



Universidade do Estado do Rio de Janeiro

Centro de Educação e Humanidades

Instituto de Aplicação Fernando Rodrigues da Silveira

Programa de Pós-Graduação de Ensino em Educação Básica



**SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS DE JOGOS TRADICIONAIS, AFRO-
BRASILEIROS E INDÍGENAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA
PERSPECTIVA DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ**

ELABORAÇÃO: STEFANY SANTANA TERRA RIBEIRO GOMES

ORIENTADOR: PROF. DR. JOSE ANTONIO VIANNA

Rio de Janeiro

2025

Stefany Santana Terra Ribeiro Gomes

SEQUÊNCIAS DIDÁTICAS DE TRADICIONAIS, JOGOS AFRO-BRASILEIROS E INDÍGENAS NA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NA PERSPECTIVA DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ



Produto Educacional apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Mestre ao Programa de Pós-Graduação em Ensino em Educação Básica, da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Área de concentração: Ensino.

Orientador: Prof. Dr. Jose Antonio Vianna

Rio de Janeiro

2025

CATALOGAÇÃO NA FONTE
UERJ/REDE SIRIUS/CAP/A

G633 Gomes, Stefany Santana Terra Ribeiro

Sequências didáticas de jogos tradicionais, afro-brasileiros e indígenas na educação física escolar na perspectiva da Praxiologia Motriz. / Stefany Santana Terra Ribeiro Gomes, José Antonio Vianna. – Rio de Janeiro: CAp-UERJ, 2025.

14 p.

Produto educacional elaborado no Mestrado Profissional

do PPGEB/CAp/UERJ.

1. Educação Emocional. 2. Jogos na educação. I. Vianna, José Antonio. II. Título.

CDU 37

Emily Dantas CRB-7 / 7149 - Bibliotecário responsável pela elaboração da ficha catalográfica.

Autorizo, apenas para fins acadêmicos e científicos, a reprodução total ou parcial desta tese/dissertação, desde que citada a fonte.

Assinatura

Data

Apresentação

O presente Produto Educacional tem como objetivo servir de material de apoio ao ensino dos Jogos Tradicionais, Afro-brasileiros e Indígenas nas aulas de Educação Física, abordando aspectos históricos, didáticos-pedagógicos, culturais e emocionais. Sua construção está diretamente vinculada à dissertação de mestrado intitulada: *Praxiologia Motriz: Análises das Expressões das Emoções dos Participantes em Jogos Tradicionais, Afro-brasileiros e Indígenas*, desenvolvida por Stefany Santana Terra Ribeiro Gomes, sob orientação do Professor Doutor José Antonio Vianna.

A pesquisa teve como objetivo analisar as expressões das emoções dos participantes em jogos tradicionais, afro-brasileiros e indígenas. Além de valorizar a cultura corporal como ferramenta para a educação emocional. O estudo foi realizado com turmas do 8º e 9º ano do Ensino Fundamental em uma escola da zona oeste do Rio de Janeiro, e teve como propósito contribuir para práticas educativas mais significativas e culturalmente direcionadas.

Justificativa

A elaboração do presente Produto Educacional justifica-se pela necessidade de diversificar os conteúdos da Educação Física Escolar, superando o modelo hegemônico pautado excessivamente em esportes institucionalizados, principalmente nos anos finais do ensino fundamental. Ao longo dos anos, os conteúdos, objetivos e propostas das aulas de Educação Física passaram por transformações significativas, influenciando diretamente as práticas pedagógicas. Desde sua inserção no universo escolar, com a LDB de 1971, a disciplina esteve inicialmente marcada por um viés higienista e tecnicista (Medeiros et al., 2018).

Contudo, a partir da década de 1980, com o processo de redemocratização do país, emergiu o que o Coletivo de Autores (1992) denominou de “Movimento Renovador da Educação Física”, impulsionando abordagens mais críticas, culturais e emancipatórias. Com esse novo olhar, práticas corporais como os Jogos Tradicionais, especialmente os de matriz afro-brasileira e indígena, vem sendo reconhecidas como conteúdos fundamentais para a formação integral dos estudantes e combate a aceitação da diferença na

escola, por fazerem parte de práticas identitárias e adaptadas às realidades atuais (Marinho, 2010).

