



JOGOS E BRINCADEIRAS NA FORMAÇÃO DAS IDENTIDADES CULTURAIS NO CONTEXTO ESCOLAR

Jonathan Stroher¹
Prof.^a Dra. Beleni Salete Grando²

Resumo: *O presente projeto de pesquisa vincula-se ao Projeto Corpo e Educação: festas e jogos como formas de mediações interculturais em relações de fronteiras étnicas e culturais em Mato Grosso. Neste, investiga-se os jogos da cultura local, presente na memória das pessoas mais velhas como formas de constituição das identidades no processo educativo das crianças, compreendendo-os como manifestações lúdicas da cultura popular. Foram trabalhados jogos coletados entre idosos, com as crianças de uma escola de Cáceres – MT no ano de 2009. Apresentamos neste, as transformações sócio-culturais destas práticas corporais no cotidiano atual, diagnosticadas no processo de ensino.*

Palavras-Chave: *Jogo; Cultura Infantil; Cultura Popular.*

INTRODUÇÃO

O jogo (como sinônimo de jogos, brinquedos e brincadeiras) faz parte do cotidiano infantil e constitui-se em um dos seus principais elementos de apropriação e interação com o mundo. O que caracteriza essas práticas sociais são as manifestações produzidas nos momentos de ludicidade que darão forma aos aspectos culturais pertinentes a sociedade na qual cada criança está inserida. Partindo desse princípio, com Huizinga (1999), podemos afirmar que estas expressões humanas são anteriores à cultura, por compreender que o homem é antes de se perceber homem, *Homo ludens*, ou seja, aquele que brinca e no brincar produz-se, produzindo cultura.

Para compreendermos o jogo e sua relação com a cultura, desenvolvemos uma pesquisa partindo dos estudos de autores que teorizam o jogo e a cultura, mapeando posteriormente alguns jogos que eram identificados na cultura infantil local, considerada tradicional por França e Grando (2008), que investigaram a historicidade da cultura infantil na cidade de Cáceres, entre o período de 1945 a 1965, para a partir deste inventário de jogos, fundamentando-nos e desenvolvermos uma intervenção investigativa (pautada na pesquisa-ação), a fim de compreendermos quais são as contribuições da cultura tradicional na escola. Para isso, delimitamos o trabalho com crianças de 6 e 7 anos, numa escola em

¹ Acadêmico de Educação Física – UNEMAT; Bolsista (FAPEMAT) – COEDUC/UNEMAT

² Professora Orientadora – COEDUC/UNEMAT



que havia um projeto pedagógico voltado ao trabalho com a cultura local, na cidade de Cáceres-MT.

A proposta foi levar os jogos da cultura tradicional infantil para o contexto escolar, como conteúdo da Educação Física para crianças das séries iniciais e analisar o comportamento das mesmas com relação a formas de identificação delas com as atividades lúdicas propostas. Parte-se do princípio de que o jogo além de ser uma especificidade do conteúdo da Educação Física, é fundamental para o desenvolvimento humano, principalmente na infância, portanto, o mesmo tem um caráter interdisciplinar que possibilitou às professoras regentes a tematização da cultura popular relacionando os conteúdos das demais disciplinas com as vivências e conteúdos das aulas de Educação Física.

Fundamentado numa leitura histórica e antropológica, percebeu-se que os jogos possibilitam a compreensão das dimensões que a “educação do corpo” traz para a constituição de uma identidade individual e coletiva (GRANDO, 2008) das crianças durante a realização das aulas. Compreendemos que todas as formas de jogo são indispensáveis na relação com a cultura e suas “manifestações sociais” (HUIZINGA, 1999). Assim entendemos que a partir destas manifestações lúdicas, poderíamos compreender as identidades culturais e sociais das crianças, no contexto escolar.

