



OS JOGOS SOB DIFERENTES VERTENTES: PARA ALÉM DO ENSINO DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**Karina de Toledo Araújo*

“O jogo é uma forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e a atividade construtiva da criança.”
(PIAGET, *In*: KAMII; DeVRIES, 1991, p.IX).

RESUMO

No presente trabalho, defendemos a idéia de que os jogos possibilitam a estruturação do pensamento e o desenvolvimento dos diferentes aspectos do comportamento, em particular do desenvolvimento cognitivo. Para tanto, procuramos analisar os jogos sob três vertentes, a partir dos objetivos que estes apresentam. A primeira abordagem, baseada na teoria de Jean Piaget, é fundamentada na relação entre o aparecimento dos jogos espontâneos e o desenvolvimento da criança. A segunda e a terceira abordagens estão ligadas ao processo educacional, ou seja, os jogos enquanto instrumento de ensino e como conteúdo específico da aula, em especial, da disciplina de Educação Física. Finalmente, apresentamos uma organização metodológica de diferentes tipos de jogos com a finalidade de auxiliar o professor durante a identificação desses jogos com relação aos objetivos de suas aulas.

PALAVRAS-CHAVE: Desenvolvimento do Pensamento; Educação Física; Jogos; Metodologia de Ensino.

* Docente no Curso de Pedagogia do Centro Universitário Filadélfia - UniFil.
Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Maringá (UEM).
E-mail: katoledo@sercomtel.com.br



ABSTRACT

In the present work we defend the idea that games make it possible for the structuralization of the thought and the development of different aspects of the behavior, in particular, the ratiocination development. We try to analyze the games under three categories based on the objectives they present. The first approach, based on Piaget's theory, is based on the relation between the appearance of spontaneous games and the child development. The second and third approaches are linked to the educational process, that is, games while educational instruments and as specific class contents, in special, related to disciplines in Physical Education. Finally, we present a methodological organization of different types of games aiming at assisting the teacher during the identification of such games regarding the objectives of his/her classes.

KEY-WORDS: Development of the Thought; Physical Education; Games; Methodology of Education.

INTRODUÇÃO

Ao jogar, a criança relaciona-se com a realidade, constrói conhecimentos, expressa suas necessidades e resolve conflitos. É por meio de ações – físicas e mentais - que o pensamento se desenvolve. Dessa forma, o jogo, juntamente com outras formas de representação, deve ser objeto de interesse de todos os envolvidos no processo educacional.

Acreditamos que o jogo deva ser analisado sob três vertentes: enquanto fenômeno intrínseco ao desenvolvimento da criança, enquanto instrumento de intervenção pedagógica e enquanto conteúdo de ensino.

Tomamos como fundamento da primeira vertente a teoria do desenvolvimento cognitivo e a classificação dos jogos, propostas por Jean Piaget, e o seu estudo sobre a relação do desenvolvimento do raciocínio com jogo infantil, em diferentes etapas do desenvolvimento da inteligência.

A outra abordagem de jogo que consideramos válida é quanto à sua utilização como instrumento de intervenção pedagógica. E, finalmente, na terceira vertente, defendemos a idéia de que os jogos também podem ser entendidos como conteúdo das aulas, especificamente, de Educação Física. Neste sentido, consideramos os jogos como um tema específico da área em questão e que deve ser abordado segundo os objetivos das aulas.



CLASSIFICAÇÃO E EVOLUÇÃO DOS JOGOS ESPONTÂNEOS

PIAGET (1990) analisou o desenvolvimento das estruturas do pensamento da criança e as modificações progressivas reveladas desde o jogo sensório-motor elementar até o jogo social adaptado. O critério de classificação foi baseado nas estruturas dos jogos, pois uma classificação baseada somente nos conteúdos dos jogos não possibilita situar divisórias ou apontar diferenças básicas entre os diferentes tipos.