Apesar disso, tais conhecimentos ainda são pouco explorados no cotidiano escolar, mesmo diante das diretrizes curriculares que enfatizam a importância da diversidade cultural nas práticas corporais de forma crítica e real (Candau, 2023). Um dos principais desafios enfrentados pelos docentes está na necessidade de ministrar esses conteúdos sem terem vivenciado ou estudado tais manifestações em sua formação inicial. Segundo Peixoto, Cruz e Vianna (2022), embora os professores tenham autonomia na escolha dos conteúdos, muitos enfrentam dificuldades em articular teoria e prática, devido à predominância de formações voltadas às técnicas esportivas.

López Pastor, Monjas e Pérez Brunicardi (2003) apontam que a formação docente em Educação Física historicamente prioriza saberes técnicos e científicos, como biomecânica, fisiologia e psicologia, deixando de lado dimensões fundamentais do desenvolvimento motor humano, como a afetividade. Além disso, as Diretrizes da Educação Básica e documentos similares ainda se mostram insuficientes quanto à efetiva inserção das culturas tradicionais, africana e indígena, agravada pelas poucas formações continuadas que tratem dessas temáticas ao longo do ano letivo.

Nesse cenário, os jogos tradicionais, afro-brasileiros e indígenas configuram-se como práticas potentes para enriquecer o ensino de Educação Física Escolar. A partir da Ciência da Praxiologia Motriz, é possível compreendê-los como práticas carregadas de valores culturais, identitários e afetivos, capazes de promover ludicidade, cooperação e o desenvolvimento das emoções nas interações corporais. Assim, propor Sequências Didáticas baseadas nesses jogos contribui para uma prática docente mais objetiva, inclusiva, crítica e alinhada à BNCC (2017), às Leis 10.639/2003 e 11.645/2008, e aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU (Metas 3, 4 e 10) (Brasil, 2024).

Público Alvo e Objetivos

As Sequências Didáticas são destinadas a professores de Educação Física que atuam nos Anos Finais do Ensino Fundamental e têm interesse em explorar os jogos tradicionais de forma crítica, sensível e contextualizada.

O material também pode ser utilizado por estudantes de licenciatura em Educação Física que buscam preparar seus repertórios pedagógicos com base na valorização da diversidade cultural e das emoções presentes nas práticas corporais, para quando forem atuar na Educação Básica.

O objetivo principal é oferecer subsídios teórico-práticos que promovam o ensino dos jogos como expressões culturais, contribuindo para a formação de sujeitos mais conscientes, empáticos e conectados às suas identidades. Além disso, visa apoiar docentes na construção de aulas que articulem a Praxiologia Motriz aos aspectos históricos, afetivos e sociais das manifestações lúdicas.

Praxiologia Motriz

A Praxiologia Motriz é uma ciência que estuda a lógica interna das situações motoras, ou seja, analisa os jogos, esportes, danças e outras práticas a partir da sua relação com o espaço, com o tempo, os objetos e os outros participantes. Essa teoria, proposta por Pierre Parlebas (2017), nos permite compreender os jogos para além das regras aparentes, observando os comportamentos dos participantes e como eles se organizam nas interações. A partir desse olhar, os jogos são classificados em domínios, de acordo com a presença ou ausência de adversário, permitindo a análise da complexidade das interações sociais e motoras envolvidas em cada prática.

Nas sequências didáticas apresentadas, a Praxiologia Motriz é utilizada como ferramenta teórico-metodológica para analisar e organizar os Jogos Tradicionais, Afro-brasileiros e Indígenas vivenciados pelos estudantes. Ao identificar os domínios de ação motriz (Psicomotor, Sócio-motor de Cooperação, de Oposição e de Cooperação-Oposição), é possível compreender as formas de relação que cada jogo promove, valorizando suas dimensões culturais e educativas. Essa abordagem contribui para uma prática pedagógica mais crítica, que considera os jogos como expressões da cultura corporal, possibilitando reflexões sobre identidade, diversidade e pertencimento, ao mesmo tempo em que amplia o repertório motor e social dos estudantes. Não foi escolhido nenhum domínio para as atividades em questão.

Para a organização das vivências propostas, foram selecionados jogos das culturas apresentadas, onde a Praxiologia Motriz contempla as ações

motoras que exigem interação colaborativa entre os participantes, sem a presença de adversários de forma primária, favorecendo o desenvolvimento de vínculos, o trabalho em grupo e a solidariedade, fortalecendo a empatia e o respeito mútuo no ambiente escolar.