METODOLOGIA DA PESQUISA

A pesquisa buscou compreender os jogos como fator de cultura, e compreende-los como manifestação cultural que expressa identidades e isso nos levou a formular uma proposta a fim de observar como as crianças se identificavam com os jogos no âmbito da escola, como estes poderiam ser identificados como expressão daquele contexto histórico e social específico. Como pesquisa de cunho qualitativo, buscou compreender como os jogos podem influenciar a formação da identidade cultural das crianças no âmbito escolar da cidade, e para isso, foi organizada em dois momentos distintos que se complementaram. O primeiro foi à realização dos estudos da literatura sobre jogo e a cultura popular local, e a partir de pesquisas já realizadas, coletar novos relatos dos cururueiros e rezadeiras (homens e mulheres com idades acima de 50 anos que são consideradas autoridades culturais tradicionais na cidade), utilizando-se de entrevistas abertas semi-estruturadas.

Estas autoridades culturais são escolhidas por serem responsáveis socialmente por manter a cultura local viva, com processos educativos tradicionais, transmitidos na oralidade, nas práticas sociais cotidianas e nos momentos lúdicos, como as festas de santo ou “brincadeiras” (como consideram os familiares mais novos, netos e netas dos cururueiros e rezadeiras).

Posteriormente, iniciamos a sistematização da memória lúdica registrada nas entrevistas a fim de ampliarmos nossos referenciais de jogos populares. Com esses dados norteamos a pesquisa campo na escola, em que parte dos jogos utilizados veio dos relatos nas entrevistas e dos estudos de França e Grando (2008) em que pudemos conhecer as brincadeiras e jogos tradicionais praticadas entre o período de 1945 a 1965. Assim organizamos a segunda etapa da pesquisa, com a realização das oficinas/aulas, na escola. Estas oficinas tinham por referencial os vários jogos sistematizados e o trabalho articulado com a professora regente que visava a inclusão da cultura popular na escola, em uma turma



de crianças de 6 a 7 anos que cursavam o primeira fase do segundo ciclo (antiga primeira série, ou atualmente, o segundo ano do Ensino Fundamental).

A definição da Escola Estadual Desembargador Gabriel Pinto de Arruda, se deu pela parceria viabilizada com as professoras Joeli Auxiliadora França Arruda e Elisângela da Silva França, na qual a professora Joeli França era a professora regente da turma, construindo a proposta da Educação Física juntamente com o projeto pedagógico da professora, viabilizando uma proposta metodológica de pesquisa-ação em que as crianças atuaram como sujeitos participantes e pesquisadores na construção de novas possibilidades dos jogos trabalhados, e na coleta de dados junto aos pais e familiares.

Nessa etapa foram realizadas oficinas de jogos tradicionais relatados nas entrevistas, bem como a construção de brinquedos considerados expressão da cultura local com materiais rústicos, além da encenação da Festa de Santo, também expressão da identidade local.

RESULTADOS

É pelo corpo que a cultura também se estabelece e se manifesta, tal como Alves e Sommerhalder (2006, p.128) afirmam “O corpo é nosso primeiro e mais versátil brinquedo”. Nele são inscritas as formas com as quais cada grupo social recorre para identificar suas formas de fazer, de interagir com o outro e com o meio, de constituir-se como pessoa com competências técnicas adequadas ao seu meio.

As características do jogo, como compreendido por Huizinga (1999), são de fundamental importância no que diz respeito à identificação das práticas realizadas pelas crianças no âmbito escolar e fora dele, pois o jogar depende da vontade da pessoa no movimentar-se no espaço e tempo em que as regras dependem das características de como o jogo acontece e até que ponto ele é prazeroso para os participantes. Dessa forma entendemos que nos momentos de excitação e alegria ocorre a evasão da vida real e nesse momento as relações sociais consolidadas (ser professora, ser aluno) já não se caracterizam mais, pois o que as crianças expressam são as ações do seu subconsciente delimitado pelo tempo, espaço e regras do jogo. Assim ganham-se os contornos específicos que expressam valores e princípios presentes ou possíveis na sociedade na qual as crianças estão inseridas.

