

JOGOS A PARTIR DE MATERIAIS RECICLÁVEIS: Uma Abordagem Interdisciplinar e Ambiental

Matheus Gabina Madrid ¹
Francisco Araujo Flores ²
Mauren Lúcia Braga de Araujo ³

RESUMO

O Programa de Residência Pedagógica (PRP), encerrou suas atividades no ano de 2024, e visava aprimorar a formação de docentes, promovendo articulação entre instituições de ensino superior e escolas públicas. Nas aulas de Educação Física, desafios como a ausência de estrutura material como quadra coberta, materiais levam à adaptação do planejamento, estimulando o desenvolvimento de diversas habilidades dos alunos. A interdisciplinaridade emerge como uma abordagem, conectando Educação Física e Educação Ambiental para construir um conhecimento ampliado. A criação de materiais didáticos com objetos recicláveis, como jogos com tampinhas de garrafa pet, proporciona experiências educativas inovadoras, estimulando a consciência ambiental e ampliando a prática pedagógica da EF. O projeto destaca a importância de adaptar-se à realidade dos alunos e enfrentar desafios, promovendo aprendizado significativo e sustentável.

Palavras-chave: Educação Física escolar, Formação de professores, Educação ambiental, Interdisciplinaridade

INTRODUÇÃO

O Programa de Residência Pedagógica (PRP) foi apresentado como uma estratégia para aprimorar a formação de docentes em nível superior, fortalecendo a relação entre instituições de ensino superior e escolas públicas de educação básica. Dentro do programa, os discentes vivenciam diariamente os desafios nas escolas públicas brasileiras. As aulas de Educação Física são comumente conhecidas por trabalharem com a motricidade ampla e capacidade física das crianças e adolescentes, porém aulas tradicionais em ambientes abertos estão sujeitas a mudanças meteorológicas, sendo um fator impactante quando a escola não oferece estrutura coberta adequada para prática. Portanto, é necessário modificar o planejamento, de modo que as aulas sejam desenvolvidas dentro da sala de aula, trabalhando as demais capacidades dos estudantes, coordenação, atenção, agilidade, criatividade, memória, cooperação, imaginação e consciência ambiental, sendo uma grande oportunidade para interdisciplinaridade.

Crer-se que a criança aprende brincando, recria situações do cotidiano e experimenta sentimentos básicos. Vygotsky (2007) defende que o aprendizado do indivíduo não pode ser

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pampa - RS, matheusmadrid2005@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal do Pampa - RS, franciscoflores.aluno@unipampa.edu.br

³ Professora orientadora: Doutora, Universidade Federal do Pampa - RS, maurenaraujo@unipampa.edu.br.



dissociado do contexto histórico, social e cultural em que está inserido. Para aprender, elaborar conhecimentos e para se autoconstruir, o ser humano precisa interagir com outros membros de sua espécie, com o meio e com a cultura.

Nesta perspectiva jogos e brincadeiras dentro do ambiente escolar tornam-se uma ferramenta poderosa de trabalho, podendo influenciar positivamente nas relações dos indivíduos e no aprimoramento de suas capacidades.

Pensando em um aprendizado amplo, relacionando diferentes áreas do conhecimento refletimos sobre como fomentar a interdisciplinaridade dentro das aulas de Educação Física. A interdisciplinaridade, nesse sentido, visa garantir a construção de um conhecimento ampliado, rompendo com os limites das disciplinas (Werber, 2013).

Analisando o contexto da interdisciplinaridade torna-se interessante refletir sobre a educação ambiental dentro do ambiente escolar, uma vez que a geração atual será responsável pelo futuro, construir consciência e responsabilidade pelo meio ambiente se torna fundamental. Nessa perspectiva, Guimarães (2007, p.28) afirma que a Educação Ambiental vem sendo definida como eminentemente interdisciplinar, orientada para a resolução de problemas locais. É participativa, comunitária, criativa e valoriza a ação. As atividades lúdicas e as brincadeiras têm sido reconhecidas como um elemento significativo que estimula a aprendizagem e o crescimento das crianças e os brinquedos se tornam o centro das atenções. Segundo Freire (2009), brinquedos de sucata e a construção destes pelas crianças têm sido valorizados, pois articulam lúdico e relação diferenciada com materiais recicláveis e com o ambiente de forma satisfatória, contribuindo para o desenvolvimento da consciência ambiental, e suprimindo a necessidade de materiais didáticos nas aulas de Educação Física.