Descrição das Sequências Didáticas

Sequência 1

TEMA DA AULA: Jogos Tradicionais

DISCIPLINA: Educação Física

SÉRIE / ANO: 8º e 9º ano do ensino fundamental

CARGA HORÁRIA DA AULA: 45 min

CONTEÚDOS

AQUECIMENTO: Gato e Rato (tempo estimado: 10 minutos)

Objetivos imediatos: Gato - pegar o rato; Rato - Fugir do gato; Alunos - Proteger o rato.

Os alunos participantes deverão formar uma grande roda e o professor deverá escolher um aluno para ser o gato (pegador) e outro para ser o rato (fugitivo). O pegador terá que perseguir o rato que poderá entrar e sair da roda a qualquer momento. Os integrantes da turma que estarão em círculo terão que dificultar a entrada do gato na roda, unindo as mãos e fechando os espaços entre eles. Após um determinado tempo de atividade, o professoro poderá selecionar outros alunos para fazer os papéis de gato e rato.

Aspectos trabalhados: Agilidade; Orientação espacial; Respeito

Variações: O professor poderá escolher mais de um pegador e/ou fugitivo.

DESENVOLVIMENTO

1ª atividade – Pique corrente (tempo estimado: de 12 a 15 minutos)

Objetivos imediatos: Criar estratégias para que todos os sejam pegos

O professor deverá escolher um aluno para iniciar a brincadeira sendo o pegador. Os alunos deverão então fugir desse pegador e ao serem tocados, deverão ajudá-lo correndo de mãos dadas. Este mesmo processo continua, com todos de mãos dadas até que não reste nenhum participante.

Aspectos trabalhados: Velocidade; Estratégia; Trabalho em equipe.

2ª atividade – Queimada Cooperativa (tempo estimado: de 12 a 15 minutos)

Objetivos imediatos: Lançar a bola nos colegas de jogo, promovendo a participação coletiva e a cooperação entre os participantes.

Os alunos devem estar divididos em duas equipes, organizadas no espaço delimitado pelo professor e ao seu comando, deverão se posicionar para lançar a bola nos participantes da equipe oposta. Quando a bola tocar um aluno e cair ao chão, este deverá trocar de equipe e dar continuidade ao jogo, ao invés de ser eliminado individualmente perdendo pontos para a sua equipe.

Aspectos trabalhados: Força e Resistência; Tomada de Decisão; Cooperação

Variações: Caso a turma tenha uma grande quantidade de alunos presentes, pode-se formar duas ou mais equipes, com a utilização de mais bolas e pedir para que o objetivo seja mantido.

Materiais utilizados: Bolas e Cones.

VOLTA A CALMA (tempo estimado 5 minutos): Fazer uma roda de conversa com a turma para discutir o percurso das atividades da aula e preenchimento do questionário *GES II*.

Estilo de ensino: Comando; Solução de problemas

Local da aula: Quadra da escola

Avaliação do Processo de Ensino-Aprendizagem: Será realizado um feedback com os alunos, acerca das duas dificuldades diante da necessidade de criar estratégias e trabalhar em grupo para o funcionamento dos jogos.

REFERÊNCIAS

CRUZ, M. R. da; Santos, J. L. P. dos; Vianna, J. A. **Atividades perceptivo-motoras na educação física: relação entre corpo, movimento e didática escolar**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2021. 171p. Disponível em: https://www.pimentacultural.com/wp-content/uploads/2024/05/eBook_Atividades-perceptivo-motoras.pdf

SOLER, Reinaldo. **Jogos Cooperativos** - Rio de Janeiro: 3ª edição ed. Sprint 2006.

Sequência 2

TEMA DA AULA: Jogos Afro-brasileiros

DISCIPLINA: Educação Física

SÉRIE / ANO: 8º e 9º ano do ensino fundamental

CARGA HORÁRIA DA AULA: 45 min

CONTEÚDOS

AQUECIMENTO: Comboio (tempo estimado: 5 minutos)

Objetivos imediatos: Contornar obstáculos e ultrapassar a linha de chegada

O professor deve riscar no chão uma pista para a corrida, com linha de largada e de chegada e alguns obstáculos que devem ser contornados. Os alunos devem estar divididos em dois grupos ou mais, a depender da quantidade de alunos. Cada grupo será um comboio. Todos os grupos se organizam em fila e o último integrante da fila será o líder e ficará de costas para os demais. Os alunos devem equilibrar um objetivo entre as pernas sem deixá-lo cair. O líder deverá guiar o grupo contornando os obstáculos. Vence o primeiro grupo a chegar.