Caillois (1990) classificou os jogos em quatro categorias: as que apresentam ambição e triunfo, desejos de conquista e reconhecimento, supondo concentração, treinamento, esforço e vontade de vencer, foram denominados de **Agon** (competição), aqui está presente a regra em maior escala; os jogos que se caracterizam por sorte ou azar, nos quais o resultado é definido nos objetos do jogo (dados, cartas, roleta etc.) e não pelo oponente, foram denominados de **Alea** (acaso); os jogos de ilusão, de fantasia, caracterizados pelas atividades dramáticas, mímicas, foram denominados de **Mimicry** (simulação); os jogos representados pelos desafios, pelas emoções fortes, pelas sensações de perigo (alpinismo, vôo, pára-quedismo etc.) foram denominados de **Ilinx** (vertigem).

Essa relação entre as características do jogo e suas diferentes formas de classificação e combinação auxiliou na identificação de como se ocorre a troca dos saberes pelas manifestações lúdicas expressas pelas crianças durante as atividades propostas na escola.



Com os dados obtidos através das entrevistas realizadas com os cururueiros e rezadeiras e literaturas estudadas, entende-se que os jogos fizeram e fazem parte do cotidiano das crianças dessa comunidade. As práticas dos jogos tradicionais, presentes em seu contexto cultural (cururueiros e rezadeiras), ilustram-se tal como as falas abaixo:

Ah, nós brincava de brincadeira de boneca [...] nas brincadeiras que a gente brincava tinha aquelas vazilinha de terra ai nos fazia panelinha, essas coisinha que nós fazia comidinha, mas tudo de barro [...] Peteca, esse o jogo que eu gostava. Todo domingo depois da missa a gente ia jogar peteca. Agora! Jogava peteca até! (**A. de S.M.**).

Ah, nós brincava era de boneca, esse de nós fazer quitute, desse é que eu sei conta [...]. (**A.C. de S.**).

Saia peloteando com estilingue pro mato ai [...] bolita, essas coisas. [...] tinha o recreio, o jogo de bola [...]. (**N.C. da S.**)

Entre os jogos comentados pelas meninas (rezadeiras), a que mais se fazia presente no cotidiano lúdico delas era a “brincadeira” de boneca, casinha e quitute, pois representavam as ações vivenciadas pelas mães na época. Já os meninos (cururueiros) em sua maioria brincavam de bolita, estilingue e jogar bola. Com relação aos brinquedos utilizados nos jogos Brougère (2004) diz que uma das funções sociais do brinquedo é a de ser o presente destinado à criança, pois ele remete a elementos legíveis do real ou do imaginário das crianças, ou seja, o jogo. Quanto ao valor cultural é devido este na sua maioria estar carregado de significados que permitem compreender determinada sociedade e cultura.

No que diz respeito aos brinquedos citados, podemos destacar o processo de criação desses artefatos e a forma como são construídos. Muitos dos materiais eram retirados da natureza e uma das características desses brinquedos era a tentativa de reproduzir o cotidiano e as atitudes dos pais pelas crianças. Nesse processo a imaginação e a criatividade são estimuladas pelos materiais utilizados para a fabricação dos brinquedos, que remetem crianças, adultos e idosos à “memória do brincar” (AMADO, 1992, p. 50).

O autor ainda complementa:

[...] brinquedos outrora produzidos pela própria criança ou pelos familiares mais próximos, a partir de diversos materiais existentes no meio, da terra ao fogo, passando pela água e pelo vento, sem esquecer ramos folhas, flores e frutos [...]. Apesar da sobriedade destes materiais, da efemeridade das suas vidas e da modéstia do seu aparato, pode-se afirmar que foi com esses brinquedos populares, transmitidos num milenar diálogo de espaços e de tempos pela faixa infantil da cultura, que a geração anterior ao plástico aprendeu o fundamental das suas vidas (AMADO, 1992, p.51).

