

METODOLOGIAS ATIVAS NO RESGATE DOS JOGOS POPULARES NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA: UMA PROPOSTA DE ATIVIDADES POR MEIO DA SALA DE AULA INVERTIDA E DA ROTAÇÃO POR ESTAÇÕES

Isabela Cristina Sines Pires ¹
Marco Antonio Santoro Salvador ²

RESUMO

O mundo contemporâneo está interligado por diversas tecnologias presentes no mercado de trabalho, nas residências e no espaço escolar. Com a grande oferta de celulares, tablets, computadores, vídeo games e outros aparatos tecnológicos, os jovens passam horas do dia conectados ou em jogos virtuais. Partindo-se desse contexto, torna-se importante o resgate dos jogos/brincadeiras populares, a fim de estimular sua prática pelos jovens da atualidade de atividades compartilhadas com seu núcleo familiar, uma vez que esses jogos eram presentes na vida de seus familiares. Sendo assim, o presente artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino em formato de sequência pedagógica, com o intuito de desenvolver a prática dos jogos populares nas aulas de Educação Física através da concepção das metodologias ativas, pela sala de aula invertida e pela rotação por estações. Dessa forma, parte-se da seguinte questão: de que forma é possível desenvolver os jogos populares nas aulas de Educação Física a partir da utilização de metodologias ativas? Neste trabalho, inicialmente, é apresentado um texto e um vídeo sobre a temática para a discussão no espaço escolar e como tarefa de casa, um segundo vídeo e uma pequena entrevista com os familiares sobre os jogos/brincadeiras populares praticados na infância, seguindo os conceitos da sala de aula invertida. No segundo momento, presencialmente, propõe-se uma discussão sobre o conteúdo abordado no vídeo e a construção de uma tabela sobre os resultados das entrevistas. A terceira etapa da proposta contempla a rotação por estações, que proporciona aos alunos a realização das atividades mais citadas nas entrevistas. Espera-se que este trabalho possa ser utilizado por outros docentes e motivá-los para planejamentos que utilizem essas metodologias, a fim de desenvolver nos alunos o pensamento crítico e reflexivo, tornando-os mais autônomos e protagonistas no processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Educação Física; Jogos Populares; Metodologias Ativas; Sala de Aula Invertida; Rotação por Estações.

¹ Mestranda do Programa de Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II -RJ, isabelasines@gmail.com;

² Doutor em Educação Física (UGF). Docente de Educação Física do Colégio Pedro II e do Mestrado Profissional em Práticas de Educação Básica do Colégio Pedro II. Professor Associado da UERJ – RJ, marcosantoro@uol.com.br.

INTRODUÇÃO

O avanço da tecnologia tem trazido mudanças significativas para a sociedade seja em casa, no trabalho ou na escola. Falar de mudanças da última década é falar de uma quarta revolução industrial, tomada pela digitalização, conectividade, internet e jogos eletrônicos. Os aparatos tecnológicos trouxeram facilidade em atividades rotineiras de casa; as relações de trabalho romperam as barreiras geográficas e ganharam novas perspectivas e nas escolas. Novas metodologias de ensino, desse modo, surgiram, na tentativa de acompanhar a evolução tecnológica.

A era da cultura de dados se consolidou e veio para tornar mais exitosas as experiências do mundo digital dos usuários, como soluções para os desafios do dia a dia, trazendo soluções mais eficientes para boa parte do que fazemos. Um bom exemplo disso são as tecnologias sustentáveis, cujo centro de atenção é o meio ambiente. Com um aparelho em mãos, como celulares, tablets, notebooks, entre outros, é possível fazer compras, agendar uma consulta médica, pesquisar sobre qualquer assunto e conversar com pessoas do outro lado do mundo. Essas novidades estão mudando a forma com que as pessoas se relacionam com o mundo ao nosso redor.

À medida que novas tecnologias passam a ser incorporadas a outros equipamentos os usuários passam a ter novas possibilidades e recursos em vários equipamentos e diversidade de acervo, como, por exemplo, os jogos eletrônicos com várias possibilidades de utilização. Tudo isso enriquece a experiência de quem joga ou assiste a filmes, que podem, inclusive, transformarem-se em jogos.

