

LUDICIDADE NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Bruna Kuster Correa¹

Francisco José Fornari Sousa²

RESUMO

A ludicidade é uma das características das aulas de Educação Física, brincar faz parte do dia-a-dia da criança e conhecer sobre o assunto é importante para as professores. O objetivo foi pesquisar o nível de conhecimento dos professores de Educação Física relacionado à ludicidade na escola. Segundo Andrade (1999), a pesquisa é descritiva diagnóstica. Como instrumento de coleta de dados foi utilizado um questionário com perguntas abertas e fechadas. Participaram da pesquisa cinco professoras de Educação Física do município de São José do Cerrito. Os dados foram analisados através de estatística básica (f e %), apresentadas na forma de tabelas. Com relação aos resultados constatou-se que alguns professores de Educação Física tem a compreensão da concepção de lúdico, através do prazer, alegria, ausência de regras, mas todos esses aspectos como um meio nas aulas, para que os alunos se interessarem e compreendam os conteúdos da Educação Física. Através da pesquisa realizada pode se concluir, que os professores compreendem a ludicidade apenas como recreação e não ressaltam em suas falas a importância dele como parte do ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Educação Física Escolar. Brincadeiras.

¹ Acadêmica da 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário FACVEST.

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário FACVEST.

RECREATION IN PHYSICAL EDUCATION CLASSES

Francisco José Fornari Sousa¹

Bruna Kuster Correa²

ABSTRACT

The playfulness is one of the characteristics of the physical education classes , play a part in the day-to -day life and meet up it is important for teachers . The aim was to investigate the level of knowledge of physical education teachers related to recreation in school. According to Andrade (1999) , the research is descriptive diagnosis. As an instrument for data collection was used a questionnaire with open and closed questions . Participants were five teachers of Physical Education of São José do Cerrito . Data were analyzed using basic statistics (fe %) , presented in the form of tables . Regarding the results it was found that some teachers of Physical Education is to understand the design of playful , through pleasure , joy , absence of rules , but all of these aspects as a means in class , so students are interested and understand the content of Physical Education . Through the survey can be concluded that teachers understand the playfulness only as recreation and not emphasize in his speech the importance of it as part of teaching and learning .

Words-Key: Playfulness. Physical Education Scholar. Jokes.

¹ Acadêmica da 8ª fase do curso de Educação Física do Centro Universitário FACVEST.

² Professor da disciplina de TCC do Centro Universitário FACVEST.

1 INTRODUÇÃO

É importante observar que no brincar as crianças tornam-se agentes de suas experiências sociais. Segundo Volpato (2002, p. 13): “As atividades lúdicas, para além do prazer, da emoção, da alegria, como uma das fontes propulsoras de desenvolvimento da criança”.

A brincadeira é um fenômeno cultural, uma vez que se constituem num conjunto de conhecimentos, sentidos e significados construídos pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. De acordo com Borba (2006, p. 41) ressalta que: “A brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças.”

O objetivo de estudo é pesquisar o nível de conhecimento dos professores de Educação Física relacionado à ludicidade na escola. O objetivo específico pesquisar sobre a importância das atividades lúdicas para as crianças.

Este trabalho foi desenvolvido com base numa pesquisa de campo sendo a mesma descritiva. Para a autora Andrade (1999, p 105) ressalta que: “Por trabalho científico original entende-se uma pesquisa realizada pela primeira vez, que venha a contribuir com novas conquistas e descobertas para a evolução do conhecimento científico.”

2 LUDICIDADE NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA

A Ludicidade possibilita aos alunos um convívio social. O autor acredita que:

O brinquedo é a atividade da criança, ele cria na criança uma nova forma de desejo. Ensina-a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao se papel no jogo e suas regras. Através do brinquedo a criança adquire o que futuramente tornar-se-á seu nível básico de ação real e moralidade (MARCELLINO, 1999, p. 31).