Para esse autor, o conteúdo utilizado como critério de classificação dos jogos só é válido enquanto predominar sobre os demais conteúdos que poderiam ser vinculados ao mesmo tipo de jogo. Neste caso, entendemos conteúdo como móbil, nas palavras de Piaget, ou como a função do jogo que, por sua vez, depende de interpretações daquele que analisa essa função. O predomínio de um determinado conteúdo (objetivo do jogo) varia em função da idade e do nível de desenvolvimento dos participantes, mas, após o aparecimento do pensamento simbólico e das regras sociais, esse tipo de classificação se torna cada vez mais frágil “[...] desde que o símbolo ou a regra intervenham, a classificação pelo conteúdo torna-se impossível e só os jogos sensório-motores elementares respondem, assim, a esse princípio de classificação” (PIAGET, 1990, p.140).

Sendo assim, a classificação dos jogos deve estar ligada a uma teoria explicativa para que a classificação sirva à explicação e não à pressuposição de uma explicação baseada nas funções dos diferentes jogos. Isso explica o motivo que levou Piaget a analisar as estruturas do pensamento em si e como são reveladas em cada jogo a partir do grau de complexidade mental por elas atingido e que é revelado desde o jogo sensório-motor elementar até o jogo social superior. Somente a análise das estruturas requisitadas durante o desenvolvimento dos diferentes tipos de jogos permitiu uma classificação capaz de ser aplicada aos inúmeros tipos de jogos em termos gerais e em termos particulares.

“[...] três grandes tipos de estruturas que caracterizam os jogos infantis e dominam a classificação de detalhe: o exercício, o símbolo e a regra, constituindo os jogos de “construção” a transição entre os três e as condutas adaptadas.” (PIAGET, 1990, p.144). (Grifo do autor).

Os jogos de construção são os que se desenvolvem entre o limite de uma categoria e outra, ou seja, se apresentam entre o jogo sensório-motor e o jogo simbólico, ou entre o simbólico e a atividade adaptada. “Os jogos de construção não constituem uma categoria situada no mesmo plano dos outros, mas, antes,



uma forma fronteiriça ligando os jogos às condutas não-lúdicas” (PIAGET, 1990, p.144). As condutas não lúdicas podem ser entendidas como a transição na direção do trabalho (condutas adaptadas).

O JOGO COMO INSTRUMENTO DE INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA E CONTEÚDO DE ENSINO

Conforme KAMII e DeVRIES (1991), a organização dos jogos (classificação) ajuda o professor a desenvolver uma consciência crítica a respeito de sua utilização, afim de que ele possa selecionar, modificar e criar novos jogos. As funções que os jogos assumem no contexto de ensino-aprendizagem podem ser diferenciadas. Estas funções são determinadas conforme os objetivos a que essas atividades se prestam. A elaboração do pensamento lógico precisa de confrontações e, no jogo, a confrontação de pontos-de-vista está sempre presente.

A transformação do pensamento, ou seja, a elaboração ou reelaboração de novas formas de pensar, é consequência da procura por soluções de problemas e de confrontações da criança com a sua realidade. Para PIAGET (1978), é a modificação nas estruturas que caracteriza o desenvolvimento (modificação na forma do pensamento) e a aprendizagem (relação com o conteúdo). Se há a construção de um novo conhecimento, há a transformação das estruturas já estabelecidas (equilíbrio) e a elaboração de novas estruturas cognitivas. Essa transformação ou elaboração do pensamento ocorre pela relação sujeito-objeto de maneira interdependente, de forma que o sujeito recebe influências desse objeto, é transformado por ele e age sobre ele de modo a transformá-lo.

Quando a criança analisa, experimenta, elabora relações, reflete, transforma, isto é, constrói conhecimentos, simultaneamente novas formas de pensar estão sendo desenvolvidas; as estruturas já elaboradas de seu pensamento passam por transformações e novas relações ou novas estruturas cognitivas vão sendo construídas. Toda aprendizagem tem como consequência a formação e a transformação das estruturas do pensamento, do desenvolvimento da lógica cognitiva. Dessa maneira, subentendemos que os jogos, enquanto conteúdos ou como instrumentos de ensino de diferentes conteúdos, devem proporcionar a formação e a transformação da lógica do pensamento durante a sua aprendizagem.