Com isso orientamos nossa prática na escola, a partir da fala de uma rezadeira para a construção da peteca, em que ela exemplifica o processo de construção do brinquedo:

Fazia de palha de milho, aquelas palhas de milho verde, ai amarrava assim (demonstra), ai nós apanhava aquelas pena de ema pra nós por nele pra joga [...] (**A. de S.M.**).



Assim os alunos foram instruídos a procurar parte dos elementos citados pela rezadeira e colocá-lo em prática durante a aula. Dessa maneira as crianças apropriaram os saberes repassados pela rezadeira e contribuíram com o que elas já sabiam com relação ao processo de construção do brinquedo.

Durante a observação da turma no momento da recreação (Educação Física) notamos o interesse das crianças pelas cantigas trabalhadas pela professora regente. Outro aspecto observado é como o espaço de tempo destinado a recreação, ou seja, um tempo para que as crianças possam se divertir e desligar-se um pouco das tarefas aplicadas no cotidiano da sala de aula, era furtado quando as crianças não realizavam os deveres, ficando de fora das brincadeiras.

Ao levarmos as crianças para a quadra da escola sentimos o quanto aquele período significava um momento de liberdade para as crianças, pois se tem o pensamento que quanto menos for o espaço de locomoção das crianças mais fácil será ter elas sob controle e isso foi bem nítido nas primeiras aulas em que era quase impossível conter a excitação das crianças por ser a primeira vez que eles utilizavam a quadra como espaço de aula.

A escolha dos jogos tinha o intuito de integrar todas às crianças sem distinção de gênero, religião ou qualquer outro aspecto que pudesse impedir a participação delas. Dessa forma buscamos observar se havia ou não a constituição da identidade no contexto das aulas, pois se tem o conhecimento de que os jogos e as brincadeiras fazem parte da “cultura corporal infantil” (WIGGER *apud* NEIRA In: Pensar a Prática, 2008) e são a partir dessas práticas, oriundas da sociedade na qual estão inseridas, que se internaliza os saberes populares constituindo um fator “identitário”.

Os jogos utilizados foram o passa-anel, a história da serpente, lançar a bola no alvo, pega-pega, queimada, corre-cutia, coelhinho sai da toca, mamãe cola, a construção da peteca e a prática do futsal. Dos jogos anteriormente citados o que eles não possuíam conhecimento foi o passa-anel, pois era visível a incompreensão deles durante a execução da brincadeira sendo necessário interromper o jogo várias vezes para orientá-los e com isso a brincadeira “perdeu a graça”. Na brincadeira da queimada instigamos os saberes das crianças, utilizando suas formas de jogar. Assim constituímos o jogo em que a cada momento as contribuições das crianças eram submetidas aos demais jogadores o que proporcionou uma prática mais prazerosa.

Para entender se havia ou não uma relação entre os jogos citados pelos cururueiros e rezadeiras com as práticas do cotidiano das crianças, foi passado para aos alunos à tarefa de fazerem um levantamento dos jogos que elas fazem no seu dia-a-dia e os jogos que seus pais faziam durante a infância.

Com isso temos que vários dos jogos que faziam parte do cotidiano dos cururueiros, rezadeiras e os pais dos alunos e que hoje estão presentes no universo lúdico das crianças como, por exemplo, a amarelinha, bolita, boneca, casinha, ciranda-cirandinha, futebol, passa-anel, pega-pega. Da relação dos jogos exemplificados pelos pais com os jogos que os filhos praticam, identificamos uma semelhança maior do que com relação aos jogos que os curureiros e rezadeiras praticavam entendendo isso como fator de desvalorização da cultura lúdica local.

Outra evidência era a reprodução em miniatura da Festa de Santo, tanto pelos meninos quanto pelas meninas.