Ainda com base nos pensamentos de autores como Luise Weisse apud Santa Catarina (1998a, p. 223) ressalta que: “Através do brinquedo, a criança inicia sua integração social, aprende a conviver com os outros, a situar-se frente ao mundo que a cerca. Ela se exercita brincando.”

Quando as crianças transformam as regras dos jogos ou criam algum tipo de brincadeira na escola elas transformam as aulas de Educação Física em aulas lúdicas. A Proposta Curricular ressalta que:

A Ludicidade deve permear toda a atividade e estar presente em todos os temas, por

ser uma das mais importantes características da Educação Física Escolar. Nesta perspectiva de totalidade, em que o aluno é o seu corpo, historicamente produzido e que se movimenta intencionalmente, a ação deve ser ponto de partida para a reflexão, interferindo no processo educativo de modo corresponsável (SANTA CATARINA, 1998b, p. 154).

A importância dessa pesquisa está em questionar como os professores de Educação Física vem trabalhando com a Ludicidade. Os Parâmetros Curriculares Nacionais comenta que:

O trabalho da Educação Física nas séries iniciais do ensino fundamental é importante, pois possibilita aos alunos terem, desde cedo, a oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas ginásticas e danças, com finalidade de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções (BRASIL, 2001, p. 15).

Com base nesse projeto os professores pesquisados estão utilizando atividades lúdicas na prática em suas aulas? Conforme o autor ressalta que:

A criança desenvolve brincadeiras e aprende jogos. Pode também aprender brincadeiras com seus pares ou cultura e, com isso, desenvolver habilidades, sentimentos ou pensamentos. O mesmo ocorre nos jogos: ao aprendê-los, desenvolvemos o respeito mútuo (modo de se relacionar entre iguais), o saber compartilhar uma tarefa ou desafio em um contexto de regras e objetivos, a reciprocidade, as estratégias para o enfrentamento das situações-problema, os raciocínios (MACEDO, 2005, p. 10).

A Educação Física é caracterizada no contexto da Educação Infantil enquanto área de conhecimento que promove a educação de corpo inteiro, nas palavras de Freire ressalta que:

A Educação Física não é apenas educação do ou pelo movimento: é educação de corpo inteiro, entendendo-se, por isso, um corpo em relação com outros corpos e objetos, no espaço. Educar corporalmente uma pessoa não significa provê-la de movimentos qualitativamente melhores, apenas. Significa também educá-la para não se movimentar, sendo necessário para isso promoverem-se tensões e relaxamentos, fazer e não fazer (FREIRE, 1997, p. 84).

Dessa forma pode-se destacar como grande importância no desenvolvimento da criança o trabalho nas disciplinas de Educação física trazendo para os alunos o Lúdico nas praticas escolares. Para os PCN's (2001, p. 29) comenta que: "A possibilidade de vivência de situações de socialização e desfrute de atividades lúdicas, sem caráter utilitário são essenciais para a saúde e contribui para o bem estar coletivo."

A Ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribui para o desenvolvimento integral da criança, além de ser uma forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento. Para Andrade apud Proposta Curricular de Santa Catarina Estudos Temáticos (2005, p. 52) comenta que: "Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem."

A autora Kishimoto ainda afirma que:

O uso de brinquedos e jogos destinados a criar situações de brincadeiras em sala de aula nem sempre foi aceito. Conforme a visão que o adulto tem da criança e da instituição infantil. O jogo torna-se marginalizado. Se a criança é vista como um ser

que deve apenas ser disciplinado para aquisição de conhecimentos em instituições de ensino, não se aceita o jogo. Entende-se que, se a escola tem objetiva a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado, é uma ação dirigida e orientada para a busca das finalidades pedagógicas. O emprego de um jogo em sala de aula necessariamente se transforma em um meio para a realização daqueles objetivos (KISHIMOTO, 1998, p.14).

