

O jogo nas aulas de educação física no ensino fundamental: Estratégias interdisciplinares como experiência em uma turma do 4º ano

The game in physical education classes in elementary school: Interdisciplinary strategies as an experience in a group of the 4th grade

João Augusto Galvão Rosa Costa¹

Resumo

Este trabalho parte do cotidiano das aulas de Educação Física escolar de uma turma do 4º ano em uma Escola Municipal da rede de Duque de Caxias, situada no bairro Gramacho. Tem como objetivo compreender as possibilidades interdisciplinares nos jogos desenvolvidos nas aulas a partir da prática pedagógica do professor de educação física da turma. A estratégia pedagógica e suas possibilidades interdisciplinares surgiram nas aulas no diálogo com os alunos e as intervenções realizadas. Utilizamos a observação participante e a imagem como fonte, problematizando a prática pedagógica do professor. A vivência do jogo na perspectiva interdisciplinar tornou-se fundamental, principalmente pela construção das adaptações das regras, materiais, organização do espaço e tempo, condução da aula e construção de outros saberes. Consideramos que o desenvolvimento e vivência do jogo inseriram ações, reflexões e saberes que os alunos levarão para a vida em sociedade como aprender a se organizar coletivamente, perceber as diferenças e semelhanças entre os objetos, criar estratégias e atender às regras estabelecidas.

Abstract

This work is part of the daily physical education classes of a group of the 4th year in a Municipal School of the Duque de Caxias network, located in the Gramacho neighborhood. It aims to understand the interdisciplinary possibilities in the games developed in the classes from the pedagogical practice of the teacher of physical education of the class. The pedagogical strategy and its interdisciplinary possibilities arose in the classroom in the dialogue with the students and the interventions carried out. We use participant observation and image as a source, problematizing the pedagogical practice of the teacher. The experience of the game in the interdisciplinary perspective became fundamental, mainly by the construction of the adaptations of the rules, materials, organization of space and time, conduction of the class and construction of other knowledge. We consider that the development and experience of the game have included actions, reflections and knowledge that students will take to life in society, such as learning to organize collectively, perceive the differences and similarities between objects, create strategies and meet established rules.

Palavras - Chave: Interdisciplinaridade. Jogo. Educação Física.

Keywords: Interdisciplinarity. Game. Physical education.

Introdução

Como era sua Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Qual era a temática que lhe chamava mais atenção? Como você jogava na educação física? Quem não

¹ Especialista em Educação Física escolar pela UFF; Especialista em Docência na Educação Básica; Prefeitura Municipal de Duque de Caxias; E-mail: galvao.uff@hotmail.com.

gosta de jogar? Quem nunca criou seu jogo? Quantos de nós não jogamos nas aulas de Educação Física escolar? Que contribuições o jogo pode trazer para a aprendizagem? O jogo por si só é interdisciplinar ou depende da nossa intervenção nas aulas?

Tais perguntas adequam-se ao entendimento de que nas aulas de Educação Física escolar (Efe), podemos usufruir de inúmeras possibilidades de questionamentos ao pensarmos no jogo como um dos elementos da cultura corporal, visto que dentro de seu objeto de estudo, a Educação Física trata de conhecimentos que foram historicamente construídos pela humanidade como os jogos, os esportes, as danças, capoeira, as lutas, os conhecimentos do corpo e a ginástica (COLETIVO DE AUTORES, 2012).

A presença da Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental é sinalizada por documentos como Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física PCN de EF (1997), Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCNEB), Base Nacional Comum Curricular de 2016 (BNCC) e Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) Nº 9394/96 (BRASIL, 1996).

Destacamos de início a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN) que ratifica a Efe como componente curricular da Educação Básica. Essa legislação fomenta a participação e autonomia da disciplina no trabalho integrado ao currículo escolar – o que favorece problematizar questões que as crianças apresentam durante as aulas, reflexões perante as práticas pedagógicas desenvolvidas, novos olhares e metodologias que proporcionem diversificadas intervenções.