Logo, este projeto visa criar brinquedos e jogos utilizando materiais recicláveis ou de baixo custo, sendo reutilizáveis.

CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA

Segundo a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), 2018, é estabelecido que, a Educação Física:

“A Educação Física é o componente curricular que tematiza as práticas corporais em suas diversas formas de codificação e significação social, entendidas como manifestações das possibilidades expressivas dos sujeitos, produzidas por diversos grupos sociais no decorrer da história. Nessa concepção, o movimento humano está sempre inserido no âmbito da cultura e não se limita a um deslocamento espaço-temporal de um segmento corporal ou de um corpo todo. É fundamental frisar que a Educação Física oferece uma série de possibilidades para



enriquecer a experiência das crianças, jovens e adultos na Educação Básica, permitindo o acesso a um vasto universo da cultura corporal. Esse universo compreende saberes corporais, experiências estéticas, afetivas, lúdicas e agonistas, que se inscrevem, mas não se restringem, à racionalidade típica dos saberes científicos que, comumente, orientam as práticas pedagógicas na escola.

A unidade temática Brincadeiras e jogos explora aquelas atividades voluntárias exercidas dentro de determinados limites de tempo e espaço, caracterizadas pela criação e alteração de regras, pela obediência de cada participante ao que foi combinado coletivamente, bem como pela apreciação do ato de brincar em si. Essas práticas não possuem um conjunto estável de regras e, portanto, ainda que possam ser reconhecidos jogos similares em diferentes épocas e partes do mundo, esses são recriados, constantemente, pelos diversos grupos culturais. Mesmo assim, é possível reconhecer que um conjunto grande dessas brincadeiras e jogos é difundido por meio de redes de sociabilidade informais, o que permite denominá-los populares.”

A Educação Física em sua composição de ensino compreende os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), documento que antecede a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), na qual foram formulados juntamente com a secretaria de educação, para ajudar o professor na sua prática de ensino, auxiliando para uma melhor docência na escola durante as aulas de Educação Física.

Os Parâmetros Curriculares de Educação Física proporcionam aos estudantes uma leitura de sua realidade social, histórica e política, assim como o reconhecimento de suas dimensões técnicas, táticas e de regulamentação. Buscar um entendimento crítico das manifestações esportivas, as quais devem ser tratadas de forma ampla, desde sua condição técnica, tática, seus elementos básicos, até o sentido da competição esportiva, a expressão social e histórica e seu significado cultural como fenômeno de massa. Ensino comprometido com uma formação que garanta aos estudantes a ação-reflexão-nova, ação sobre um conjunto de práticas da cultura corporal. (Soares *et al.* 2012).

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A Educação Física, como componente curricular, desempenha um papel fundamental no desenvolvimento integral dos alunos, proporcionando um ambiente propício para o aprimoramento das habilidades motoras e da socialização. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras se configuram como ferramentas pedagógicas eficazes, pois estimulam e enriquecem as aulas, favorecendo o aprendizado. Ao utilizá-los, o professor amplia as possibilidades de promover o desenvolvimento das crianças de maneira lúdica e significativa.



Dessa forma, a utilização de recursos adequados contribui para o alcance dos objetivos educacionais, garantindo resultados positivos no processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com Oliveira (2000), o brincar não significa apenas recrear, mas sim desenvolver-se integralmente. Através do brincar, a criança pode desenvolver áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, criatividade, além de capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação e a imaginação.

Para Maluf (2003), brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Com base nas citações acima, refletimos o papel da Educação Física dentro do contexto escolar, sendo uma ferramenta extremamente importante para o desenvolvimento cognitivo, emocional e físico dos estudantes. Através da Educação Física conseguimos uma manifestação ampla da cultura corporal, além dos esportes, os estudantes aprendem, se divertem e se beneficiam dos jogos e brincadeiras,

JUSTIFICATIVA

A regência do PRP se deu em uma escola pública estadual no município de Uruguai, Rio Grande do Sul. A escola se localiza em um bairro periférico da cidade às margens do Rio Uruguai, atendendo um público de baixa renda, em grande parte, com diversos alunos em situação de vulnerabilidade.