Aspectos trabalhados: Equilíbrio; Orientação espacial; Comunicação em grupo

Variações: Na falta de cabos de vassoura, podem ser utilizadas bolas pequenas para serem postas entre os joelhos dos alunos, ou podem não utilizar nenhum objetivo.

Materiais utilizados: Cones para demarcações no espaço.

DESENVOLVIMENTO

2ª atividade – Labirinto Africano (tempo estimado: 12 a 15 minutos)

Objetivos imediatos: Estimular a coordenação motora coletiva

Os alunos devem formar duas ou mais fileiras frente a frente, com uma distância que alguém possa passar. Os participantes dessas fileiras devem estender os braços para frente, formando um labirinto humano, e ao comando do professor ou de algum aluno escolhido, eles devem abaixar e levantar novamente os braços, criando portas que se abrem e fecham. Um participante por vez (ou em duplas) deve percorrer o labirinto sem

ser tocado pelos braços, observando o ritmo e escolhendo o melhor momento para avançar.

Aspectos trabalhados: Coordenação motora global; Expressão corporal rítmica; Trabalho em equipe

Variações: Pode-se realizar o jogo de pega-pega entre os dois jogadores; a meta de atravessar o labirinto sem ser tocado.

Materiais utilizados: -

3ª atividade – Amarelinha Africana (tempo estimado: 12 a 15 minutos)

Objetivos imediatos: Chegar ao fim do percurso estabelecido, em grupo, sem errar os passos.

Os alunos agrupados devem realizar passos sincronizados e atravessarem o trajeto desenhado no solo pelo professor. Cada aluno deverá realizar o movimento separadamente, sem pisar nas linhas ou perder a coordenação, porém igual ao que está na sua frente. Todos devem estar sincronizados. Se um participante errar, deve-se retornar ao início.

Aspectos trabalhados: Orientação espacial; Tomada de decisão; Cooperação

Variações: Pode-se aumentar a dificuldade com gestos corporais mais complexos

Materiais utilizados: Giz ou fita adesiva

VOLTA A CALMA (tempo estimado 5 minutos): Fazer uma roda de conversa com a turma para discutir o percurso das atividades da aula e preenchimento do questionário *GES II*.

Estilo de ensino: Comando

Local da aula: Quadra da escola

Avaliação do Processo de Ensino-Aprendizagem: Será realizado um feedback com os alunos, acerca das suas dificuldades diante da necessidade de criar estratégias e trabalhar em grupo para o funcionamento dos jogos.

REFERÊNCIAS

CUNHA, D. A. **Brincadeiras africanas para a educação cultural**. 1ª Edição, Castanhal - 2016. Disponível em: https://www.laab.pro.br/projeto/publicacoes/LAAB_e-book%20brincadeiras%20africanas%20para%20a%20educacao%20cultural.pdf Acesso em: 20 abr. 2024.

MIRANDA, D. T. S. Z. **Jogo amarelinha africana: criação de sequências coreográficas para uma proposta educacional durante a pandemia da Covid-19.** Brazilian Journal of Health Review, Curitiba, v.4, n.4, p.17778-17790 jul./aug, 2021. DOI: [10.34119/bjhrv4n4-258](https://doi.org/10.34119/bjhrv4n4-258)

PEREIRA, S. F. LEMOS, F. R. M. **Educação para as relações étnico-raciais: uma proposta de ensino para a Educação Física escolar.** [Lecturas: educación física y deportes](#). v. 28, n. 301, Jun. 2023. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDeportes/article/download/3698/1857?inline=1> Acesso em: 06 abr. 2025.

Sequência 3

TEMA DA AULA: Jogos Indígenas

DISCIPLINA: Educação Física

SÉRIE / ANO: 8º e 9º ano do ensino fundamental

CARGA HORÁRIA DA AULA: 45 min

CONTEÚDOS

AQUECIMENTO: Corrente (tempo estimado: 5 minutos)

Objetivos imediatos: Transformar todos os participantes em uma corrente

Os participantes devem fazer uma fila de mãos dadas, como uma corrente. Um dos participantes da ponta, iniciará o jogo e passará por baixo dos braços dos dois primeiros participantes. A penúltima criança da fileira deverá se manter no lugar e ficará com o braço cruzado à frente do corpo, enquanto os outros participantes passam por baixo dos braços de cada dupla até passar por baixo de todos. Ao final, todos estarão com os braços cruzados à frente do corpo.

