/jogos-tradicionais/>>acesso em 13/04/2014 às 20:35.

DAÓLIO, J. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas: Autores Associados, 2004.

ELKONNIN, D. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FILHO, L. C.; SOARES, Carmem Lúcia; et al. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2009.

FREIRE, J. B. **O Jogo: entre o riso e o choro**, Campinas, SP: Autores Associados – 2002. (Coleção educação física e esportes).

FRIEDMANN, A. **Jogos Tradicionais**[s.n.] <http://media.wix.com/ugd/27072f_6dad3e2bbe1aeb68317a9bcd8e9e5697.pdf>acesso em 13/04/2014 às 17:38.

GASPAR, L.; BARBOSA, V. **Jogos e brincadeiras infantis populares. Pesquisa Escolar Online**, Fundação Joaquim Nabuco, Recife. Disponível em:<<http://basilio.fundaj.gov.br/pesquisaescolar/>>. Acesso em: 30/03/2014

KISHIMOTO, M. T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12.ed. São Paulo: Cortez, 2009a.

KISHIMOTO, T.M. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. 2ª ed. Rio de Janeiro: VOZES, 2003.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo, a criança e a educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

GOMES, S.J., FILHO, A.N. **Jogos: a importância no processo educacional** . <<http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/15628.pdf>> Acesso em 28/03/2014

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - **PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

NETO, Waldemar, TONELLO Maria. **A Educação Física na escola e o resgate da cultura popular no Brasil**. EFDeportes.com, Revista Digital. Buenos Aires - Ano 13 - N° 124 - Setembro de 2008. < <http://www.efdeportes.com/efd124/a-educacao-fisica-na-escola-e-o-resgate-da-cultura-popular-no-brasil.htm>>

PIAGET, Jean. **O julgamento moral na criança**. São Paulo, Mestre Jou, 1977.

SANTOS, S. M. P. dos. (org.). **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos**. 11. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SAVIANNI, Dermeval. **História das idéias pedagógicas no Brasil**. Campinas: Autores Associados, 2007.

SOUZA, E.R. **Do corpo produtivo ao corpo brincante: o jogo e suas inserções no desenvolvimento da criança**. Tese de Doutorado. EPS - CTC - UFSC. 2001.

SOUZA, Guilherme. **Nem todos largaram os bets**. Disponível em: <www.jornalcomunicacao.ufpr.br/redacao3/node/231>. Acesso em 22 de maio de 2014.