A escola conta um espaço físico de 1 quarteirão, possuindo quadra poliesportiva, campo de futebol, três prédios com salas de aula, sala de educação física e áreas verdes, porém, carece de manutenção. A quadra poliesportiva não possui cobertura, o campo de futebol não recebe manutenção do gramado, as salas de aula não possuem ar-condicionado nem ventiladores, diversas salas de aula possuem vidraças quebradas, inviabilizando as atividades, em especial no verão e em dias chuvosos. A cidade de Uruguai conta com verões e invernos extremamente rigorosos, com temperaturas próximas a 40° graus celsius no verão e no inverno com temperaturas próximas a 0° graus celsius. Durante a temporada de chuvas, a cidade sofre com a cheia do rio Uruguai, que atinge diretamente a escola e a comunidade de estudantes. Portanto existe a necessidade de adaptarmos as atividades nestes períodos, escolhendo ambientes mais adequados a depender da situação climática. Nesse sentido, a confecção de jogos e materiais didáticos amplia as possibilidades pedagógicas dos professores de EF em contextos vulneráveis.



O Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, com regras, início, meio e fim e que envolvem emoção, divertimento, que são executadas no tempo livre Huizinga (1996). É uma invenção da humanidade, um ato em que as suas intencionalidades e curiosidades resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente Huizinga (1996). É de fundamental importância ser trabalhado pelos docentes em sua prática pedagógica, visto que os benefícios trazidos para os alunos são sem dúvida espetaculares, notamos alguns: desenvolvimento motor, socialização, criatividade, dentre outras.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para a criança, brincar é a atividade principal do dia a dia. É importante porque dá a ela o poder de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si, aos outros e o mundo de partilhar, expressar sua individualidade e identidade por meio de diferentes linguagens Kishimoto (2010). “O brinquedo cria uma situação imaginária que não é algo fortuito na vida da criança, mas sim, a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais” Vigotski (2007, p. 117) apud Martineli (2009, p. 254).

As aulas de Educação Física, embora tradicionalmente focadas na motricidade ampla e capacidades físicas, podem ser afetadas pelas condições meteorológicas, especialmente em ambientes sem cobertura adequada. Para contornar este desafio, desenvolvemos a adaptação do planejamento, permitindo que as aulas sejam efetuadas em ambientes fechados. Esta restrição espacial, embora altere o planejamento, também oferece oportunidades para desenvolver habilidades adicionais dos alunos, como a motricidade fina, coordenação, atenção e cooperação.

Esses conceitos levaram à implementação de um projeto de desenvolvimento de jogos e materiais didáticos com objetos recicláveis, contemplando a necessidade de materiais para que as aulas fossem executadas em ambientes de espaço limitado, resultando na criação de jogos que utilizam materiais como tampinhas de garrafa pet e papelão. O impacto dessas atividades permitiu aos estudantes não apenas adquirir conhecimento prático, mas também compreender a importância da reutilização de materiais descartados.

Com base nestas perspectivas junto a necessidade de novos materiais para utilização em atividades lúdicas iniciamos o projeto para desenvolver jogos e materiais didáticos com materiais recicláveis, atendendo às nossas necessidades e explorando a interdisciplinaridade com a educação ambiental.

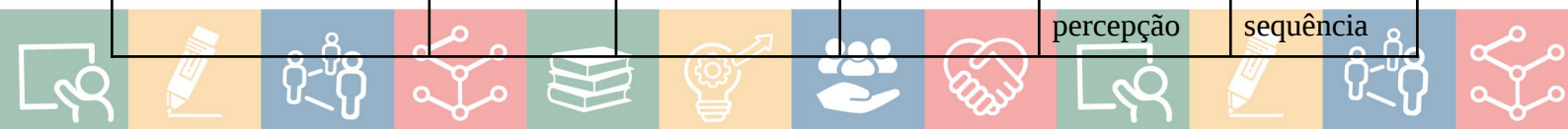


O projeto aconteceu na escola Beira-Rio, com estudantes dos anos iniciais e anos finais, ao todo, foram envolvidos cerca de 40 alunos na construção dos jogos, que se deram dentro das aulas de Educação Física, onde foi apresentado a ideia aos alunos, as instruções e os mesmos ficaram responsáveis pela construção, recortes, pinturas e colagem, após a confecção os estudantes utilizaram em atividades pedagógicas, dirigidas pelo professor e residentes. Os materiais utilizados foram todos arrecadados e trazidos para escola pelo professor, com apoio dos residentes.