Embora promovam a interação social, as situações lúdicas podem gerar situações de competitividade entre os alunos. Entretanto os PCN's definem sendo que:

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitam a atenção do aluno na tentativa de executá-los de formas satisfatória e adequada. Além disso, pelo fato de o jogo construir um momento de interação social bastante significativo, a questão de sociabilidade constitui motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido (BRASIL, 2001, p.36).

Pode-se dizer que o lúdico, faz toda a diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de problematizarão e reflexão crítica do conhecimento. A Proposta Curricular de Santa Catarina (1998 a, p. 220) define que:

A postura do professor, frente aos conteúdos e métodos da educação física, deve ser a de um pesquisador incansável, com profundo conhecimento específico e uma visão de totalidade. É nesta visão de totalidade que se deve situar a especificidade dos conteúdos da educação física, que além de ter um fim motivacional específico e um significado próprio deverá constituir-se num meio para que o aluno produza, no coletivo, enquanto cidadão. Desta forma, a aula de educação física passa a ser um espaço mais criativo, tanto para os alunos como para os professores, oportunizando a produção individual e coletiva (SANTA CATARINA, 1998, p. 220).

Para a autora Amarilho (1997, p.88) acredita que: “Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo.”

Ainda no pensamento de autores Cunha (1997, p. 27) ressalta que: “Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a”.

Pelas experiências de professores que já atuam em salas de aula podem-se perceber exemplos de diversos matérias pedagógicos como o jogo. Para Kishimoto define que:

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxílio da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. Um mesmo objeto pode adquirir dois sentidos conforme o contexto em que se utiliza: brinquedo ou material pedagógico (KISHIMOTO, 1998, p. 14).

3 METODOLOGIA

Segundo Andrade (1999, p. 103) comenta que: “[...] pesquisa é um conjunto de procedimentos sistemáticos, baseado no raciocínio lógico que tem por objetivo encontrar soluções para os problemas propostos, mediante a utilização de métodos científicos”.

Esta pesquisa é descritiva para o autor Andrade (1999, p. 106) ressalta que: “Nesse tipo de pesquisa, os fatos são observados registrados, analisados, classificados e interpretados, sem que o pesquisador interfira neles. Isto significa que os fenômenos do mundo físicos e humano são estudados, mas não manipulados pelo pesquisador.”

Através de questionamentos feitos com relação à Ludicidade, foi realizada uma pesquisa a campo com professores que atuam na disciplina de Educação Física. Ainda no pensamento de Andrade (1999, p. 109) define que: “A pesquisa de campo assim é denominada porque a coleta de dados é efetuada “em campo”, onde ocorrem espontaneamente os fenômenos, uma vez que não há interferência do pesquisador sobre eles.”

A pesquisa segundo Andrade (1999, p. 111) ainda ressalta que: “[...] quanto à natureza pode constituir-se em um trabalho científico original ou em um resumo de assunto. Por trabalho científico original entende-se uma pesquisa realizada pela primeira vez, em que venha contribuir com novas conquistas e descobertas.”

Participaram da pesquisa 5 professores de Educação Física do município de São José do Cerrito, sendo (3) professores da rede estadual de ensino e (2) professores da rede Como instrumento de pesquisa foi realizado um questionário com perguntas abertas e fechadas.

Os dados foram analisados através de estatística básica (f e %) e apresentados na forma de tabelas.

3.1 Análise e discussões dos dados

Conforme a tabela 1, o nível de formação dos professores pesquisados é (n= 5, 100%) tem nível superior e pós-graduação.

O professor tem que ser formado para atuar, conforme a nova LDB ressalta que:

Lei nº 9.394/96, artigo 62 - A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena em universidades e institutos superior de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade normal. (LDB, 2002, p. 97).

Tabela 1. Nível de instrução.

	f	%
Superior em curso	0	0
Superior completo	0	0
Pós-graduação	5	100
Mestrado	0	0
Doutorado	0	0
Total	5	100%

Fonte: dados da pesquisa.