As crianças estão cada vez mais inseridas no mundo tecnológico e, em decorrência disso, tem se observado alguns transtornos ligados à saúde física, mental e problemas ligados às relações com a família, com a escola e com o círculo social dos indivíduos. A superexposição a celulares, internet, ao iPad e à televisão pode estar relacionada ao déficit de atenção, aos atrasos cognitivos, às dificuldades de aprendizagem, à impulsividade e a problemas em lidar com sentimentos como a raiva. O problema clássico do uso massivo tecnologia pelas crianças é o sedentarismo e o consequente aumento de peso. Como as crianças passam boa parte do dia

de frente para a tela de um computador ou de um smartphone, por consequência, ficam menos tempo brincando e gastando energia fora de casa.

Em meio ao desenvolvimento tecnológico em massa das últimas décadas, surgiu uma revolução na forma com que a sociedade vê o entretenimento. Formas mais tradicionais de diversão, como pião e amarelinha, deram lugar para os jogos eletrônicos. Grande parte dos jogos e das brincadeiras tradicionais que encantam e fazem parte do cotidiano de várias gerações estão desaparecendo na atualidade devido às transformações do ambiente urbano, da influência da televisão e dos jogos eletrônicos. Quais seriam os impactos culturais causados pela utilização indiscriminada dos jogos eletrônicos em detrimento das brincadeiras tradicionais? Hoje, em meio a tanta tecnologia, é possível resgatar as brincadeiras populares nas escolas?

De acordo com Bernardes (2006), brincando e jogando, a criança estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Mas, se hoje em dia, as crianças passam horas frente à tela de um computador ou com o celular em mãos, como criar esses vínculos sociais? Nas aulas de Educação Física, o conteúdo Jogos Populares pode ajudar na criação desses vínculos sociais e aproximar as crianças das brincadeiras populares.

Sendo assim, o presente artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino em formato de sequência pedagógica, com o intuito de desenvolver a prática dos jogos populares nas aulas de Educação Física através da concepção das metodologias ativas, utilizando a sala de aula invertida e a rotação por estações. Espera-se que este trabalho possa ser utilizado por outros docentes e motivá-los para planejamentos que utilizem essas metodologias, a fim de desenvolver nos alunos o pensamento crítico e reflexivo, tornando-os mais autônomos e protagonistas no processo de ensino aprendizagem.

1. Os Jogos Populares

A ludicidade acompanha a vida das pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade do sujeito, possibilitando uma vivência única e exclusiva, o que favorece o desenvolvimento humano daqueles que brincam, proporcionando a aquisição

de novos conhecimentos. O brincar é uma das necessidades básicas da criança, sendo essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e psíquico. O jogo torna-se uma possibilidade de experiência para o ser humano produzir cultura, que é a construção de um mundo interior que se comunica com a realidade.

O jogo constitui um momento propício para a socialização e a aprendizagem, sendo capaz de fornecer à criança os componentes culturais necessários à vida adulta. Como a criança está em constante desenvolvimento, interage com o mundo e faz descobertas a todo momento, o jogo possui um papel importante como função integradora, despertando o interesse, pois à medida que joga, ela vai conhecendo-se melhor e construindo interiormente o seu mundo. O jogo pode ser considerado um processo fundamental na socialização do indivíduo e na formação da personalidade, pois há necessidade de comunicação, elemento presente e essencial nas brincadeiras infantis, pois a interação entre as crianças durante o jogo promove a interação.

Na sociedade contemporânea, os jogos tradicionais infantis que seduzem várias gerações de crianças estão diminuindo sua intensidade como prática social e educacional e vêm desaparecendo devido a alguns fatores, como a diminuição do espaço do brincar, a rápida ascensão dos jogos eletrônicos e da web na vida das pessoas, bem como a terceirização das atividades infantis.

De acordo com Silva (2009), percebe-se uma substituição dos jogos populares por atividades que ultimamente vem sendo praticadas mundialmente (como por exemplo, os jogos eletrônicos e digitais), atividades estas que não conseguem trazer características próprias de nossa cultura regional, implicando em um “esquecimento” dessas práticas lúdicas que são os jogos populares vivenciados pelas gerações anteriores.