[...] nós fazia aquela altazinho [...] nós fazia festa, ai os guri, meus irmãos, cortava pau, preparava... Dizia que era mastro; fazia altazinho, botava bastante naquele vidrinho, a gente naquele tempo, ai fazia luz, ai nós fazia aquelas candeinha, botava aqueles paviozinho de algodão, então a gente botava dentro daquela candeinha, botava gordura ascendia e dizia que era né [luz] [...] (A.F.M.).

[...] dessa veiarada que brincava de dançá baile, sabe como que começava? Nós chegava rapaziada, eu gurizada, chegava lá os companheiro... Já fazia aquela casinha de palha e nós ficava lá, brincando de tocá ganzá e levantando mastro de taquara [...] as criança fazia violinha de taquara pra tirá São Gonçalo, pintava o mastro pra levanta lá no mato, nós não escuta conversa, não na reza. [...]. (N.F.M.).

Com o conhecimento das memórias infantis, percebemos que os pais repassavam aos filhos os costumes religiosos, festivos, manifestados na Festa de Santo. Tal evento era esperado pelas crianças e representado posteriormente por elas nas brincadeiras, em que se imitava a reza, a dança do cururu e siriri e o ritual que divertia e integrava a todos. Essas reproduções foram de grande importância para manutenção e transmissão dos saberes populares da Festa de Santo, hoje presentes na cidade, conforme pesquisas recentes.

Por meio da leitura de Volpato (2000), ao se referir aos estudos de Benjamin (1985), temos a compreensão de como se estabelece a cultura na infância a partir da reprodução das ações dos mais velhos pelas crianças, por meio do mimetismo em que “[...] esse olhar deve estar voltado principalmente para a reprodução dos processos que engendram tais semelhanças, porém, não perdendo a dimensão de que é o homem quem produz a semelhança, por meio de uma faculdade [...] mimética.” (2000, p.222). O autor ainda complementa que:

[...] essa faculdade humana se constrói na infância, principalmente nos espaços das brincadeiras e dos jogos, que são impregnados de comportamentos miméticos que vão além da imitação de pessoas. Nesse sentido, a capacidade mimética cumpre um importante papel na formação do sujeito, pois é na educação infantil que as crianças se apropriam dos elementos culturais dos adultos, internalizando, reproduzindo e reinventando gestos, modos de andar, de falar, de sentir, de ser. Porém “as crianças não apenas imitam os outros, mas representam e reelaboram o mundo, desenvolvendo com isso, ao brincarem, uma forma de *conhecimento não conceitual*” (VAZ, 2000, p.3). (VOLPATO, 2000, p. 222).

Ainda no que diz respeito à reprodução das ações dos mais velhos na constituição dos saberes populares Roffato (2005) fala sobre as condições que são comuns nas crianças para que elas se apropriem dessas práticas como elemento de sua cultura corporal. O autor exemplifica:

A imitação nos primeiros anos de vida é a condição básica para o desenvolvimento da função simbólica. A criança começa a imitar as



outras pessoas na presença delas procurando repetir gestos e expressões. Imita também animais, objetos animados e, às vezes, até mesmo os inanimados. Aos poucos, a criança começa a imitar o modelo na ausência deste, ou seja, ela imita a ação que viu, sem que quem a emitiu esteja presente. É por este processo que a criança constrói a imagem mental intimamente ligada a representação. (ROFFATO, 2005, p.102).

Entendemos assim que a brincadeira de faz-de-conta contribuiu na propagação da cultura, em que a Festa de Santo representada em miniatura pelas crianças era feita de forma voluntária, pois as crianças viam os pais fazerem e dessa maneira interessaram-se e passaram a apropriar-se daquelas manifestações.