O JOGO COMO RECURSO METODOLÓGICO E ENQUANTO CONTEÚDO DE ENSINO

Enquanto instrumento de intervenção pedagógica, acreditamos que os jogos devem ser considerados como um recurso metodológico do qual os professores podem utilizar-se durante o ensino dos mais diferentes conteúdos. Neste sentido, os tipos de jogos são classificados quanto ao objetivo da criança enquanto participante das atividades, ou seja, o critério utilizado foi a intenção da criança ao jogar. KAMII e DeVRIES (1991) definem o jogo com uma atividade desenvolvida de acordo com uma regra que especifique o que cada criança deverá fazer e os papéis que deverão ser desempenhados, papéis estes que são interdependentes, opostos e cooperativos. As regras são estabelecidas por consenso ou convenção.

Para as autoras citadas anteriormente, só pode ser considerado jogo quando a atividade proposta possibilita confrontações, oposição de ações e, portanto, a elaboração de estratégias por parte dos jogadores. Para ser considerado um bom jogo, o professor deve analisar a atividade a partir de alguns critérios, os quais descreveremos a seguir.

O primeiro critério de um bom jogo é ser interessante e desafiador. O professor deve pensar no tipo de desafio que o jogo propõe para as crianças e, além disso, considerar o que esses desafios significam teoricamente. Durante a escolha do jogo, e a partir deste critério, devem ser considerados dois momentos: 1) a análise das possibilidades do conteúdo do jogo; e 2) a análise da ação da criança jogando, ou seja, a percepção do significado do jogo para ela. O segundo critério é verificar se o jogo cria oportunidades para a criança da realização de uma avaliação de seu desempenho. O terceiro critério está relacionado à motivação da criança ao jogar. O professor deve observar o envolvimento, papéis principais e secundários das crianças durante o jogo, seja agindo, observando ou pensando, o que depende de seu nível de desenvolvimento. Cada tipo de ação evidencia um aspecto de comportamento diferente, dependendo da intenção da criança, mas todos os jogos estimulam ações mentais que implicam em ações físicas.



OS JOGOS COMO CONTEÚDOS DE ENSINO DAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA

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

A partir de nossa prática pedagógica, pudemos observar que o tema ‘jogos’ abrange um leque muito grande de atividades com essa denominação. Essa diversidade de atividades que podem ser consideradas como jogos causa, muitas vezes, dificuldades para o professor quando este necessita especificar os objetivos de suas aulas ao propor os ‘jogos’ como tema destas.

Ao analisarmos os escritos de diversos autores¹ que discutem questões relacionadas à Educação Física e, mais especificamente, sobre os jogos, verificamos que há uma diversidade considerável quanto às classificações de jogos propostas. Neste momento, achamos conveniente propor uma organização dos diferentes tipos de jogos apresentados por diversos autores, somente com o intuito de facilitar o conhecimento e a análise dos professores de Educação Física.

Portanto, muitas vezes o professor mostra algumas dificuldades ao selecionar e trabalhar com esse conteúdo. A partir das necessidades observadas em nossa prática pedagógica e com a intenção de facilitar a visão do professor de Educação Física, sugerimos a organização que apresentaremos a seguir, lembrando que, além de fundamentarmos a organização dos jogos na classificação apresentada por PIAGET (1990), analisamos e sintetizamos os diferentes tipos de jogos apresentados por alguns dos autores especializados no tema. É importante ressaltarmos que essa organização não se esgota aqui e não pretende ser a única, mas, a título de um melhor esclarecimento para o professor, tornou-se necessária.

1: Soares; Taffarel; Varjal; Castellani Filho; Escobar; Bracht (1992); Gonçalves et al. (1996); Le Boulch (1987); Ferreira Neto (1995); Grespan (2002); Oliveira (2000); Teixeira (1995); Pérez Gallardo (Cord.) (1997); Pérez Gallardo *et al.* (1998) e documentos - PCN EDUCAÇÃO FÍSICA (1997); CADERNO DE EDUCAÇÃO FÍSICA 1 e 2: PROJETO DE CORREÇÃO DE FLUXO (1998).