De acordo com a tabela 2, (n=2,40%) possuem 4 a 6 anos de experiência e (n=3,60%) possuem 7 a 19 anos de experiência no magistério.

Conforme os autores Shigunov e Shigunov Neto a classificação dos professores se dá em ciclos de desenvolvimento:

[...] de 4 a 6 anos fase de “estabilização” que é uma fase de independência do professor e de um sentimento de competência pedagógica crescente. Na verdade, constitui aquele momento da carreira em que ocorre o comprometimento definitivo, ou seja, a estabilização.[...] de 7 a 19 anos fase de “diversificação” e experimentação os professores, nesta fase das suas carreiras, seriam, assim, os mais motivados, os mais dinâmicos, os mais empenhados nas equipes pedagógicas ou nas comissões de reforma [...] (SHIGUNOV; SHIGUNOV NETO, 2001 p. 36-37).

Tabela 2. Tempo de experiência no magistério.

	f	%
1 a 3 anos	0	0
4 a 6 anos	2	40
7 a 19 anos	3	60
20 a 35 anos	0	0
Total	5	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Como mostra a tabela 3, os professores lecionam em mais de um nível de ensino. (n=4, 36,36%), professoras lecionam no ensino fundamental e (n=4, 36,36%) professoras lecionam nas séries finais do ensino fundamental e (n=3, 27,27%) lecionam no ensino médio.

De acordo com tabela 4, os professores utilizam em todas as aulas atividades lúdicas. (n=5,100).

As atividades lúdicas devem fazer parte do planejamento pedagógico dos professores, tornando aulas mais atraentes e divertidas, estimulando o ensino aprendizagem. O autor comenta que:

O brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Na perspectiva da

criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa. No brincar, os objetivos, meios e resultados tornaram-se indissociáveis e rendem a criança em uma atividade gostosa por si mesma, pelo que proporciona no momento de sua realização (MACEDO, 2005, p. 14).

Tabela 3. Nível de ensino que leciona.

	f	%
Séries iniciais do E. F.	4	36,36
Séries finais do E. F.	4	36,36
Ensino Médio	3	27,27
Total	11	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Demuestra a tabela 5 (n=2, 40%) professores comentam ter acesso á bibliografia em suas escolas e (n=3, 60%) professoras comentam não ter acesso a bibliografia referente ao tema.

Tabela 4. Você utiliza atividades lúdicas em suas aulas?

	f	%
Sim	5	100
Não	0	0
Total	5	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Tabela 5. Você tem acesso à bibliografia sobre a ludicidade na sua escola?

	f	%
Sim	2	40
Não	3	60
Total	5	100%

Fonte: dados da pesquisa.

A escola nem sempre fornece ao professor bibliografia suficiente para abranger os mais variados temas que fazem parte do conteúdo trabalhado pelos professores, sendo assim cabe a ele fazer pedido junto a direção da escola, e também consultar outras bibliotecas para poder complementar seu planejamento.

Como mostra a tabela 6, (n=2,40%) professores participaram de formação e reciclagem no último ano e (n=3,60%) não participaram de cursos de formação.

Um professor atualizado deixa de ser mero executor de planos de aulas elaborados por outros e passa a planejar um ensino coerente com as necessidades do aluno. Para que isso aconteça é fundamental que ele se atualize fazendo cursos de capacitação. A proposta

curricular Estudos temáticos comenta que:

Os profissionais devem continuar se aperfeiçoando, não exclusivamente na sua área de formação, mas que estejam em contato com produções e pesquisa que se efetivam constantemente na área educacional e além dela. [...] não se consegue profissional da educação que não seja estudante, talvez mais que seus próprios alunos, seja por iniciativa própria ou por oportunidade oferecidas pelo sistema. É preciso que os professores sejam estudantes permanentes, capazes de compreenderem a necessidade de mudanças constante de paradigmas, a evolução técnico-científica da sociedade atual, que se sintam instigados a refletirem e a discutirem sua ação pedagógica para então poder transformá-la (SANTA CATARINA, 2005, p. 184).