Nas DCNEB, a Educação Física escolar parece situada pelo contexto dos componentes curriculares obrigatórios como os referidos pela LDBEN. No PCN de EF (1997) existem diversas propostas de trabalho para o segundo ciclo¹ estabelecidos para a Educação Física escolar. Dentre elas, destacamos um fragmento pois:

As habilidades e capacidades podem receber um tratamento mais específico, na medida em que os alunos já reúnem condições de compreender determinados recortes que podem ser feitos ao analisar os tipos de movimentos envolvidos em cada atividade. É possível sugerir brincadeiras e jogos em que algumas habilidades mais específicas sejam trabalhadas, dentro de contextos significativos. É possível ainda solicitar que as crianças criem brincadeiras com esse objetivo (PCN, 1997, p. 53).

Nas aulas de Efe, os alunos devem pensar no que, porquê, como, para quê estão fazendo determinada atividade. Essa perspectiva liga-se ao sujeito que queremos formar perante o contexto social, cultural, econômico e político. Ou seja, vivenciar e atribuir sentido/significado nas práticas pedagógicas na Efe são ações que sustentam as atividades, os

objetivos e as propostas de ensino na Educação Básica, especificamente nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Em Sousa Junior (1999) percebemos a veracidade em encontrarmos mecanismos para levar o aluno a compreender a existência dos elementos da cultura corporal, pensando na ampliação desse viés. Quando mencionamos propostas de ensino, estamos nos referindo à trabalhos e metodologias que estejam para além do senso comum.

Realizamos uma busca por trabalhos que dissertem sobre a interdisciplinaridade nas aulas de Educação Física escolar nos anos iniciais do Ensino Fundamental e a atuação do professor. Encontramos produções construídas por Tavares (1995), Pereira (2004), Almeida et al. (2005), autores que pisaram no chão da escola, pensando e defendendo o trabalho interdisciplinar em sua prática pedagógica, no envolvimento com a comunidade e na articulação com o currículo e sujeitos da escola.

Não podemos ignorar a articulação e a riqueza dos conhecimentos que podem ser (re) significados e criados na intervenção do professor de Educação Física nas etapas do processo de escolarização. As pesquisas mencionadas ratificam e sustentam a ideia do diálogo, o envolvimento na pluralidade de saberes e práticas, a participação e a busca da ampliação do conhecimento dentro e fora da sala de aula.

Nesse sentido, desenvolver conteúdos nas aulas de Educação Física exige aprofundamento e observação do seu público, neste caso a ênfase estará voltada para alunos do de uma turma do 4 ano bem como pensar nas metodologias de ensino, estratégias e procedimentos para com a temática. Logo, as observações e intervenções nos espaços em que atuamos são fontes de perguntas que nos ajudam a resignificar a prática pedagógica.

No cotidiano de uma escola localizada no município de Duque de Caxias- RJ, do bairro Gramacho uma perspectiva interdisciplinar começa a ser construída no diálogo com a professora regente da turma do 4º ano do Ensino Fundamental em 2017. Nos espaços, nos tempos da escola e nas observações do cotidiano das aulas de Educação Física escolar, percebemos durante o processo de ensino que a linguagem e vivência da turma desconectava-se com jogos que exigiam a observação, exploração, comparação e classificação tanto dos materiais, quanto das regras.

Dessa forma, estabelecemos como **objetivo** compreender as possibilidades interdisciplinares nos jogos desenvolvidos nas aulas a partir da prática pedagógica do professor de educação física da turma. Tem como **pergunta**: Como e quais saberes podem ser construídos na vivência do jogo na perspectiva interdisciplinar?

1. O Jogo

Selecionamos autores que definem e tratam o tema jogo no contexto educacional, cultural e psicossocial. Os mesmos foram a base para a busca de elementos acerca do embasamento teórico para dialogarmos com as possibilidades de intervenção no contexto interdisciplinar na Educação Física escolar.

Do ponto de vista da cultura, Huizinga (2007) entende o jogo como elemento da cultura e apresenta características tais como: seu caráter não sério, o prazer, a liberdade, as regras, a ficção e a limitação no tempo e espaço.

Identificamos que Khishimoto (2008) parte do princípio de que devemos saber que tipo de jogo estamos falando, visto que existem diferenças que não podem ser confundidas. Salienta que os jogos podem receber a mesma denominação, mas cada um com sua especificidade.