Esta ação entre professor e residentes para criação de materiais, permitiu novas possibilidades para serem utilizados nas aulas. Foram desenvolvidos 3 jogos ao longo do mês de setembro:

QUADRO 1: JOGOS DESENVOLVIDOS E APLICADOS

OBJETIVO	PÚBLICO ALVO	BRINQUEDO MATERIAIS	DINÂMICA RECREATIVA	RESULTADO	CONCLUSÃO
Construir um material lúdico para ser trabalhado a habilidade (EF35EF01) Experimentar e fruir brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural.	5º ano ensino fundamental (10-11 anos), 8º ano ensino fundamental (13-14 anos) e 9º ano ensino fundamental (14-15 anos).	Bocha Adaptada: • Papel a metro; • Canetas; • Lápis de colorir; • Bolinhas.	Utilização do brinquedo para trabalhar Jogos típicos do Rio Grande do Sul, temática trabalhada durante a semana Farroupilha em uma escola do município de Uruguaiana, Rio Grande do Sul.	As crianças relataram interesse por conhecer a cultura do seu estado, bem como conhecer outros jogos típicos regionais, foram trabalhados alguns fundamentos básicos, de lançamento e de percepção	Concluímos que a construção do material contribuiu para o engajamento dos alunos na aula, podendo ser utilizado mesmo em semanas de chuva e de frio intenso, contribuindo para a execução da sequência



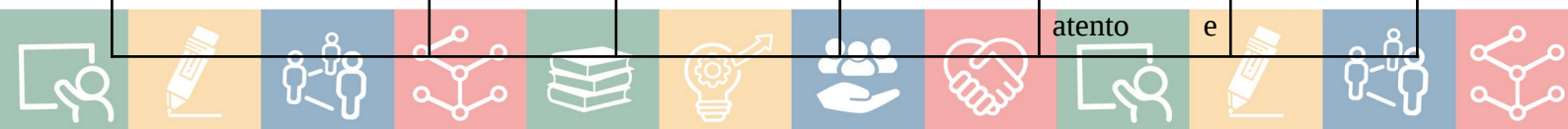


IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
II RP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica
II ANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores

			O material foi utilizado em sala de aula, durante períodos de chuva para explicar e oportunizar a vivência no jogo.	espacial.	didática.
Aprimorar a leitura, desenvolver a interpretação, aumentar a auto-estima, incentivar o interesse e a iniciativa, melhorar o raciocínio lógico e potencializar a concentração.	5º ano ensino fundamental (10-11 anos), 8º ano ensino fundamental (13-14 anos) e 9º ano ensino fundamental (14-15 anos)	Quadrado Mágico; • Papelão ; • Tampinha; • Caneta; • Estilete.	Utilização do brinquedo nas aulas de educação física dentro das salas de aula, com propósito de desenvolver o raciocínio lógico, coordenação, agilidade, percepção visual, resolução de problemas e colaboração.	Através da atividade foi observada a dificuldade dos alunos na resolução de problemas, bem como identificado alguns problemas com lateralidade e perda de foco, observações que compõem o conselho de classe para um olhar atento e	A utilização de jogos de raciocínio lógico permite ao educador físico observar potenciais dificuldades intelectuais e motoras dos alunos. Bem como trabalhar a resolução, presente em outras práticas esportivas.



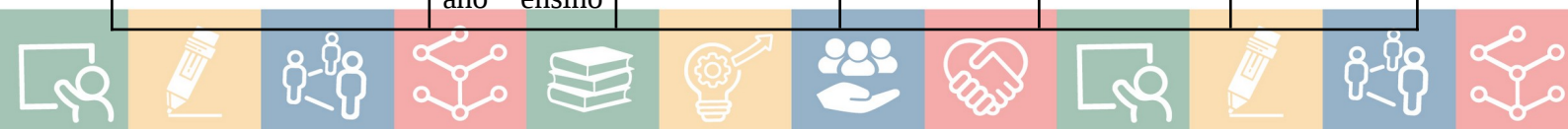


IV ENLIC SUL

Encontro das Licenciaturas da Região Sul

IV PIBID SUL | IV Seminário do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência
II RP SUL | Seminário do Programa de Residência Pedagógica
II ANFOPE SUL | Seminário da Associação Nacional pela Formação de Professores