Segundo Rangel (2004), os jogos perderam um pouco de espaço de serem realizados na rua, devido ao crescimento da urbanização, mas isso acabou levando esses jogos para serem trabalhados dentro de escola e nas aulas de Educação Física e é função da escola transmitir esses conhecimentos vindos desde outras gerações, culturalmente construídos. O jogo popular se mostra como uma importante ferramenta no processo de aprendizagem, pois de maneira lúdica, a criança acaba se envolvendo e construindo algo que já vivenciou, dentro da realidade em que está inserida

Autores como Kishimoto (1999), Friedmann (1996), Mello (2002), Cardoso (2004), entre outros, reforçam o pensamento de que os jogos populares podem ser compreendidos como uma forma de manifestação cultural presente no cotidiano da criança, sendo um conhecimento que é transmitido de um povo a outro, e que apresentam algumas características próprias como: tradicionalidade, oralidade, e que são transmitidos de maneira espontânea. O jogo então pode ser um estimulador para o desenvolvimento infantil e contribui no processo de ensino aprendizagem e em sua relação com os outros participantes.

Friedmann (1996) defende os jogos populares como uma forma de preservação da cultura, e como maneira de resgatá-los adaptando-os a vida das crianças nos dias de hoje, pois segundo a autora muitos desses jogos não morreram, citando os exemplos da bolinha de gude, pulo de corda, amarelinha, pois alguns ainda podemos encontrar nos pátios escolares nos dias atuais, e que esses jogos podem oferecer muitos estímulos às crianças.

Ainda para Friedmann (1996), os jogos tradicionais infantis são uma manifestação cultural acumulada ao longo da vida das pessoas, presente no meio social do qual a criança faz parte, seja na rua, nos parques, nas praças, sendo um conhecimento adquirido de maneira livre, pois são transmitidas naturalmente nos grupos com as quais convivem, e as maneiras como praticam esses tipos de jogos podem variar quanto as suas regras, modo de jogar, número de participantes, mas que a sua tradição permanece.

Já para Cardoso (2004, p. 44), os jogos tradicionais ou populares são marcados pela: “Oralidade, transformação, espontaneidade, anonimato, conservação, são características do processo de transmissão de brincadeiras tradicionais. Aos adultos ficam as memórias de infância e às crianças o brincar”.

Bernardes (2008), em seu trabalho intitulado: “Jogos e brincadeiras tradicionais: Um passeio pela História”, também destaca que entre as características dos jogos populares uma delas é a de favorecer a socialização entre as crianças, e que ao brincar ela: “estabelece vínculos sociais, ajusta-se ao grupo e aceita a participação de outras crianças com os mesmos direitos. Obedece ainda às regras traçadas pelo grupo, como também propõe suas modificações, aprende a ganhar e a perder” (BERNARDES, 2008, p.542).

Alguns educadores afirmam que a implementação dos jogos populares nas aulas de educação física, são facilitadores da aprendizagem, em que: “Os educadores que dão destaque

ao jogo espontâneo no planejamento consideram-no como um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas” (FRIEDMANN, 1996, p. 71).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997), ao abordarem os conteúdos da Educação Física propõem que sejam permitidas na escola as diferentes práticas corporais, vindas das mais variadas manifestações culturais, que podem estar presentes no dia a dia do educando. Considerando o jogo uma dessas manifestações culturais propostas pelos PCN, entende-se que os jogos populares podem oferecer muitas oportunidades de aprendizagem ao aluno, acredita-se que esses jogos possam apresentar diferentes desafios aos alunos, tanto cognitivos como motores.

Pensar no jogo popular como um conteúdo de ensino da Educação Física é buscar estabelecer ligações entre a cultura cotidiana e a elaborada, pois acredita-se que o educando poderá a partir do conhecimento adquirido espontaneamente, nesse caso, o jogo popular, elaborar um novo entendimento, um diferente modo de agir, de pensar, e de se relacionar com tudo que o cerca, poderá também identificar os movimentos corporais presente nas diferentes manifestações culturais, como reconhecer -se nelas.