Tais diferenças são exemplificadas nos aspectos referentes ao faz-de-conta, pois há forte presença da imaginação. As regras são citadas pela mesma autora, visto que “padronizam” alguns jogos como os de tabuleiro no que tange à movimentação das peças. Nos jogos de construção, por exemplo, as representações mentais surgem e as habilidades manuais são trabalhadas. A estratégia também é mencionada como uma especificidade presente em diversos jogos, mas que não existe um padrão e ela pode ser criada de acordo com os sujeitos que jogam.

Com isso, estabelecer essa organização é tarefa básica para o enriquecimento do processo interdisciplinar. Em Callois (1958) observamos que o jogo estimula a liberdade de ação do jogador, a separação do jogo em limites de espaço e tempo, a incerteza que predomina, o caráter improdutivo de não criar nem bens, nem riquezas e suas regras. Todas essas características podem diferenciar de acordo com a cultura daquele que vive o jogo. Para este mesmo autor os jogos de estratégia representam o oposto do acaso.

Já Brougère (1998) enfatiza a questão do prazer durante o jogo, onde na maioria das vezes o objetivo da criança perante o jogo é vencer, porém mesmo que a criança não vença, o prazer vivenciado durante o jogo pode estimular que a mesma volte a jogar.

Para Freire (1991) o jogo de regras contribui na perspectiva da socialização do sujeito, facilitando a compreensão de relações mais amplas na sua vida. Essas regras vão sendo aprendidas e (re) significadas. Esse comprometimento da criança com o jogo e o jogo com a criança são fundamentais no processo de escolarização.

Na compreensão de Chateau (1987) a regra nasce para a criança no sentido da

afirmação do seu eu. Isso implica no processo de submissão dela à regra social como um dos meios que o eu utiliza para se realizar. Com isso, a regra é percebida como instrumento da personalidade, é a ordem colocada em nossos atos.

Tais autores dão consistência na identificação das características do jogo e sua importância na vida dos sujeitos, principalmente por trabalhar valores, questões morais, éticas, emocionais que favorecem a formação do indivíduo. Problematicar o jogo e sua relação com a educação é uma tarefa complexa que determinados autores já sinalizaram. Piaget (2007) afirma que o jogo é a construção do conhecimento que se dá de acordo com cada etapa em que a criança se encontra. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e tempo, desenvolvem a noção de causalidade, chegando à representação e à lógica.

Com isso, fica evidente em Soares et al. (1992) que “o jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente a necessidade de ação” (p.45). Nesse sentido, tal reflexão nos leva a pensar que o jogo constitui um momento de interação social bastante significativo, estimulando as questões de sociabilidade, motivacionais e de interesse pela atividade. Elas incluem, simultaneamente, a oportunidade de ter diferentes problemas para resolver.

2. *E o Jogo Interdisciplinar?*

Diversos autores trataram e ainda tratam a interdisciplinaridade como um dos caminhos para ampliar a formação, o currículo, o diálogo entre as disciplinas e ciências. Japiassu (1976) é considerado um dos pioneiros nas produções referentes a este tema. Sinaliza como a metodologia interdisciplinar sempre irá exigir de nós uma reflexão mais profunda e mais inovadora sobre “o próprio conceito de ciência e de filosofia, obrigando-nos a desinstalar-nos de nossas posições acadêmicas tradicionais das situações adquiridas, e abrir-nos para perspectivas e caminhos novos”. (p.42).

Refletimos sobre a necessidade de apresentar um conceito de interdisciplinaridade. Dessa forma, nos baseamos Fazenda (2008) que a partir de uma organização argumenta que existem diferentes finalidades no contexto da interdisciplinaridade como: a científica, escolar, profissional e prática. Nesse sentido, a autora vai tratar da interdisciplinaridade escolar com a finalidade de difundir o conhecimento, favorecer a integração de aprendizagens e conhecimentos e a formação de atores, estabelecimento de ligação entre teoria e prática.

O ato de questionar é uma atitude epistemológica básica que Thiesen (2007) e

Fazenda (2008) defende para começarmos o trabalho interdisciplinar no âmbito de compreender quais lacunas existem no processo de ensino aprendizagem, como podemos dialogar com outros saberes sem perdermos a especificidade do ensino crítico e reflexivo, bem como não apenas amarrar os fios, mas uni-los de modo que se constitua em uma espiral.

