
TAPEMBOL – UM JOGO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA.

Marco Aurélio Candido Rocha ¹

Paola Luzia Gomes Prudente ²

Aládia Cristina Rodrigues Medina ³

RESUMO

O presente texto é um relato de experiência da criação e introdução de um novo jogo como mais uma possibilidade para o ensino da Educação Física, sendo parte integrante dos conteúdos conhecidos como elementos da cultura corporal de movimento. Este novo jogo denomina-se 'tapembol', originado da expressão: tapa na bola. Trata-se de um relato de experiência que foi vivenciada no curso de licenciatura em Educação Física à distância da Universidade FUMEC de Belo Horizonte, Minas Gerais. Considerando a proposta interessante, buscou-se formas de viabilizá-la por intermédio da socialização do conhecimento no âmbito universitário coincidindo com as premissas da Universidade FUMEC de estimular e divulgar novas ideias. Este se caracteriza como um momento oportuno para discussão dessa nova proposta, buscando uma maior integração entre os vários segmentos educacionais como uma oportunidade ímpar de construção do conhecimento a respeito do ensino da Educação Física. Para além da divulgação do Tapembol espera-se que outros professores possam oportunizar a vivência deste jogo.

Palavras-chave: Tapembol; Jogo; Educação Física.

TAPEMBOL – UM JOGO PARA A EDUCAÇÃO FÍSICA

Introdução

“ [...] nem domadora de corpos humanos, nem produtora de uma raça forte e energética; nem celeiro de atletas; nem terapia escolar; nem promotora de uma saúde estritamente biológica. Pensamos numa Educação Física que não está preocupada em produzir corpos esculturais, mas participar da construção de corpos culturais das crianças, dos adolescentes, dos trabalhadores, enfim, dos homens e das mulheres, que com eles sentem, pensam, desejam, sofrem, agem, produzem, brincam, jogam [...]” (SOUZA; VAGO, 1997, p. 140).

A história do ser humano é caracterizada pela produção de cultura desde as suas origens, na medida em que tudo o que faz é parte de um contexto em que se produzem e reproduzem conhecimentos. O termo cultura não se trata aqui no sentido mais usual, mas sim, no sentido antropológico do termo. Nesse sentido é utilizado para determinar certo saber, afirmando-se que todo e qualquer indivíduo nasce no contexto de uma cultura (BRASIL, 1998).

¹ Graduando em Educação Física, Universidade Fumec - Professor CEW PROMOVE, markoreliodvd@gmail.com

² Mestre, Universidade de Itaúna - UI, Universidade Fumec, paolag@ymail.com

³ Mestre, Universidade Fumec, alladia@terra.com.br

“Não existe homem sem cultura, mesmo que não saiba ler, escrever e fazer contas. Pode-se dizer que o homem é biologicamente incompleto; não sobreviveria sozinho sem a participação das pessoas e do grupo que o geraram. A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo, e é por intermédio desses códigos que o indivíduo é formado desde o nascimento. Durante a infância, por esses mesmos códigos, aprende os valores do grupo; por eles é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social as concebe” (BRASIL, 1998, p.27).

Com o passar do tempo, os seres humanos foram aperfeiçoando os movimentos até tornarem mais eficientes e satisfatórios, suprimindo assim, as mais variadas necessidades. Algumas práticas eram mais utilizadas para a sobrevivência, ou seja, adquiriram um caráter utilitário. Estas se relacionavam mais diretamente à realidade objetiva com suas exigências de adaptação ao meio, produções de bens, resolução de problemas e, nesse sentido, são conceitualmente mais próximas do trabalho (BRASIL, 1998).

Outras práticas, apesar de suas origens serem nas práticas utilitárias, estão mais próximas do imaginário, do lazer. São realizadas com um caráter simbólico, por prazer e divertimento. Por exemplo, a prática do remo, da caça e da pesca por lazer e não por sobrevivência, o caminhar como passeio e correr como competição e não como forma de locomoção. Assim, às atividades desse segundo agrupamento pode-se atribuir o conceito de atividade lúdica, de certo modo diferenciada do trabalho (BRASIL, 1998).