Nossa atuação na escola foi marcada por uma primeira conversa sobre o conhecimento dos alunos a respeito da Festa de Santo e muitos se mostraram conhecedores de alguns aspectos. Perguntados sobre os elementos presentes na Festa, eles diziam “[...] *ah, tem comida e depois tem baile.*”, outro falou “[...] *ah tem uma mulher que ora, ai todo mundo tem que ficar quieto e depois responde [...]*” referindo-se ao momento da reza, outro disse “[...] *tem um pau que eles colocam lá, todo enfeitado [...]*” referindo-se ao mastro “[...] *que é levantado com a imagem do santo numa bandeira erguida na frente da casa do festeiro.*” (GRANDO, 2008). Após essa conversa estabelecemos as autoridades da Festa, passando a função de cada no momento da Festa e como seria durante a encenação. Para a apresentação cultural, os alunos que foram sorteados para serem as autoridades da Festa retornaram a escola no período extraclasse para confeccionarem os elementos que são pertinentes de todas as autoridades como as coroas do Rei e da Rainha, o Mastro do Capitão do Mastro, a Bandeira do Alferes da Bandeira e o Juiz e a Juíza que ajudaram no processo de construção desses elementos.

Por meio desses dados identificamos uma grande simpatia e identificação pela realização das atividades, pois em momentos de descontração das crianças as visualizava cantando a música que seria realizada na apresentação cultural da escola. A música escolhida foi a “Nandaia” em que os passos são indicados conforme o desenrolar da canção e que é muito conhecida pela sociedade cacerense.

Dessa forma tem-se a compreensão que a educação que se dá no corpo, imprime-lhe a marca da sociedade na qual se constitui como pessoa. Ao assegurar às futuras gerações as práticas dos jogos, busca-se manter vivos os saberes vividos nos e pelos sujeitos. A partir da compreensão de que o jogo educa os corpos em relação e imprimem uma forma de educar os sujeitos em sociedade, as formas de constituição das identidades coletivas e individuais das crianças também devem ser uma preocupação da educação escolar.

Assim, compreender o homem como formador de cultura através de práticas realizadas de forma lúdica é entender o jogo como “[...] fato mais antigo que a cultura” (HUIZINGA, 1999), inferindo essas práticas como forma de propagação da cultura popular.

Com isso temos que os jogos ajudaram no processo de identificação daquela turma em que as atividades eram estabelecidas com um diálogo entre os saberes das crianças e nossos saberes por entender que o “brincar inclui sempre a experiência de quem brinca.” (ROFFATO, 2005, p.98). E assim fomos descobrindo novas regras para os jogos ali praticados, novas maneiras de se brincar, transmitindo conhecimento a partir dos



movimentos que caracterizavam as práticas lúdicas, pois o jogo “não é inato, é uma aquisição social” e é por meio dos saberes que partem do descobrimento das próprias manifestações que se engloba, “naturalmente, a cultura [...]”, destacando o processo de construção das identidades das crianças naquele contexto. (ROFFATO, In: Revista de Educação, 2005, p.99)

CONCLUSÃO

Por meio do conhecimento popular passado por diversas gerações, tem-se a compreensão de que os jogos tradicionais influenciam no processo de aprendizagem, pois são conseqüências da criação e da transmissão dos saberes adquiridos da cultura regional.

Com isso, entende-se que essas práticas contribuem na formação educacional e cultural das crianças. Percebemos com a pesquisa que grande parte dos saberes lúdicos praticados pelos pais das crianças foram transmitidos, numa relação de troca de conhecimentos, juntamente com a inserção dos novos elementos da cultura atual, influenciada pela mídia. A boneca não é mais de pano como relatavam as rezadeiras, ela é de plástico assim como as panelinhas que eram feitas com barro, pois hoje são mais facilmente adquiridas no comércio local.