				multidiscipli nar.	
Aprimorar a leitura, desenvolver a interpretação, aumentar a auto-estima, incentivar o interesse e a iniciativa, melhorar o raciocínio lógico e potencializar a concentração.	5º ano ensino fundamental (10-11 anos), 8º ano ensino fundamental (13-14 anos) e 9º ano ensino fundamental (14-15 anos).	4 Em Linha; • Papelão ; • Tampinha; • Caneta; • Estilete.	Adaptação feita de um tabuleiro de matemática com 4 colunas, onde os alunos devem movimentar as peças pela linha horizontal inferior com a finalidade de posicionar as cores corretas em cada coluna.	Uma evolução do quadrado mágico, com mais peças, tornando a resolução de problemas mais complexas, estimulando os alunos a desenvolver em estratégias e raciocínio lógico.	A utilização de jogos de raciocínio lógico permite ao educador físico observar potenciais dificuldades intelectuais e motoras dos alunos. Bem como trabalhar a resolução, presente em outras práticas esportivas.
	5º ano ensino fundamental (10-11 anos), 8º ano ensino fundamental (13-14 anos) e 9º ano ensino				



	fundamental (14-15 anos)				
--	--------------------------------	--	--	--	--

Fonte: O autor.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O objetivo deste projeto foi utilizar materiais recicláveis para a construção de jogos e brinquedos dentro das aulas de Educação Física, com a intenção de adaptar as atividades às condições ambientais da escola Beira-Rio, em Uruguai. O contexto escolar exige a necessidade de mudanças no planejamento pedagógico devido às dificuldades estruturais da escola, como a falta de cobertura nas áreas externas e a infraestrutura precária. Portanto, a proposta de desenvolver jogos e brinquedos com materiais recicláveis buscou proporcionar novas possibilidades pedagógicas que pudessem ser implementadas em espaços fechados, permitindo o desenvolvimento de outras habilidades.

Os resultados obtidos com o projeto indicam que, ao adaptar as atividades para ambientes internos e ao criar jogos com materiais recicláveis, foi possível não apenas superar as limitações de espaço e de recursos materiais, mas também promover a interdisciplinaridade entre a Educação Física e a Educação Ambiental.

Visando estabelecer um diálogo em diversas áreas do conhecimento a interdisciplinaridade é um elemento que está cada vez mais presente nos trabalhos e dinâmicas escolares que entram em debate na educação, pois busca um conhecimento integrado, ou seja, que se une a partir de temas tratados, conhecimento este que não seja partido de diferentes áreas isoladas, que se afastam do mundo real. A interdisciplinaridade traz a possibilidade de superar essa perspectiva do isolamento das diferentes áreas do conhecimento com objetivo de estudos compartilhados (Dórea, 2011).

Os alunos, envolvidos na construção e utilização dos jogos, puderam perceber a importância da reutilização de materiais, alinhando-se ao objetivo de sensibilizar sobre a questão ambiental, conforme propõe a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) de 2018, temos a habilidade EF03GE08 que consiste em: Relacionar a produção de lixo doméstico ou da escola aos problemas causados pelo consumo excessivo e construir propostas para o consumo consciente, considerando a ampliação de hábitos de redução, reuso e reciclagem/ descarte de materiais consumidos em casa, na escola e/ou no entorno. E a habilidade EF05CI05 que consiste em: Construir propostas coletivas para um consumo mais consciente e criar soluções



tecnológicas para o descarte adequado e a reutilização ou reciclagem de materiais consumidos na escola e/ou na vida cotidiana. Através da confecção dos brinquedos com tampinhas de garrafa PET, papelão e outros materiais reciclados, os estudantes foram desafiados a pensar sobre os impactos ambientais do descarte inadequado e a desenvolver soluções criativas para reverter esses problemas, enquanto experimentam as possibilidades de utilização dos brinquedos nas aulas de Educação Física.

Além disso, o projeto proporcionou o desenvolvimento de outras habilidades dos estudantes, como a colaboração e a cooperação durante a confecção dos jogos. O trabalho coletivo fortaleceu os vínculos entre os alunos e proporcionou uma vivência prática de temas como a sustentabilidade e a consciência ambiental. A Educação Física, portanto, se mostrou uma ferramenta poderosa para a promoção de uma educação mais ampla, capaz de integrar diferentes áreas do conhecimento, como a Educação Ambiental, e de adaptar-se às limitações estruturais da escola sem perder sua essência pedagógica.

Entretanto, é importante ressaltar que, embora o projeto tenha sido bem-sucedido em proporcionar novas formas de trabalhar as aulas de Educação Física e de integrar o tema ambiental ao cotidiano escolar, ele também destacou as dificuldades que os educadores enfrentam no contexto das escolas públicas, especialmente aquelas localizadas em áreas vulneráveis. A falta de recursos e a precariedade das condições estruturais demandam uma constante adaptação por parte dos professores, que precisam ser criativos e inovadores em suas práticas pedagógicas para garantir que os alunos tenham acesso a uma educação de qualidade, mesmo em condições adversas.