Tudo isso mostra que além do seu valor cultural, de socialização, organização, tomada de decisões, aspectos motores e o desenvolvimento da autonomia, o jogo pode e deve ser transmitido de forma lúdica, assim, construindo desde o passado até os dias atuais toda a importância dos jogos populares para as crianças e todo seu repertório cognitivo e motor. Diante de tudo isso, os jogos populares são de extrema grandeza e importância nas aulas de Educação Física, participando da construção de vida da criança, tanto no ambiente escolar, como familiar, entre amigos

2. Metodologias Ativas

A Educação, na atualidade, não é considerado um processo em que o educando permaneça num comportamento estático. Seus modelos, técnicas e ferramentas estão sempre em processo de atualização, agregando conceitos e metodologias capazes de tornar o processo de ensino-aprendizagem mais efetivo. Em termos gerais, se percebe que a educação sempre está baseada em alguma estratégia de ensino, uma prática ou metodologia.

Diante desse cenário, torna-se interessante compreender-se o conceito de metodologias ativas, que, de acordo com Bacich & Moran (2018), caracteriza-se por [...] estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção da aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida (p.04), corroborando com os pressupostos anteriormente abordados.

As metodologias ativas surgem como uma alternativa para proporcionar aos estudantes meios para que consigam guiar o seu desenvolvimento educacional, fugindo do modelo de ensino em que o professor detinha todo o conhecimento dentro da sala de aula. São modos de ensinar mais contemporâneos, que estão conectados com a realidade e o perfil dos estudantes atuais.

Por definição, metodologias ativas são “processos interativos de conhecimento, análise, estudos, pesquisas e decisões individuais ou coletivas, com a finalidade de encontrar soluções para um problema” (BASTOS, 2016, apud SILVESTRI, 2016, p.109).

Na sala de aula tradicional, crianças e adolescentes costumam ficar sentados e quietos, enquanto ouvem o professor explicar o conteúdo. A informação, nesse contexto, é unidirecional: do professor para os discentes. O papel de quem ensina e de quem aprende são bem delimitados, assim como a dinâmica de aprender: é necessário estar quieto para, passivamente, “absorver” o conhecimento. As metodologias ativas, por sua vez, rompem essa lógica e dinâmica, colocando o estudante no centro no processo de aprendizado, dando-lhe uma função ativa no ato de aprender, como sugere o nome.

As metodologias ativas ajudam na compreensão de conteúdos e solidificação do repertório adquirido. Entre outras vantagens, pode-se citar o aumento do interesse por parte dos estudantes em relação aos conteúdos ensinados, aquisição de conhecimento feita de modo mais lúdico e rápido e melhoria na capacidade de resolver problemas de modo colaborativo. É importante destacar que as metodologias ativas são complementares, ou seja, pode-se utilizar mais de uma ao longo da formação do discente.

Alguns exemplos de metodologias ativas são: Aprendizagem baseada em problemas; Aprendizagem baseada em projetos; Aprendizagem entre pares; Estudo de caso; Ensino Híbrido; Gamificação; Rotação por estações e Sala de aula invertida. O presente trabalho aborda o conteúdo Jogos Populares através de dois tipos de metodologias ativas: a Sala de aula

invertida e a Rotação por estações. A escolha se deve à maior facilidade de planejamento e aplicação do conteúdo citado, nas aulas de Educação Física.

A sala de aula invertida é uma das metodologias ativas de aprendizagem que contam com o auxílio da tecnologia, transformando qualquer ambiente em um espaço dedicado ao estudo. Nela, tem-se uma mudança na forma tradicional de ensinar. O conteúdo passa a ser estudado em casa e as atividades, realizadas em sala de aula. Com isso, o estudante abandona aquela postura passiva de ouvinte e assume o papel de protagonista do seu aprendizado. Dessa forma, o tempo da aula pode ser usado para discussões e debates sobre o tema, em vez de somente a transmissão do conteúdo. O professor pode, inclusive, complementar com vídeos, demonstrações visuais e práticas.

Já na Rotação por Estações, o professor divide a sala de aula em “estações”, separando os alunos por etapas relativas ao planejamento da aula. A rotação por estações cria um circuito de diferentes atividades para construção de uma aula e isso deverá ser pensado em um mesmo plano de aula. Cada atividade proposta nesse circuito é considerada uma estação. E cada estação aborda o conteúdo ou parte dele de uma forma diferente e possui um determinado objetivo.