Ao inserimos os jogos da forma mais simples possível identificamos que a mesma não perdeu o sentido só porque não tem presente alguns dos elementos culturais (brinquedo) usado antigamente, mas ganha novos elementos sem perder o significado dado aos corpos em movimento no espaço destinado ao brincar, mantêm-se a sua identificação com o sentido do jogo e a diversão. Dessa maneira ao levarmos os jogos que nos foram apresentadas nas entrevistas, pudemos perceber que a identificação das crianças foi grande, no sentido de aceitá-las como algo conhecido e presente na cultura infantil atual. O mesmo se deu com o brincar da “Festa de Santo”, em que as crianças a reproduziram sabendo quais são os papéis a serem assumidos na representação dos festeiros, cururueiros, rezadeiras, comunidade.

Isso nos leva a compreensão de que houve uma interferência na forma das crianças enxergarem aquela manifestação a partir da prática na escola. Isso significa que a partir da atividade de reprodução da Festa de Santo as crianças passaram a ver a Festa como manifestação cultural da sociedade cacerense e com isso se identificaram com aquela prática, pois muitos já tinham o conhecimento de como ocorre essa prática por participarem com os pais, avós.

Compreendemos que os jogos levados para a escola contribuíram com o desenvolvimento das crianças, tanto motor como cognitivo interferindo na identidade individual e coletiva das crianças por entender que nesse processo as manifestações culturais vão se consolidando naturalmente e de forma espontânea, como foi observado nas aulas. Nesse contexto a prática na escola auxiliou na observação de como se constituía as identidades das crianças por meio das relações estabelecidas seja ela professor-aluno, aluno-professor ou aluno-aluno.

Com a pesquisa pudemos identificar que o trabalho com os jogos tradicionais na escola, promove o movimento e a qualidade de vida, a interação social, a afetividade e o enriquecimento dos saberes tradicionais, adaptando os jogos, brincadeiras e brinquedos para o cotidiano da vida atual.



Esta compreensão do jogo como intermediador entre o homem e a cultura, é um dos motivos para que se retome e reavalie sua presença no contexto escolar, pois as diferenças que constituem as salas de aulas auxiliam diretamente na troca de saberes e culturas e conseqüentemente na formação social e cultural das crianças.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMADO, J. S. *Jogos e Brincadeiras Tradicionais*. Lisboa, Portugal, Gráfica 2000, 1992.
- ALVES, F. D. SOMMERHALDER, A. O brincar: linguagem da infância, língua infantil. In: *Revista Motriz*, Rio Claro, v.12, n 2, p. 125-132. mai - ago. 2006.
- BROUGÈRE, G. *Brinquedo e Cultura*. São Paulo: Cortez, 2004.
- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.
- DAOLIO, J. Educação física escolar. In: PICOLLO, V. L. N. (org.). *Educação física escolar: ser... Ou não ter*. Campinas: Unicamp, 1995.
- FRANÇA, E. S. GRANDO. Beleni Saléte. O jogo na história: maneiras de ser menino e menina entre 1945 a 1965 em Cáceres-MT. In: GRANDO. Beleni Saléte (org). *Corpo, educação e cultura: tradições e saberes da cultura mato-grossense*. Cáceres-MT: editora Unemat, 2007. p. 129-148.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4. ed. – Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999.
- NEIRA, M. G. A cultura corporal popular como conteúdo do currículo multicultural da Educação Física. In.: *Pensar a Prática*, v.11, n.1 disponível em <http://www.revistas.ufg.br/index.php/fef/article/viewArticle/1699/3334> acesso em 12/02/2010
- ROFATTO, E. A. A brincadeira e os jogos: Aportes para a construção do conhecimento. In: *Revista de Educação*, vol. 8, nº 8, 2005, disponível em <http://sare.unianhanguera.edu.br/index.php/reduc/article/view/182/0> acesso em 04/12/2009.
- VOLPATO, G. Jogos e Brincadeiras: reflexões a partir da teoria crítica. In.: *Educ. Soc.*, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002, disponível em <http://www.cedes.unicamp.br> acesso em 19/10/2009.