O que vem a definir se o caráter é lúdico ou utilitário não é a execução da atividade em si, mas sim, a intenção do praticante em executar determinada atividade. Voltando ao exemplo da corrida como competição, ela pode ser utilizada de maneira utilitária, no caso do corredor profissional, e pode ser praticado numa perspectiva de prazer e divertimento, pelo cidadão comum. Resultam daí conhecimentos e representações que vão se modificando ao longo dos anos, e que ressignificados constituem o que podemos chamar de Cultura Corporal de Movimento. Essa é tratada pedagogicamente na escola na disciplina de Educação Física, como pode ser observado, no texto dos Parâmetros Curriculares Nacionais.

“A Educação Física é entendida como uma área que trata de um tipo de conhecimento, denominado cultura corporal de movimento, que tem como temas o jogo, a ginástica, o esporte, a dança, a capoeira e outras temáticas que apresentarem relações com os principais problemas dessa cultura corporal de movimento e o contexto histórico-social dos alunos” (BRASIL, 1998, p.26).

O estudo da Cultura Corporal de Movimento visa aprender a expressão corporal como um meio de linguagem, ou seja, como uma forma de se comunicar corporalmente, conhecida como linguagem corporal. A partir do momento que o indivíduo se apropria dessa cultura corporal, ele desenvolve um “sentimento pessoal” que relaciona às significações objetivas com sua própria realidade de vida e suas motivações (DARIDO, 2008).

A Educação Física é concebida como área de conhecimento e componente curricular da Educação Básica, que tem como objeto de estudo a cultura corporal de movimento, compreendida como linguagem, expressa pelos jogos, esportes, ginásticas, danças, lutas, eventos e outras

produções humanas (COLETIVO DE AUTORES, 1992). Essa compreensão pressupõe o entendimento do corpo como sujeito que, na interação dialógica com os outros e o mundo, constitui-se individualmente e coletivamente, como produto e produtor de cultura.

No âmbito da Educação Física, a Cultura Corporal de Movimento pode ser considerada conhecimento produzido historicamente. Todo o conhecimento que o homem, ao longo da sua existência, acumulou com relação ao corpo em movimento (sejam as danças, as lutas, os esportes, as ginásticas, os jogos ou brincadeiras). Esse conhecimento foi incorporado às aulas de Educação Física e desenvolvido no contexto do processo de ensino aprendizagem. Longe de ter uma ênfase tecnicista, embasada na aptidão física e no rendimento esportivo, passa a ser elaborado de uma forma democrática e não seletiva, visando proporcionar oportunidades para que os alunos desenvolvam suas potencialidades (GRESPLAN, 2002).

O trabalho na área da Educação Física tem seus fundamentos nas concepções socioculturais de corpo e movimento, e a natureza do trabalho desenvolvido nessa área se relaciona intimamente com a compreensão que se tem desses dois conceitos (BRASIL, 1998, p. 28).

Sendo assim, desde a utilização dessas novas abordagens, a Educação física tem sido repensada, procurando focar o aluno como um ser humano integral, munido não apenas do corpo biológico, mas de um corpo nas suas dimensões físicas, psíquicas, sociais e afetivas. Nesse sentido, cabe ao professor articular esses conhecimentos dotando-lhes de sentidos e significados para os alunos.

Um dos conhecimentos da cultura corporal de movimento que são abordados nas aulas de educação física escolar são os jogos e brincadeiras. Para reforçar os conceitos desenvolvidos até aqui, vale reforçar que o jogo é uma atividade humana que se manifesta na realidade concreta de forma lúdica, exploratória e intencional, dentro de um processo de desenvolvimento individual e de interação social, por meio do qual se adquire, progressivamente, concepções de homem, mundo, sociedade, e valores assimilados ao longo desse processo. Sua finalidade primordial é que o sujeito reproduza suas condições de vida social, ao mesmo tempo em que se organiza corporalmente e aprende a conhecer a si mesmo e aos outros, bem como os papéis assumidos por cada um dos participantes durante o jogo, desenvolvendo-se assim a sua personalidade (FRITZEN, 1987).

A natureza dos jogos e brincadeiras não é discriminatória, pois implica o reconhecimento de si e do outro, trazendo possibilidades de lidar com os limites como desafios e não como barreiras. Os jogos e brincadeiras são importantes nas aulas de Educação Física, pois contribuem na formação motora, desenvolve aspectos cognitivos, são importantes “instrumentos” para socialização, possibilita o reencontro com a alegria, descontração, espontaneidade que são necessários à vida e permitem a livre expressão das necessidades individuais e coletivas (FRITZEN, 1987).