Acredita-se que com a utilização de tais metodologias ativas, consiga-se uma formação integral do aluno, pois ele aprende fazendo, construindo e interagindo diretamente com o objeto de ensino. Isso possibilita um desenvolvimento de habilidades que envolvam o pensamento crítico, a comunicação e a criatividade.

Metodologia

O presente artigo tem como objetivo apresentar uma proposta de ensino em formato de sequência pedagógica, com o intuito de desenvolver a prática dos jogos populares nas aulas de Educação Física através da concepção das metodologias ativas, pela sala de aula invertida e por rotação por estações.

A sequência pedagógica é uma estratégia que valoriza os conhecimentos prévios dos alunos, que dialoga com os princípios da BNCC sobre a progressão do conhecimento, a partir de proposição de atividades diversificadas e que se tornem cada vez mais desafiadoras e



complexas. Em resumo, a sequência pedagógica dá ao aluno um papel mais ativo no seu processo de aprendizagem, já que toda a dinâmica dessa estratégia é desenvolvida a partir da sua participação.

A sequência pedagógica aqui proposta consiste em três aulas, sendo as duas primeiras teóricas em sala de aula e a última, prática na quadra de esportes ou em qualquer espaço físico que possa contemplar as atividades. Entende-se que pela dinâmica da proposta, é interessante que se aplique em turmas do segundo seguimento do Ensino Fundamental.

Na primeira aula, é apresentado aos alunos um texto e um vídeo sobre a temática - jogos populares - para a discussão no espaço escolar e como tarefa de casa, um segundo vídeo e uma pequena entrevista com os familiares sobre quais jogos/brincadeiras populares eles praticavam na infância, seguindo os conceitos da sala de aula invertida.

Na segunda aula, em sala de aula, propõe-se uma discussão sobre o conteúdo abordado no vídeo visto pelos alunos em casa e a construção de uma tabela sobre os resultados das entrevistas, enumerando as brincadeiras e os jogos populares mais citados nas entrevistas.

A terceira aula da sequência pedagógica consiste em uma aula prática e contempla a rotação por estações, proporcionando aos alunos a realização das atividades mais citadas nas entrevistas. De acordo com essa metodologia ativa, a aula deverá conter cinco estações, com tempo de duração de 15 a 20 minutos cada. Cada estação possui um objetivo específico da disciplina, como por exemplo: trabalhar ritmo, coordenação óculo manual, força, agilidade, entre outros.

Ao final da aula, ao passarem por todas as estações, os alunos deverão se reunir em roda e darem um *feedback* sobre a prática. Nesse momento, pretende-se dar voz aos alunos, para que eles possam refletir sobre os jogos populares, suas práticas e sua presença atualmente.

A sequência pedagógica sugerida nesse trabalho permite alterações e acréscimos de atividades e/ou aulas, de acordo com a aceitação e participação dos alunos. Espera-se que tenham efetiva participação e colaboração na montagem das estações bem como em suas realizações.

Resultados e Discussão

O presente artigo constitui uma proposta de ensino, que por não ter sido aplicada, não apresenta resultados. A sequência pedagógica proposta tem o intuito de desenvolver a prática



dos jogos populares nas aulas de Educação Física através da concepção das metodologias ativas, utilizando a sala de aula invertida e a rotação por estações.

Pretende-se dar voz aos alunos, para que eles possam refletir sobre os jogos populares e suas práticas e que eles tenham efetiva participação e colaboração na montagem das estações para a aula prática, bem como em suas realizações. Além disso, ao realizarem a entrevista com os responsáveis, espera-se uma aproximação familiar, visto que as brincadeiras populares são passadas de geração para geração. Desta forma, espera-se que algumas questões apareçam nesse momento, tais como: como o responsável escolhia a brincadeira que iria praticar? Como se jogava? Existiam algumas regras que podiam ser modificadas? Quais as brincadeiras populares que eram estigmatizadas por gênero? Essas e outras questões podem surgir no momento da entrevista, enriquecendo o posterior debate do aluno com os colegas de classe, durante a aula.

Aos professores, espera-se que esse trabalho possa motivá-los a planejarem suas aulas, utilizando as metodologias ativas, na busca de um rompimento com o ensino tradicional e motivá-los a trabalhar os jogos populares com o intuito de resgatar as brincadeiras de rua.