Procuramos analisar os conteúdos (tipos) dos jogos que mais se apresentaram durante a análise de parte da literatura disponível sobre o tema, assim como a partir das nossas observações no campo prático, realizadas durante nossa prática pedagógica, tanto como professora na Educação Básica quanto como supervisora de estágio na Educação Superior, mais especificamente no Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Estadual de Londrina, durante os anos de 2001 e 2002. Apresentaremos mais adiante os conceitos e os conteúdos atribuídos aos vários tipos de jogos mostrados anteriormente. Os aspectos que podem ser priorizados durante o desenvolvimento das atividades aparecem, na maioria das vezes, como a principal orientação para os professores durante a formulação dos objetivos das aulas. Os domínios do comportamento e seus aspectos não podem estar separados um do outro durante qualquer atividade humana, principalmente quando falamos em desenvolvimento e aprendizagem. Neste caso, justificamos essa separação com base na necessidade de apresentarmos mais claramente a importância que o ensino dos temas da Educação Física e, particularmente, o dos jogos tem na formação dos alunos. Ou seja, separamos os aspectos que serão evidenciados e o domínio do comportamento apenas por uma questão metodológica e não por uma visão fragmentada ou compartimentalizada.

O último item colocado na organização metodológica dos jogos é relacionado aos materiais que podem e muitas vezes devem ser utilizados durante o desenvolvimento dos jogos. Outros dois fatores importantes são, por um lado, a observação dos espaços disponíveis e dos espaços necessários para a realização das atividades e, por outro, a quantidade e as características dos alunos que participam das aulas, pois “os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações que são adaptadas em função das condições de espaço e material, número de participantes, entre outros” (BRASIL, 1997, p.49).



JOGOS	
Classificação (evolução dos jogos quanto à modificação das estruturas do pensamento)	1) Jogos de exercício-motores; 2) Jogos simbólicos; 3) Jogos de regras; 4) Jogos de construção ou de criação .
Aspectos do Comportamento	1) Biológicos; 2) Neurocomportamentais; 3) Cognitivos; 4) Sócio-culturais.
Domínios do Comportamento (a separação do ser total justifica-se metodologicamente para uma melhor compreensão)	1) Motor; 2) Afetivo; 3) Cognitivo; 4) Social.
Tipos de Jogos (categorias)	1) Jogos motores, funcionais ou psicomotores; 2) Jogos sensoriais, perceptivos motores ou psicomotores; 3) Jogos intelectivos ou jogos de raciocínio; 4) Jogos de imitação ou ficção; 5) Jogos de construção, fabricação, combinação ou criativos; 6) Jogos de transição ou de deslocamento; 7) Jogos competitivos; 8) Jogos cooperativos; 9) Jogos recreativos ou lúdicos; 10) Jogos de salão e jogos de mesa ou pequenos jogos; 11) Jogos de rua e brincadeiras populares ou recreativos tradicionais; 12) Jogos e brincadeiras regionais; 13) Jogos rítmicos; 14) Jogos dramáticos; 15) Jogos didáticos.
Recursos (recursos didáticos e pedagógicos a serem considerados pelo professor)	1) Utilização do próprio corpo sem a utilização de materiais ou ferramentas; 2) Espaço disponível; 3) Número de participantes; 4) Outros.

Por meio de nossa leitura, observação e análise, percebemos que as categorias em que se dividem os tipos de jogos estão estreitamente vinculadas ao conteúdo destes, ao contexto em que são praticados, aos objetivos mais gerais que o professor pretende alcançar em suas aulas, aos aspectos (biológicos, neurocomportamentais, cognitivos e sócio-culturais) amplamente caracterizados como objetivos específicos a serem atingidos por meio de determinado tipo de jogo.

Acreditamos que o jogo, para a criança, cumpre um duplo papel: é fator de desenvolvimento, enquanto estimulador do exercício do pensamento, e também cumpre o papel de ‘janela’ através da qual podemos enxergar o nível do desenvolvimento da criança por meio do tratamento que ela dá ao jogo, isto é, as características e a maneira dela jogar denunciam a evolução do jogo e, conseqüentemente, seu nível de desenvolvimento.

A título de esclarecimento, descreveremos a seguir alguns conceitos vinculados às definições dadas aos diferentes tipos (categorias) de jogos apresentados em diferentes escritos sobre a temática em questão.