Tabela 6. Participação em cursos de formação sobre ludicidade no último ano?

	f	%
Sim	2	40
Não	3	60
Total	5	100%

Fonte: dados da pesquisa.

Conforme a tabela 7, sobre a formação inicial ter disciplinas que abordaram o tema, (n=5, 100%) responderam sim, que tiveram.

Baseado nas respostas coletadas todos os professores obtiveram disciplinas que trabalharam com a ludicidade, demonstrando a importância do tema.

Tabela 7. Você teve na formação disciplinas que trabalharam com o tema da ludicidade?

	f	%
Sim	0	0
Não	5	100
Total	5	100%

Fonte: dados da pesquisa.

De acordo com as professoras em sua formação as disciplinas que trabalharam com o tema pesquisado foi: Dança, Recreação, Arte e Lazer, Educação Física para a Infância e Pré-Adolescência, Metodologia de Ensino dos Esportes, Ginástica, Lutas, Didática, Aspectos cognitivos da aprendizagem, Educação Física Adaptada.

Quando perguntado para os professores com que frequência eles utilizavam as atividades lúdicas em suas aulas, todas responderam que utilizam em todas as aulas. “Para Proposta Curricular (1998, p. 154): “[...] A ludicidade deve permear toda a atividade e estar presente em todos os temas, por ser uma das mais importantes características da Educação Física Escolar [...]”

Em relação ao conceito de lúdico, os professores foram identificados por siglas e números P1, P2, P3, P4 e P5 e segue abaixo as respostas obtidas:

P1- Lúdico: alegria, prazer, interação, integração, espontaneidade, respeito, solidariedade, companheirismo, conhecimento e desenvolvimento de habilidades.

P2-O lúdico nasce com as experiências vivenciadas em todos os momentos; surpreende, encanta, emociona, estimula a aprendizagem, facilita a promoção da autoestima, valoriza cada ser em sua essência, ou seja: é tudo de bom.

P3- A presença da ludicidade durante a vida escolar leva a grandes descobertas, á autossuficiência, ao crescimento e ao desenvolvimento cognitivo, á constituição de julgamentos ético-morais e ao aprendizado de fazer escolhas. Enfim, o lúdico deve auxiliar no desenvolvimento e na formação da criança como valor interdisciplinar, contribuindo para despertar a criatividade nós educandos e tornar o aprendizado cada vez mais prazeroso e divertido.

P4- Valoriza a brincadeira e não a competição.

P5- Atividades pedagógicas que são realizadas através de brincadeiras e brinquedos para desenvolver a aprendizagem e o estímulo de diferentes habilidades (motoras, cognitivas, afetivas).

Para Marcellino conceitua o lúdico como:

O lúdico é um fim em si mesmo, ou seja, ele não é um meio através do qual alcançar outro objetivo: seu objetivo é a vivência prazerosa de sua atividade. O lúdico é o gosto por que gosto que as crianças tantas vezes usam para expressar as suas preferências (enquanto nos insistimos para que elas nos forneçam explicações mais racionais: “sim, mas você gosta por quê? Deve haver algum motivo...” O lúdico não tem motivos: ele é) (MARCELLINO, 1999, p. 21).

Para as professoras a importância de se trabalhar atividades lúdicas é:

P1-Para tornar as aulas menos excludentes, para desenvolver jogos e brincadeiras e para que todos participem.

P2-Para tornar as aulas menos excludentes, para desenvolver jogos e brincadeiras, tornar as aulas mais divertidas e estimular a aprendizagem.

P3-Para desenvolver jogos e brincadeiras.

P4-Para tornar as aulas mais divertidas.