Encontramos algumas pesquisas que usam o termo *jogo interdisciplinar* como instrumento de intervenção na realidade escolar. Os trabalhos de Neuenfeldt et al. (2012) e Ferreira e Santos (2017) trazem esse termo em destaque e atividades voltadas para a atitude interdisciplinar.

Essa categoria de jogo exige um aprofundamento para além da definição do que é jogo em si, pois não estamos falando de qualquer jogo ou apenas no sentido do jogo pelo jogo. Os jogos interdisciplinares redimensionam as práticas exercidas nas aulas de Educação Física Escolar constituindo-se como importante fonte de desenvolvimento, em todos os seus aspectos de modo que:

[...] o seu corpo, a inteligência, a afectividade, a criatividade e a sensibilidade, [...] contribuem para o desenvolvimento destes componentes da personalidade, cada qual à sua maneira em determinado aspecto e em determinada idade (SOLÉ, 1992, p. 19).

Os jogos interdisciplinares perspectivam sua adequação para cada faixa etária, principalmente para o trabalho com crianças. Pensar nas relações entre o abstrato e o concreto, o simbólico e as regras constituem esses processos de adaptação e construção desses jogos. Com isso, os jogos interdisciplinares precisam ser utilizados nas aulas de Educação Física escolar no intuito de mobilizar diversos conhecimentos sem que a área perca sua especificidade.

3. As possibilidades interdisciplinares a partir dos jogos na prática pedagógica nas aulas de Educação Física.

A partir das reflexões deste artigo, caminhamos no sentido de apresentar a experiência no que tange o processo de vivência dos alunos. Optamos por inserir imagens no texto, tecendo comentários acerca da realização, desdobramentos e significados captados ao longo das aulas.

Elegemos a observação participante como instrumento de coleta de dados. Em Gil (2002), a observação participante se encerra na participação real do conhecimento na vida da comunidade, do grupo ou de uma situação determinada.

Nesse caso, o observador assume, pelo menos até certo ponto, o papel de um membro

do grupo. Na primeira aula o objetivo foi identificar o que os alunos compreendem como jogo:

Figura 1: Conversa sobre o que é jogar.



Fonte: próprio autor, 2018.

A figura 1 revela um momento na aula em que os alunos verbalizaram e exemplificaram que para eles o jogar se relaciona com: o divertimento, a brincadeira, o ganhar ou perder, a aprendizagem e as regras. A partir desse primeiro encontro construiu-se e adaptou-se alguns jogos na perspectiva interdisciplinar. O primeiro jogo foi o “Pique Bandeira Numérico”. Ao falar a palavra “pique bandeira” muitos alunos disseram que já conheciam o jogo.

Huizinga (2007) nos sinaliza como o jogo faz parte da nossa cultura, mas que sua organização e constituição podem variar de acordo com a região, regras e geração. Entretanto, quando mencionamos os números os mesmos “estranharam” e perceberam que era fundamental prestar atenção nos detalhes e modificações das regras em comparação ao jogo tradicional.

Nesse jogo, cada integrante da equipe recebeu uma folha com números de 0 a 10. Cada aluno pôde escolher qual número queria ser. A permanência dos alunos na zona de pontuação caracterizou a marcação dos pontos que se deu através da entrada neste espaço e a soma correta da quantidade sinalizada pelo professor. A atividade terminou quando o número determinado foi formado pelos alunos na zona de pontuação.

Os times estavam divididos e posicionados nos seus respectivos espaços para colocar os números. Alguns alunos puxaram com mais força o barbante e já rasgaram o papel com os números. Após tais ajustes, a atividade foi iniciada.

Figura 2: Pique Bandeira Numérico

Fonte: próprio autor, 2018.

O primeiro número falado foi 31 e os alunos deveriam pensar como iriam conquistar o território a partir da soma dos respectivos números de cada membro. Percebeu-se que para os alunos números menores como 12, 15 e 18 eram mais palatáveis. Como estratégias, identificou-se que um grupo usava as mãos para contar e ver qual número daria. O outro grupo usava o corpo do outro em sua totalidade para contar. A questão dos líderes também foi manifestada nessa atividade, porém de forma mais tranquila sem causar muitos conflitos.