Portanto, o presente texto retrata a experiência, vivenciada no curso de Educação Física à distância da Universidade Fumec (Belo Horizonte, Minas Gerais), da criação e introdução de um novo jogo denominado “tapembol”, originado da expressão: tapa na bola, podendo ser visto como mais uma das possibilidades para as aulas de Educação Física escolar.

O jogo Tapembol foi criado na cidade de Caeté, Minas Gerais, em julho de 2007, na Escola CEW (Centro Educacional Washington de Paula e Silva), escola da rede Promove de ensino,

por meio de uma experiência do professor de Educação Física desta escola com seus alunos. De uma simples brincadeira de “tapa na bola” como forma de expressão dos alunos de uma turma, através do desejo de jogar, de experimentar algo diferente, surgiu um novo jogo que foi sendo construído coletivamente de acordo com a necessidade de se experimentar o inusitado, o lúdico, que de acordo com Debortoli (1997), “[...] mostra-se como um diálogo necessário com a existência cotidiana, sendo aqui entendida como o próprio mundo de cultura em ação, uma interação entre este universo e seus sujeitos” (DEBORTOLI, 1997, p. 332).

De forma gradativa e ao longo do tempo, foram construídas novas regras, de acordo com as necessidades do jogo como “uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 65-66), transformando o desejo inicial de vivenciar o lúdico em um novo jogo cooperativo.

Tapembol – O que é esse jogo?

O jogo tapembol é um jogo criado no espaço escolar, de forma coletiva, cuja maneira de vivenciar se baseia inicialmente em dar tapas na bola entre os participantes, trocando passes até o objetivo do gol. Outro fator característico do jogo, é que os fundamentos permitem somente até dois toques por vez, limitando em um ou dois o contato com a bola antes que ela seja passada para outro companheiro, fazendo com que cada um precise de todos, tornando ilimitada a participação efetiva de seus componentes. Consideramos que o referido jogo vem de encontro às premissas do jogo cooperativo, que é uma atividade ou dinâmica que busca

[...] a cooperação dos companheiros para superação dos limites coletivos, fazendo com que todos os componentes da equipe tenham que criar caminhos coletivos para superar obstáculos impostos pela atividade. O mais importante neste tipo de atividade não é a competição e sim, a cooperação para solucionar uma situação problema (AWAD, 2004, p. 13).

Partindo do princípio que as regras garantem e se faz necessária a participação efetiva de todos os jogadores, o jogo foi intitulado como “um jogo para todos”, devido sua aceitabilidade, inclusão e respeito às diferenças. Quando dizemos que é “um jogo para todos” é porque ele também pode ser da criança, do adolescente, do jovem, do adulto e de todos que tenham a vontade de praticar, não importando se é alto, magro, baixo ou gordo ou até mesmo que não tenha adquirido vivências de movimentações em outros esportes.

O jogo originado na turma de Educação Física da escola CEW, rede Promove, pulou os muros da escola e hoje possui adeptos em outras escolas de Caeté, bem como em cidades próximas: Belo Horizonte, Jaboticatubas, Lagoa Santa, Diamantina e Viçosa, que viram no Tapembol uma nova possibilidade para oportunizar o conteúdo jogo no Ensino da Educação Física.

Como se joga?

O espaço utilizado para realização do jogo é uma área retangular, com aproximadamente 40 x 20 metros, que contenha as cinco linhas limítrofes que são as laterais, as de fundo e uma central, além de duas traves de gol. A quadra possui ainda algumas particularidades, que são os pontos de vantagem (são quatro, ficando dois em cada linha lateral da defesa e dois no ataque, o qual é utilizado para cobranças de vantagens e trocas em substituições), a expansão da área (são as laterais esquerda e direita do gol, onde o goleiro atua como jogador, podendo dar até dois toques na bola) e a vantagem de área (cobrança feita por dois jogadores, na área, somente contra o goleiro), que dão características dinâmicas ao jogo. Não há necessidade de uma medida específica para essas áreas como também podem ser improvisadas as áreas para o gol.