Entendemos que os jogos motores ou funcionais são definidos com base nos aspectos biológicos e neurocomportamentais do movimento, ou seja, quando o principal objetivo é o desenvolvimento, o aprimoramento ou a manutenção das capacidades físicas e também das habilidades motoras. Os jogos motores, assim como outros, ‘nascem’ da combinação de movimentos naturais como: andar, correr, lançar, receber, saltar, saltitar, transportar (utilização ou não de ferramentas – materiais), etc. Baseados em objetivos muito semelhantes aos dos jogos motores, encontram-se os jogos sensoriais, perceptivos motores ou psicomotores. Esses jogos são distinguidos por serem fundamentados principalmente nos aspectos neurocomportamentais do desenvolvimento. Obviamente, os aspectos biológicos também são trabalhados durante essas atividades, mas nelas percebemos a evidência das habilidades sensório-motoras, perceptivas e coordenativas. Por serem os aspectos neurocomportamentais e os aspectos biológicos os mais evidenciados durante os jogos motores, podemos relacioná-los, em decorrência de suas características funcionais e de execução, com os jogos de exercícios motores apresentados por PIAGET (1990).

Para Le BOULCH (1987), os jogos funcionais exigem das crianças o desenvolvimento ou o aprimoramento das condutas psicomotoras, visto que padrões corporais e mentais encontram-se ligados ao domínio motor e cognitivo (aspecto biológico e neurocomportamental).

Aos jogos competitivos, obviamente, lhes é atribuída, como principal característica, a competitividade. Devemos chamar a atenção para o fato de que a maioria dos jogos propostos como atividade traz consigo a competitividade na qual o



grupo (união de mais de um sujeito) e a socialização se tornam aspectos essenciais no desenvolvimento dos jogos. Nesse sentido, a questão do ganhar e do perder está muito relacionada com a formação do juízo moral, justiça, verdade, regras, etc. Acreditamos que os jogos freqüentemente denominados de pré-desportivos pertencem a esta categoria. Um dos principais objetivos dos jogos pré-desportivos é a iniciação dos alunos em alguma modalidade esportiva. Mas, defendemos a idéia de que objetivos para além desses devem estar presentes, como o de proporcionar discussões, a partir das quais consensos possam ser estabelecidos, uma vez que a questão moral está tão presente. Além disso, durante a execução da atividade, devem ser promovidos tipos de conflitos que possibilitem resoluções de problemas, neste caso, o desenvolvimento de táticas coletivas.

Seguindo as mesmas características dos jogos de competição (o grupo e a socialização), estão os jogos cooperativos. Esses jogos fundamentam-se na cooperação, no trabalho em grupo e por não ser possível a criança jogar ou participar da atividade individualmente. No início do período operatório concreto, o trabalho em grupo aparece como uma característica imprescindível ao desenvolvimento do pensamento da criança.

Outros tipos de jogos perpassam o tempo, de geração a geração. A estes se vincula a cultura de jogos infantis tradicionais, que são conhecidos, entre outras denominações, como jogos recreativos (ou lúdicos) tradicionais, jogos de rua e brincadeiras populares. Já os jogos e brincadeiras regionais correspondem, dentro da nossa organização metodológica, a outra categoria de jogos que, dependendo da maneira como o professor conduz as discussões e do contexto em que são trabalhados nas aulas, podem ser considerados, todos estes, pertencentes à mesma categoria. Ao trabalhar com esta categoria de jogos, podem ser consideradas e discutidas as características regionais e as mudanças que os jogos sofrem de acordo com o contexto de cada região. Um dos aspectos do comportamento que julgamos importante que seja evidenciado durante a realização desses jogos é o aspecto sócio-cultural.

A categoria (tipo) de jogos chamada de jogos de imitação ou de ficção está relacionada ao simbolismo, à imaginação ou à imitação. Consideramos estes jogos vinculados aos jogos simbólicos, segundo a classificação de PIAGET (1990).