Nessa atividade os alunos tiveram melhor compreensão quando a explicação partia do concreto e curiosamente foram os alunos mais novos da turma, com idade de 9/10 anos, que tinham mais dúvidas sobre a regra. Dialogando com Piaget (2007) realmente nessa faixa etária a demonstração com o corpo corrobora com os processos de pensamento lógico no que tange à capacidade de serializar, ordenar e agrupar coisas em classes, com base em características comuns.

O segundo jogo foi o “Jogo das Formas e Figuras”. Desenhou-se na quadra diversas formas geométricas, números e o nome das cores. Nesse sentido, os alunos foram divididos em vários grupos. Em cada rodada acharam o nome da cor, forma e número correspondente à fala do professor, por exemplo, a figura a seguir tem quatro lados, está desenhada na cor azul e está situada no lado esquerdo da quadra.

Como estratégia e intenção dessas aulas relacionadas ao raciocínio lógico, reunimos os alunos para ratificar o tema e explicar a atividade. Japiassu (1976) e Fazenda (2008) em seus estudos ratificam a atitude interdisciplinar como estratégia no ser e estar no trabalho com a interdisciplinaridade. Com isso dúvidas surgiram como: “Tio, quando tenho que correr para achar a figura?”, “Tio, devemos pensar separado ou em conjunto?”.

Cada grupo organizaria sua estratégia, mas que ao meu comando teriam que correr e

achar a figura falada. A primeira pista verbalizada foi uma figura com quatro lados, desenhada na cor azul e situada no lado esquerdo da quadra. Na outra a dica era identificar uma figura parecida com a pirâmide do Egito, com três lados. A outra figura era redonda parecida com uma bola de futebol. A seguinte era a palavra verde escrita na cor azul, depois uma palavra que possuía a letra A duas vezes.

Essa dinâmica de organização dos grupos tem sido satisfatória, apesar de que em alguns momentos os alunos demonstraram estar mais agitados e provocativos. Esses momentos foram identificados na fala após as rodadas, principalmente quando um grupo alcançava o objetivo do jogo primeiro. Na figura 3, exemplificamos o momento em que os alunos acharam a figura correta na quadra:

Figura 3: Jogo das Formas e Figuras.



Fonte: próprio autor, 2018.

Realizamos uma roda de conversa com os alunos pensando o jogo e as estratégias. Nenhum aluno tinha vivenciado esta atividade. Em relação às estratégias que predominaram, todos os grupos disseram que era fundamental fazer silêncio para ouvir os comandos; dois grupos relataram que observaram o espaço primeiro para depois correr, todavia outros grupos correram assim que a regra para achar a figura foi pronunciada. Essa atividade funcionou dentro do estabelecido como organização e cumprimento de objetivos pela turma.

O terceiro jogo foi o “Jogo Stop”. Na quadra desenhamos uma tabela com temas como, por exemplo: esportes, países, cores, materiais e frutas. Sorteamos uma letra e os alunos nos grupos pensaram na sequência de palavras de acordo com cada categoria. Os grupos escolheram os integrantes que iriam escrever as palavras na tabela, visto que ao final os mesmos gritaram “stop”. Os alunos verbalizaram que foi a primeira vez que tinham visto esse jogo nas aulas de Educação Física.

A primeira rodada foi com a letra F, mas os alunos confundiram a regra do stop. Falavam antes de montar sua sequência de palavras. Paramos a aula para conversar a respeito

da importância de seguir essa regra para dar “corpo” ao jogo. Em determinadas letras como V, I e T os alunos tiveram mais dificuldades no que tange à organização e à escrita das palavras.

Figura 4: Jogo Stop



Fonte: próprio autor, 2018.

Os alunos pronunciavam as palavras que estavam organizando em um tom alto, dando oportunidade aos outros grupos de escreverem a mesma palavra. Identificamos que os jogos interdisciplinares exigem variadas formas de agir e pensar e que muitas possibilidades de resolução surgem em um primeiro contato com esses jogos. Porém, como podemos ver, a situação acima não foi percebida inicialmente pelos alunos, mas aos poucos os mesmos foram criando suas estratégias para diminuir essa questão, principalmente o falar baixo e o falar “ao pé do ouvido” do colega.