Para se jogar há necessidade de uma bola que também pode ser improvisada de acordo com a realidade e necessidade dos participantes e da escola. Entretanto, o jogo atualmente está em um estágio de desenvolvimento tão interessante que já se criou uma bola específica para o mesmo, que permite o quicar fácil e execução de toques precisos. Existem dois tipos de bola para a prática do jogo, sendo ela do mesmo tamanho e material, diferindo apenas em seu peso, estando uma própria para crianças (150 gramas) e outra para adolescentes e adultos (190 gramas).

O tempo destinado ao jogo são vinte e quatro minutos, divididos em dois tempos de doze minutos cada, com um intervalo de dois minutos entre eles, dos quais serão utilizados alternadamente os lados da quadra. Será vencedora a equipe que, trocando passes entre os companheiros, realizar o maior número de gols. O critério de desempate do jogo preconiza o menor número de faltas, o que consideramos bastante interessante, pois o jogador deverá repensar suas atitudes dentro de quadra, uma vez que a não observância das regras podem levar a uma futura derrota.

As equipes são compostas por seis participantes de cada lado sendo classificados como um goleiro, dois na defesa, um central, um apoio direito e um apoio esquerdo. O goleiro é o principal defensor da área e articulador de jogadas. Não poderá tocar na bola fora da sua área, exceto lateralmente, bem como utilizar do corpo para que o adversário não tenha acesso a mesma. Não é permitido que se tenha condutas desleais como chutar a bola, utilizar as mãos fechadas, empurrar o adversário, etc.

As defesas Direita e Esquerda auxiliam o goleiro evitando o gol e alternadamente, poderão auxiliar no ataque, sendo que um dos dois deverá permanecer próximo à defesa. Em todos os momentos é permitido que os jogadores da defesa dêem no máximo dois tapas consecutivos na bola, enfatizando as premissas de cooperação estabelecidas pelo jogo. O jogador central é o principal armador e finalizador dos ataques. Tem participação no campo de defesa, pois tem maior possibilidade de movimentação sendo que também não poderá exceder o número máximo de dois tapas consecutivos na bola.

Já o apoio direito e esquerdo cobre toda a extensão lateral, que vai da defesa até o ataque. Esses jogadores atuarão em colaboração com a defesa e o ataque e articularão as jogadas, podendo definir o ataque. Também só lhes serão permitidos dois tapas na bola.

Para alcançar o campo adversário e se chegar ao gol, uma sequência de passes, utilizando-se a regra primeira, que são até dois toques na bola, acontece de forma espetacular, pois notou-se, com o passar do tempo e experiências adquiridas no jogo, que os alunos criam formas próprias de passar a bola, de receber e até mesmo de fazer o gol. A cada dia é apresentada uma forma diferente,

que é repetida pelos demais, estando aí um leque de variações que tornam a chegada ao objetivo, cada vez mais bonita e divertida.

Algumas peculiaridades do jogo devem ser ressaltadas, pois o caracterizam como um jogo cooperativo. Uma delas é o “momento de espera”, onde o jogador poderá quicar a bola com uma das mãos, parado, devendo os pés permanecerem na mesma posição, se mantendo imóvel, impedindo assim que apenas um participante se desloque em direção ao gol em uma atitude individualista. Outra é que algumas posturas técnicas não são permitidas, como por exemplo, segurar ou manipular, conduzir ou carregar a bola; chutar a bola intencionalmente; bater na bola com a mão fechada, unidas ou as duas espalmadas ao mesmo tempo (salvo em bloqueio); bloquear intencionalmente a passagem da bola com outras partes do corpo, salvo com as mãos e os braços; tocar três vezes consecutivas a bola sendo permitido um ou dois tapas; entre outras.

A saída de bola é determinada por um apito inicial, sendo esta arremessada ainda em seu campo, ou mesmo até três metros no campo oposto. Para este jogo, existem dois árbitros, com igual poder de decisão, que só interferem no andamento da partida quando algum de seus componentes tentarem burlar as regras, fortalecendo aí o comprometimento entre o certo e o errado, entre ganhar e perder, fazendo de cada decisão uma escolha baseada na honestidade.

Quando acontece o gol, o time que o fez, pode ficar tanto no ataque quanto na defesa, não precisando voltar ao seu campo, tornando assim a saída de bola mais rápida e dinâmica. As cobranças de faltas e laterais são feitas no local e quem está cobrando não pode receber marcação de nenhuma forma. As cobranças laterais são feitas com um pé na linha e o outro fora, com um toque por cima ou por baixo, com a mão aberta, para o companheiro de seu time. A cobrança de linha de fundo e o escanteio podem ser cobrados com toque ou simplesmente com um arremesso. Nos casos de quaisquer cobranças, para que o gol seja validado, é preciso de um toque voluntário para o gol, não podendo este ser de forma direta.