Considerações Finais

Não é de hoje que a educação enfrenta desafios no processo de ensino aprendizagem. Envolver os alunos em situações que os desafiem, participem e reflitam é o grande desafio da atualidade.

As metodologias ativas são uma nova maneira de se refletir sobre o ensino tradicional. Isso porque um dos princípios da BNCC (Base Nacional Comum Curricular), que deve guiar o currículo de toda a Educação Básica brasileira, é a promoção do aluno como protagonista de seu processo de ensino e aprendizagem.

A utilização de metodologias ativas no processo de aprendizagem tem obtido resultados eficientes pela atratividade dos alunos. Dentre as metodologias ativas, a Sala de Aula Invertida e a Rotação por Estações tem conseguido cada vez mais espaço nas escolas, pois trazem para o ambiente educacional a possibilidade do aluno de avaliar, criticar e apresentar soluções sobre problemas reais, desenvolvendo seu lado criativo e reflexivo.

Por se tratar de um tema emergente, a Sala de Aula Invertida e a Rotação por estações ainda estão em processo de formação sobre os modelos e suas efetiva aplicações. Os limites dessas metodologias também ainda precisam ser definidos, tanto em relação as áreas de aplicação quanto as experiências e temas abordados ou mesmo a faixa etária.

Segundo Freire (2006), a diversão é obrigatória nas aulas de educação física, mas o professor deve ser mediador nas escolhas das atividades, sendo capaz de compreender seus efeitos sobre o desenvolvimento motor da criança.

Proporcionar um ambiente de aprendizagem em que há oportunidade para todos os alunos de pensar e interagir com o material de estudo é essencial para promover uma educação transformadora. Essa é a importância das metodologias ativas de aprendizagem. Com isso, é possível aprimorar as habilidades de pensamento crítico e aumentar a motivação dos alunos.

Os jogos populares são de extrema importância na vida das crianças, promovendo uma vivência motora saudável. Os Jogos Populares são as brincadeiras populares ou brincadeiras de rua, que fazem parte das culturas locais e são criados pelas pessoas ao longo do tempo, e passados de geração para geração. A prática dos Jogos Populares é realizada em ambiente amistoso, de forma livre, espontânea e prazerosa.

Os jogos populares promovem uma característica primordial na vida das crianças e de grande importância, pois através dessas atividades, podem desenvolver sua própria identidade, sua capacidade psicológica, psicomotora, cognitiva, física, social, emocional e cultural. É um grande instrumento para aprendizagem e desenvolvimento infantil. O professor, nas aulas de Educação Física, tem possibilidades diversas para trabalhar determinado conteúdo através do jogo popular, trazendo problematizações, associações daquele jogo com a cultura em que cada um está inserido.

REFERÊNCIAS

BACICH, L.; MORAN, J. (Orgs.) **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.



BERNARDES, M.E.M. **Mediações simbólicas na atividade pedagógica: Mediações simbólicas na atividade pedagógica contribuições do enfoque histórico-cultural para o ensino e aprendizagem.** 2006. 330f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação física / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

CARDOSO, Simoni Rossi. **Memórias e jogos tradicionais infantis: lembrar e brincar é só começar.** Londrina: Eduei, 2004.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física.** São Paulo: Scipione, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GALLAHUE, D. L.; OZMUN, J. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos.** São Paulo: Phorte, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

MELLO, Alexandre Moraes. **Psicomotricidade, Educação Física e Jogos Infantis.** São Paulo: IBRASA, 2002.

RANGEL, Irene Conceição Andrade. **Jogos e Brincadeiras nas Aulas de Educação Física.** São Paulo: UNESP, 2004.

SILVA, Tomé. **Jogos Populares na Escola: Um desafio para a prática da Educação Física Escolar.** 2009. 12 f. Trabalho realizado com objetivo de obter o título de Graduado no curso de Licenciatura em Educação Física- Universidade Vale do Acaraú/FAMETRO, Morada Nova, CE, 2009.

SILVESTRI, Ana Carolina Fernandes da Silva. **A Aplicação do Project Based Learning no ensino de literatura nos anos finais do ensino fundamental.** In: GASTARDELLI, Gustavo. Metodologias Ativas - desafios para uma educação disruptiva. Porto Alegre: Propale*.com. 2016.