No que tange às estratégias na realização da atividade, percebemos que os alunos realizaram comentários ao final da aula que apresentavam a categoria fruta e cores como as mais fáceis. Em seguida, esportes e países, visto que a categoria material foi considerada a mais difícil pela maioria dos alunos. Ficou nítido que com o passar do tempo no jogo os alunos escreviam nas categorias consideradas mais fáceis e após essa etapa partiam para as mais difíceis.

Considerações Finais

Quanto ao processo de aplicação dos jogos interdisciplinares, vivenciou-se jogos que muitos alunos não conheciam e nunca tinham vivenciado. Entretanto, as adaptações realizadas para a perspectiva interdisciplinar favoreceram a exteriorização do trabalho coletivo, a autonomia e a capacidade de estabelecer relações nas regras e materiais utilizados.

Além disso, a atitude interdisciplinar destacada por Japiassu (1976) Thiesen (2007) e Fazenda (2008) esteve presente a todo o momento na explicação dos jogos, favorecendo a ampliação da estruturação do pensamento dos alunos percebida na vivência das estratégias, na organização para atingir o objetivo do jogo, no cumprimento das regras, na constatação da importância de classificar, descobrir, explorar os materiais e espaços delimitados para os jogos interdisciplinares.

Os jogos interdisciplinares devem ser trabalhados nas aulas de Efe e nos diversos componentes curriculares da Educação Básica, principalmente por serem importantes ferramentas de ensino e aprendizagem. Considerou-se que o desenvolvimento e vivência do jogo insere ações que os alunos levarão para a vida em sociedade como aprender a se organizar coletivamente, perceber as diferenças e semelhanças entre os objetos, criar estratégias e atender às regras estabelecidas.

Referências

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2ª versão. Brasília, DF, 2016. Disponível em: < <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/download-da-bncc> >. Acesso em: 12 abr. 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; Secretaria de Educação Continuada, Alfabetização, Diversidade e Inclusão; Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.
- BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 23 de dezembro de 1996. Disponível em: < http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf >. Acesso em: 22 jan. 2018.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf> >. Acesso em: 13 mar. 2018.
- BROUGÈRE, G. **Jogo e Educação**. São Paulo: Artmed, 1998. CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Portugal, 1990.
- COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. 2 ed. São Paulo: Cortez, 2012.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. 1ed. São Paulo: Summus, 1987.
- FAZENDA, I.C. A. **Didática e interdisciplinaridade**. Campinas, SP: Papirus Editora, 2008.

- FERREIRA, D.G; SANTOS, J. P. Jogos de construção interdisciplinar nos anos iniciais. **Revista Eletrônica Mutações**. Amazônia. v.8, n.14, p.1-3, 2017. Disponível em: www.periodicos.ufam.edu.br/relem/article/view/3587/3154. Acesso: 01/03/2018
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro**. 3 ed. São Paulo: Scipione, 1992.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- JAPIASSU, H. **Interdisciplinaridade e patologia do saber**. Rio de Janeiro: Imago, 1976.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. In: **Jogo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.
- NEUENFELDT, E. A; RODRIGUES, W. A; OLIVEIRA, F. W. Jogos interdisciplinares: uma possibilidade de interação criativa. **Caderno pedagógico**. Lajeado. v. 9, n. 1, p. 79-97, 2012. Disponível em: <http://univates.br/revistas/index.php/cadped/article/view/847>. Acesso em: 14/10/2017.
- PIAGET, J. **Epistemologia Genética**. Tradução: Álvaro Cabral. 3 ed. Martins Fontes: São Paulo, 2007.
- SOLÉ, M. de B. **O jogo infantil**: organização das ludotecas. Lisboa: Instituto de Apoio à Criança, 1992.
- SOUZA JÚNIOR, M. **O saber e do fazer pedagógicos**: a educação física como componente curricular? Isso é história. 1.ed. Recife: EDUPE, 1999.
- THIESEN, J. da S. A interdisciplinaridade como um movimento articulador no processo ensino-aprendizagem. **PerCursos**. Florianópolis, v. 8 n. 1. p. 87-102, jan./jun. 2007. Disponível em: <http://www.periodicos.udesc.br/index.php/percursos/article/view/1541/1294>. Acesso em 18/06/2015.