Outros tipos de jogos são conhecidos pelos professores como jogos intelectivos ou jogos de raciocínio. O desenvolvimento destes jogos é baseado principalmente nos aspectos neurocomportamentais e nos aspectos cognitivos como, por exemplo: memorização, categorização, comunicação, atenção, percepção e avaliação de situações, táticas e estratégias, síntese, seqüência de pensamento, linguagem oral, etc. Observamos que, em muitos casos, os jogos de mesa ou pequenos jogos estão fundamentados nos mesmos aspectos e atendem a obje-

tivos semelhantes durante o seu desenvolvimento que os jogos intelectivos ou jogos de raciocínio. Desta forma, podemos dizer que os jogos de salão, pequenos jogos ou jogos de mesa são opções de jogos de raciocínio e também de jogos perceptivos-motores (aspectos neurocomportamentais). Alguns exemplos desses jogos são: xadrez, dama, tênis de mesa, trilha, jogo da velha, resta um, etc. Uma outra categoria de jogos que apresentam a evidência dos mesmos aspectos do comportamento e características semelhantes aos jogos intelectivos ou jogos de raciocínio são os jogos didáticos, por exemplo: quebra-cabeças, dobraduras, etc.

Ao basearmos nossa análise na classificação dos jogos proposta por Piaget e a sua teoria sobre o desenvolvimento da inteligência da criança, podemos afirmar que os jogos de fabricação, de combinação e de construção fazem parte de uma das categorias (ou tipos) de jogos que devem receber uma especial atenção, principalmente em se tratando de aulas de Educação Física para o primeiro ciclo do Ensino Fundamental. É importante lembrarmos que, para PIAGET (1990), os jogos de construção são considerados jogos de transição e, para serem desenvolvidos pelas crianças, necessitam das demais classes de jogos, ou seja, os jogos sensorio-motores, os jogos simbólicos e os jogos de regras.

Independentemente do tipo de jogo trabalhado, acreditamos ser necessário o professor fundamentar sua prática pedagógica numa metodologia de ensino que propicie condições para a construção de novos conhecimentos, ou a transformação desses, de maneira que, a forma de pensar dos alunos seja modificada, isto é, que a aula crie oportunidades para que novas estruturas lógicas do pensamento sejam construídas.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1997.
- FERREIRA NETO, Carlos Alberto. **Motricidade e jogo na infância**. Rio de Janeiro: Editora Sprint, 1995.
- GONÇALVES; PINTO; TEUBER. **Aprendendo a Educação Física da pré-escola até a 8ª série do 1º grau: da técnica aplicada ao movimento livre**. Curitiba: Bolsa Nacional do Livro: 1996.
- GRESPLAN, Márcia Regina. **Educação Física no ensino fundamental: primeiro ciclo**. Campinas: Papyrus, 2002.
- KAMII, Constance; DeVRIES, Rheta. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget**. São Paulo: Trajetória Cultural, 1991.



LE BOULCH, Jean. **Educação psicomotora: psicocinética na idade escolar**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1987.

OLIVEIRA, Áurea Maria de. **A arte de aprender brincando**. In: Anais do XVII Encontro Nacional de Professores do PROEPRE – Construtivismo e Prática Pedagógica. Águas de Lindóia - Campinas: UNICAMP-FE-LPG, 2000.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação/Departamento de Ensino de Primeiro Grau. **Projeto de correção de fluxo: caderno de Educação Física 1**. Curitiba, 1998.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação/Departamento de Ensino de Primeiro Grau. **Projeto de correção de fluxo: caderno de Educação Física 2**. Curitiba, 1998.

PÉREZ GALLARDO, Jorge Sérgio (Coord.). **Educação Física: contribuições à formação profissional**. 2.ed. Ijuí: Ed. Unijuí, 1997.

PÉREZ GALLARDO, J. S.; OLIVEIRA, A. B. de; ARAVENA, C. J. O. **Didática de Educação Física - a criança em movimento: jogo, prazer e transformação**. São Paulo: FTD, 1998. (Coleção Conteúdo e Metodologia).

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética; Sabedoria e ilusões da filosofia; problemas da epistemologia genética**. In: Os Pensadores. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 3.ed. Rio de Janeiro: LTC – Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1990.

SOARES, C. L.; TAFFAREL, C. N. Z.; VARJAL, E.; CASTELLANI FILHO, L.; ESCOBAR, M. O.; BRACHT, V. **Metodologia do ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

TEIXEIRA, Hudson Ventura. **Educação física e desportos: técnicas, táticas, regras e penalidades – introdução à Educação Física**. São Paulo: Saraiva, 1995.