Por fim, a experiência vivenciada com a construção de jogos e brinquedos a partir de materiais recicláveis, demonstrou-se como uma estratégia eficaz para fomentar a interdisciplinaridade, a educação ambiental e o desenvolvimento integral dos alunos, mesmo em contextos escolares com limitações físicas e estruturais. A utilização de recursos recicláveis mostrou-se uma prática pedagógica relevante e transformadora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Programa de Residência Pedagógica (PRP) encerrou suas atividades no ano de 2024, como política de qualificação da formação de professores, uma ferramenta que foi essencial no processo de formação docente, especialmente ao proporcionar experiências práticas em escolas públicas. Este estudo abordou os desafios enfrentados nas aulas de Educação Física,



particularmente aqueles relacionados à falta de estrutura coberta nas escolas, o que exige adaptação do planejamento pedagógico. A criação de jogos e brinquedos com materiais recicláveis, como tampinhas de garrafa PET, não apenas ajudou a suprir a necessidade de recursos didáticos para aulas em ambientes fechados, mas também incentivou a conscientização ambiental, estimulando os alunos a refletirem sobre a importância da sustentabilidade. Essa abordagem contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e sociais dos alunos.

Portanto, a utilização de jogos e materiais com objetos recicláveis nas aulas de Educação Física, associada à reflexão sobre a educação ambiental, não só proporcionou novas formas de ensino e aprendizagem, mas também reafirmou a necessidade de práticas pedagógicas mais sustentáveis e criativas, alinhadas às demandas atuais da educação básica e aos desafios impostos pelo contexto social e ambiental. A experiência vivenciada no PRP evidencia a relevância de uma formação docente que integra teoria e prática, permitindo aos futuros educadores uma atuação mais crítica, reflexiva e adaptativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

Brasil.(2010).Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil**. Brasília: MEC.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**. Lei nº 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: . Acesso em: 17 fev. 2024

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Apresentação dos Temas Transversais**. Brasília: 49 MEC/SEF, 1998b. Disponível em: . Acesso em: 17 fev. 2024.

DECIAN, Marluce Raquel; RIGO, Luíz Carlos; MARIN, Elizara Carolina. O jogo como conteúdo da Educação Física no Ensino Médio. **Revista Didática Sistêmica**, p. 51-63, 2015.

DE OLIVEIRA, Poliana Maciel; ESTEVAM, Stênio Maia; DA CONCEIÇÃO MAIA, Ubilina Maria. A Educação Física e Educação Ambiental: uma análise sobre a construção de brinquedos com materiais reciclados no Espaço Escolar. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 8, p. e243985318-e243985318, 2020.



Dórea, D.R. 2011). A interdisciplinaridade e sua relação com a Educação Física Escolar. In: XVII Congresso Brasileiro de Ciências do Esporte / iv Congresso Internacional de Ciências do Esporte. 2011. Porto Alegre. Anais. Porto Alegre: Colégio Brasileiro da Ciência e do Esporte, p.1-8.

MAIA, Divanalmi Ferreira; DE FARIAS, Álvaro Luís Pessoa; DE OLIVEIRA, Marcos Antonio Torquato. Jogos e brincadeiras nas aulas de educação física para o desenvolvimento da criança. **Cenas Educacionais**, v. 3, p. e8623-e8623, 2020.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993.

SEBASTIÃO, Luciane Lima; DOS SANTOS FREIRE, Elisabete. A utilização de recursos materiais alternativos nas aulas de educação física: um estudo de caso. **Pensar a prática**, v. 12, n. 3, 2009.

SILVA, Claudiana Maria da. **Importância da confecção de brinquedos a partir de materiais recicláveis na educação física escolar do ensino infantil**. 2017. Trabalho de Conclusão de Curso.

SOARES, C. L. et al. **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 2012.

TAHARA, Alexander Klein; DARIDO, Suraya Cristina; BAHIA, Cristiano de Sant'anna. Materiais didáticos e a educação física escolar. **Conexões**, v. 15, n. 3, p. 368-379, 2017.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Disponível em: <<http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/vygotsky-aformac3a7c3a3o-social-da-mente.pdf>>. Acesso em: 18 fev. 2024.

Weber, J.V.(2013).A interdisciplinaridade entre as ciências e a Educação Física na visão dos alunos do ensino fundamental e médio. Tese de doutorado. Santa Maria. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/3537/WEBER%2C%20JACIR%20VICENTE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 13 de maio de 2023.