Além disso, há também um controle do número e da gravidade das faltas. As mesmas são marcadas na súmula, a partir de uma classificação que varia de leve à grave. Para cada classificação há uma pontuação, que além de ajudar a fazer uma leitura das atitudes no jogo serve de critério em caso de desempate. A cada 09 (nove) pontos em faltas do mesmo jogador, ou a cada 15 (quinze) pontos em faltas do time, a outra equipe receberá o direito de uma vantagem de área⁴.

As faltas são divididas em três formas, sendo elas técnicas - pelo manuseio da bola; físicas - quando acontecem contatos e atitudes envolvendo o corpo e as verbais - que podem ser contra companheiro, árbitros e platéia.

As faltas técnicas levam a benefícios para o outro time, pois o mesmo recebe vantagem de área quando se chega a cota individual ou coletiva. Quanto às faltas físicas e verbais, ao estourar o limite, levam a expulsão do jogador. Outro jogador é colocado no lugar deste somente depois que acontecer um gol em qualquer um dos lados. O jogador expulso não volta a jogar mais na partida onde cometeu as faltas.

Quando as faltas são mistas, o time adversário entra na condição de vulnerável, ficando a equipe com direito a dar de um a três toques na bola até que o gol aconteça em qualquer um dos lados.

⁴ **Vantagem de Área:** Dois jogadores do mesmo time, cada qual em um ponto qualquer da linha da área de gol adversário cobrarão com um tapa para o outro, que converterá para o gol. Todos, companheiros e adversários, devem aguardar atrás da linha indicada, podendo reagir depois do segundo toque de bola.

Segue abaixo a classificação das faltas e a pontuação:

- Falta Leve – Nível 1 (01 ponto)
- Falta Média – Nível 2 (02 pontos)
- Falta Grave – Nível 3 (03 pontos)

FALTA TÉCNICA	NÍVEL 1	NÍVEL 2	NÍVEL 3
Tocar (dando tapa) 03 (três) vezes consecutivas na bola	x		
Segurar ou manipular, conduzir ou carregar a bola	x		
Chutar a bola intencionalmente (bola em jogo)			x
Chutar a bola intencionalmente (bola parada)		x	
Bater na bola com a mão fechada, unidas ou as duas espalmadas ao mesmo tempo (salvo em bloqueio)	x		
Bloquear intencionalmente a passagem da bola com outras partes do corpo, salvo com as mãos e os braços		x	
Apoiar no companheiro para acertar a bola no ar		x	
Usar da cabeça para projetar a bola		x	
Quando a alternância entre a defesa não acontecer e os dois estiverem no campo de ataque	x		
FALTA FÍSICA			
Exceder na interceptação, manuseio, passe e/ou arremesso da bola, acertando com as mãos ou pés, de forma intencional, agressiva ou violenta, o corpo do companheiro do outro time			x
Puxar, empurrar, bloquear ou segurar o companheiro do outro time, com ou sem a bola			x
Apoiar no adversário para acertar a bola no ar			x
Impedir com o corpo que o colega do outro time tenha acesso a bola		x	
FALTA VERBAL			
Agressão Verbal aos Árbitros, Platéia, Companheiros e Adversários			x
Gestos obscenos			x

Neste jogo observa-se que os participantes têm preocupações quanto a todos os elementos contidos na partida, independente da equipe, pois eles têm o olho na bola e não no adversário e automaticamente, um toma conta do outro, sem perder a objetividade e criatividade nas jogadas.

Vivências práticas

Ao passarem pela recreação, módulos e a vivência do próprio jogo de forma sequenciada, estaremos construindo pouco a pouco uma visão lúdica e prazerosa do jogo, ampliando as possibilidades de sua aplicação na educação física escolar, em forma de lazer ou até mesmo de competição.