P5-Para tornar as aulas menos excludentes, para desenvolver jogos e brincadeiras, para tornar as aulas mais divertidas, para que todos participem. O foco de toda disciplina é o aprendizado do conhecimento científico, a ludicidade é uma das formas de intervenção que possibilita essa proximidade.

O lúdico favorece a construção. Ainda no pensamento de Marcellino comenta que:

O lúdico privilegia a criatividade, a invencibilidade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados; abre novos caminhos, vislumbra outros possíveis (MARCELLINO, 1999, p. 22).

4 CONCLUSÕES

Neste artigo pesquisou-se o conceito dos professores de Educação Física sobre o lúdico; foram entregues 6 questionários sendo que 5 professores responderam e retornaram.

Os professores pesquisados estão em conformidade com a legislação educacional, sendo todos formados em licenciatura plena em Educação Física e pós-graduados. A maioria dos professores tem de 7 a 19 anos de experiência no magistério, lecionam em mais de um nível de ensino.

A maioria dos professores dizem não ter acesso a bibliografia sobre a ludicidade em suas escolas, e também comentam não ter participado de cursos de capacitação no último ano, em sua formação todos afirmam ter disciplinas que abordaram o tema ludicidade.

Podemos observar que alguns professores tem a compreensão da concepção do lúdico, sendo uma forma de prazer, divertimento, alegria, criatividade, uma atividade livre de regras e subjetiva de cada um.

Os professores dizem integrar o lúdico em suas aulas, não deixando de lado o ensino aprendizagem dos alunos, preocupando-se com desenvolvimento de cada um. Porém teve professores com a concepção de lúdico apenas nas brincadeiras e jogos, não citando em suas falas o ensino aprendizagem.

Conforme os dados coletados os professores em suas falas, ao mesmo tempo em que de mostram compreender a concepção de lúdico e sua importância não relacionam sua importância com o processo de ensino-aprendizado e se utiliza dele apenas como recreação.

Assim, entendemos que o lúdico deve, ser inserido nas aulas de Educação Física de forma a proporcionar e oportunizar vivências ainda mais motivadoras aos alunos em geral, com o propósito de auxiliar no processo ensino-aprendizagem, para que os alunos se interessem mais nas aulas, e a partir daí consigam compreender os conteúdos das aulas de Educação Física.

Este estudo também tem como objetivo contribuir com as pesquisas na área da atividade lúdica e sua relação com a educação.

REFERÊNCIAS

AMARILHO, M. **Estão Mortas as fadas?** Literatura infantil e prática pedagógica. Petrópolis: Editoras Vozes, 1997.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científica:** elaboração de trabalhos na graduação. 4.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

BORBA, A. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo.** In: BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão de crianças de seis anos de idade. 2. Ed. Brasília, 2006.

BRASIL. PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. Educação Física Ministério da educação: Secretaria da Educação Fundamental. 3. Ed. Brasília: A Secretaria Fundamental. 2001.

CUNHA, N. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. Petrópolis: Editoras Vozes, 1997.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro:** teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1998.

MACEDO, Lino. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Educação e educação física.** Ijuí: Rio Grande do Sul. Ed. UNIJUÍ, 1999.

SHIGUNOV, Viktor; NETO, Alexandre Shigunov. A formação profissional e a prática pedagógica: ênfase nos professores de Educação Física. Londrina, Paraná: o autor, 2001.

SANTA CATARINA, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. **Proposta Curricular de Santa Catarina:** Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio: Disciplinas curriculares. Florianópolis: COGEN, 1998 a.

SANTA CATARINA, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. **Proposta Curricular de Santa Catarina Educação Infantil, Ensino Fundamental e Médio:** formação docente para a educação infantil e séries iniciais. Florianópolis: COGEN, 1998 b.

SANTA CATARINA, SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA. **Proposta Curricular de Santa Catarina: Estudos Temáticos**. Florianópolis IOESC: 2005.

SOUZA, de Pereira Nathanel; SILVA, da Brito Eurides. **A nova LDB**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar**. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.