Aspectos trabalhados: Agilidade; Equilíbrio; Cooperação

Variações: Realizar o sentido inverso da corrente até que todos voltem a ficar como no início, ou seja, enroscar e depois desenroscar a corrente.

Materiais utilizados: -

DESENVOLVIMENTO

1ª atividade – Macaquinho (tempo estimado: 12 a 15 minutos)

Objetivos imediatos: Desenvolver força muscular e controle corporal

Os alunos formam uma única fila, podendo ser divididos em grupos se estiverem em grande quantidade, para formarem a seguinte sequência: o primeiro aluno deve ficar sentado; o segundo agachado; o terceiro em pé com as mãos nos joelhos e cabeça baixa, o quarto um pouco mais de pé e assim sucessivamente até o último ficar de pé. Um aluno por vez, deve apoiar as mãos no participante da frente e ultrapassá-lo por cima. Um aluno por vez percorre a fila, até que a fila volte a sua formação inicial.

Aspectos trabalhados: Força; Equilíbrio; Confiança

Variações: Por tempo; com música; os participantes podem ficar todos sentados.

Materiais utilizados: -

2ª atividade – Peteca (tempo estimado: 12 a 15 minutos)

Objetivos imediatos: Tocar na peteca o maior número de vezes sem deixar cair no chão.

O professor deverá dividir a turma em 2 grupos, a depender da quantidade no dia da aula. Quanto menos alunos nos grupos, melhor. Assim, todos terão a oportunidade de experienciar mais a peteca. Os grupos deverão trabalhar juntos, rebatendo as petecas para que ela fique o mais tempo possível no ar, sem tocar o chão.

Aspectos trabalhados: Coordenação; Orientação espacial; Cooperação

Variações: O professor pode determinar números de toques como objetivos do grupo.

Materiais utilizados: Petecas de plástico e cones para delimitação

VOLTA A CALMA (tempo estimado 5 minutos): Fazer uma roda de conversa com a turma para discutir o percurso das atividades da aula e preenchimento do questionário *GES II*.

Estilo de ensino: Comando

Local da aula: Quadra da escola

Avaliação do Processo de Ensino-Aprendizagem: Será realizado um feedback com os alunos, acerca das suas dificuldades diante da necessidade de criar estratégias e trabalhar em grupo para o funcionamento dos jogos.

REFERÊNCIAS

PEREIRA, A. S. M. **Práticas Corporais Indígenas. jogos, brincadeiras e lutas para a implementação da Lei nº 11.645/08 na Educação Física escolar.** Coleção mulheres na ciência. v.2. Instituto Federal. Ceará. ed 1. Fortaleza, 2021. Disponível em: <https://ifce.edu.br/proen/defe/praticas-corporais-indigenas.pdf> Acesso em: 10 out. 2024.

REIS, P. R. **Manual bilíngue de jogos e brincadeiras indígenas. Interculturalidade, modos de vida e sustentabilidade.** Produto Educacional. Universidade Federal do Amazonas, Amazonas, 2020.

Quadro Resumo – Sequências Didáticas: Jogos Tradicionais, Afro-brasileiros e Indígenas

Aula	Tipo de Jogo	Aquecimento	Atividades Principais	Aspectos Trabalhados	Estilo de Ensino	Avaliação
1	Jogos Tradicionais	Gato e Rato	Pique Corrente; Queimada Cooperativa	Agilidade, estratégia, cooperação, força, respeito	Comando e Problemas	Feedback com alunos
2	Jogos Afro-brasileiros	Comboio	Labirinto Africano; Amarelinha Africana	Coordenação, ritmo, comunicação, decisão coletiva	Comando	Feedback com alunos
3	Jogos Indígenas	Corrente	Macaquinho; Peteca	Confiança, força, cooperação, orientação espacial	Comando	Feedback com alunos

Análises das Sequências Didáticas segundo a Praxiologia Motriz

Após a realização das sequências didáticas, foi aplicada a escala *Games Emotion Scale – GES II* (Tracy, 2011). Nela, os alunos avaliaram a intensidade de cinco emoções que sentiram durante as aulas, em uma escala de 1 a 7. Em todas as atividades — com jogos tradicionais, afro-brasileiros e indígenas — a emoção que mais se destacou foi a alegria, com médias mais altas do que as emoções negativas (rejeição, tristeza, raiva e medo).