Este momento inicial se preocupa em fazer o primeiro contato do aluno com o Tapembol, uma vez que ele vai manusear, arremessar, agarrar, conduzir, perceber a bola e os espaços. Em um círculo único, a bola é passada por arremesso com uma das mãos e agarrada com as duas. Aquele que arremessa tem que ocupar uma nova posição e se oferecer, assim como os demais. Partindo do princípio de “ocupar e oferecer”, essa vivência busca ensinar os princípios do jogo, em que, ao passar a bola, o aluno deve ocupar uma nova posição em referência ao seu parceiro e se oferecer para uma nova recepção, podendo ele receber ou não a bola, mas estando preparado como se fosse recebê-la.

No círculo duplo, em duas rodas próximas, a passagem de bola muda, mas “ocupar e oferecer” estará sempre em evidência. Ao ser arremessada, a bola deverá quicar uma vez no chão antes de atingir as mãos do outro participante. Estas atividades buscam familiarizar os participantes, bem como vivenciar possíveis situações do jogo.

A brincadeira conhecida com “peru” ou “peruzinho” foi adaptada para o “peru de tapa”, recreativo que deu origem ao Tapembol, em círculo, com um aluno ao centro, a bola deverá ser passada utilizando-se dos fundamentos do jogo, ou seja, passada dando tapas na bola. Caso o peru pegue a bola, este a devolve para a roda, aumentando assim o número de participantes no centro.

As variações consistem em: determinar o número de toques na bola; determinar o tipo de toque na bola; não mandar a bola para quem acabou de lhe mandar a bola; se mandar a bola para fora da roda se tornará o peru; se utilizar de soco, chute, duas mãos, segurar ou dominar com o corpo também; se não movimentar-se em relação a bola, trocando de lugar são prerrogativas para se tornar o peru na atividade. Ao invés de trocar o jogador do centro, a bola é devolvida para a roda, e todos os jogadores, considerados perus, continuam no centro. Quando metade da turma estiver como peru, volta para a roda aquele que conseguir pegar a bola. Esta fase demonstra com especificidade e dinamismo várias situações encontradas no jogo. Depois das vivências os alunos se identificam melhor com o jogo, estando aptos para decisões em quadra quando o mesmo estiver acontecendo.

Considerações finais

O Tapembol é um jogo que vem sendo construído há três anos. Foi pensado em um primeiro momento de forma coletiva, com a participação de um grupo restrito na cidade de Caeté. Após a execução de um curso de extensão sobre o Tapembol, na Universidade Fumec, os alunos tiveram acesso a esse conhecimento e passaram a inseri-lo nas escolas, por meio das vivências práticas do estágio, entre outras.

Atualmente, busca-se promover reflexões e discussões acerca desse novo conhecimento, com a intenção de ampliar as possibilidades dessa vivência para além do espaço da Universidade Fumec, como mais uma possibilidade para as aulas de Educação Física Escolar.

A partir da experiência realizada há necessidade de buscar um maior embasamento teórico que fomenta as discussões em relação ao Tapembol como um jogo cooperativo. Consideramos este evento um espaço de reflexão oportuno para divulgação e contribuição de novos olhares para este jogo como uma nova possibilidade para o ensino da Educação Física.

Assim, reconhecemos o Tapembol como sinônimo de uma educação capaz de permitir a inclusão, o convívio com as diferenças, como meio de garantir a participação efetiva de todos nas aulas de Educação Física. Fica o nosso desejo de que novas reflexões sejam desenvolvidas a partir

do exposto neste texto. Além disso, esperarmos que mais professores de Educação Física proporcionem a vivência do Tapembol no âmbito escolar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AWAD, Hani. Brinque, jogue, cante e encante com a recreação. Jundiaí, São Paulo: Editora Fontoura, 2004.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais : Educação Física / Secretaria de Educação Fundamental. . Brasília : MEC /SEF, 1998.
- COLETIVO DE AUTORES, Metodologia do ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.
- DARIDO, Suraya Cristina. Educação física na escola: questões e reflexões. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2003.
- DARIDO, Suraya Cristina; RANGEL, Irene Conceição Andrade. Educação física na escola: implicações para a prática pedagógica. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2008.
- DEBORTOLI, José Alfredo Oliveira. Infância e ludicidade de meninos e meninas que moram no Alto Vera Cruz. In: Trilhas e Partilhas, 1997, p.327-340.
- FRITZEN, Silvino José. Jogos Dirigidos para grupos, recreação e aulas de educação física. Petrópolis: Vozes, 1987.
- SCARPATO, Marta. Educação física: como planejar as aulas na educação básica. São Paulo: Avercamp, 2007.