Os jogos afro-brasileiros selecionados pela autora tiveram a maior média de alegria (5,9), seguidos pelos tradicionais (5,6) e pelos indígenas (5,4). Já as emoções negativas apresentaram médias baixas nas três sessões, com medo e rejeição como as que mais apareceram. A raiva foi a emoção negativa com maior variação, especialmente nas aulas com jogos afro-brasileiros e indígenas, o que

pode indicar diferentes percepções entre os alunos. De modo geral, os dados mostram que os três tipos de jogos provocaram mais emoções positivas do que negativas, indicando que os estudantes se sentiram satisfeitos com as atividades.

Os resultados reforçaram o valor das práticas corporais que envolvem cultura e ludicidade no ambiente escolar. A alegria, como emoção positiva, contribui diretamente para o bem-estar dos estudantes, favorecendo a motivação, o engajamento e a construção de vínculos afetivos durante as aulas de Educação Física.

A partir dessa constatação, o Produto Educacional aqui apresentado propõe um material que estimule a valorização de práticas que geram prazer e envolvimento, contribuindo para o desenvolvimento da educação emocional, ampliando as possibilidades pedagógicas da Educação Física Escolar e fortalecendo o papel do professor como mediador do autoconhecimento e da convivência respeitosa entre os alunos.

Conclusão

Finalizar este material não significa encerrar um assunto, mas portas para investigações posteriores. Os jogos aqui apresentados são pontos de partida para que professores possam refletir sobre suas práticas, acolher a diversidade cultural e considerar as emoções como parte essencial do processo de ensino-aprendizagem. Espera-se que este Produto Educacional inspire experiências pedagógicas mais sensíveis e conectadas à realidade dos estudantes, contribuindo para uma Educação Física mais significativa.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Objetivos de Desenvolvimento Sustentável**. Organização das Nações Unidas, 2024. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs> Acesso em: 01 abr. 2024.

BRASIL. **[Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 1996]**. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em: 10 fev. 2024.

BRASIL. **[Lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003]**. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em:

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/2003/l10.639.htm Acesso em: 27. Jan. 2025.

BRASIL. **[Lei nº 11.645, de 10 de março de 2008]**. Brasília, DF: Presidência da República. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2007-2010/2008/lei/l11645.htm Acesso em: 27. jan. 2025.

CANDAU, V. M. **Cotidiano, educação e culturas: realizações, tensões e novas perspectivas**. Rio de Janeiro, RJ: Editora dos Autores, 2023.

COLETIVO DE AUTORES: **Metodologia do Ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

LÓPEZ PASTOR, V. MONJAS, R. PÉREZ BRUNICARDI, D. **Buscando alternativas a la forma de entender y practicar la Educación física escolar**. Barcelona: INDE, 2003.

MARINHO, V. **Jogos tradicionais e cultura corporal na educação física escolar**. São Paulo: Editora ABC, 2010.

MEDEIROS, T. N. PELISSER, M. LEMOS, C. DE O. CUNHA, F. M. BOSSLE, F. **O esporte no currículo da educação física escolar: um estudo de revisão bibliográfica nos periódicos da capes**. *Corpoconsciência*, Cuiabá-MT, vol. 22, n. 02, p. 73-84, mai./ago., 2018. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/6377/4494> Acesso em 10 jun. 2024.

PARLEBAS, P. **La aventura praxiológica. Ciencia, acción y educación física**. Sevilla. Ed Consejería de Turismo y Deporte, 2017.

PEIXOTO, M. S. S. D. CRUZ, M. R. VIANNA, J. A. **A percepção de licenciandos em educação física sobre livros de apoio didático sobre ensino do esporte**. *Corpoconsciência*, Cuiabá - MT, v. 26, n. 2, p. 51-63, mai./ago., 2022. Disponível em: <https://periodicoscientificos.ufmt.br/ojs/index.php/corpoconsciencia/article/view/13071/10352> Acesso em: 20 set. 2023.

TRACY, J.; RANDLES, D. **Four models of basic emotions: A review of Ekman and Cordaro, Izard, Levenson, and Panksepp and Watt**. *Emot. Rev.* 3, 2011, 397–405. DOI: <https://doi.org/10.1177/1754073911410747>