



# O JOGO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA PARA O ENSINO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR NO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I

## THE GAME AS A PEDAGOGICAL STRATEGY FOR THE EDUCATION OF SCHOOL PHYSICAL EDUCATION IN THE 5th YEAR OF FUNDAMENTAL TEACHING I

\*Marcos Paulo Vaz de Campos Pereira, \*\*Gelcemar Oliveira Farias, \*\*\*Carolina Cirino e \*\*\*\*Alcides José Scaglia

### RESUMO

A contribuição da Educação Física escolar na formação do cidadão exige a elaboração de novas propostas de ensino com estratégias que rompam com os modelos reducionistas. Estas novas propostas tendem a valorizar o jogo como estratégia pedagógica, entretanto, a Educação Física escolar ainda não explora o jogo em sua totalidade e complexidade. Assim, o objetivo deste relato é apresentar uma proposta metodológica para o ensino dos conteúdos da Educação Física em uma escola municipal de ensino infantil e primeiros anos do Ensino Fundamental tendo o jogo como estratégia pedagógica. Esta proposta sistematizou os conteúdos em: jogo/luta, jogo/dança, jogo/ginástica e jogo/esporte. Cada conteúdo foi subdividido, formando uma rede, onde todos os jogos estão relacionados em níveis de dificuldade e níveis de estruturação. Esta proposta oportunizou ao educando a experiência de práticas inovadoras e lúdicas, criando nesta escola a cultura de elaboração de aulas diversificadas e na construção de uma metodologia eficaz.

**Palavras-chave:** Jogo; Pedagogia do Esporte; Educação Física Escolar.

### ABSTRACT

The contribution of school Physical Education to citizen training requires the elaboration of new teaching proposals with strategies that break with the reductionist models. These new proposals tend to value the game as a pedagogical strategy, however, school Physical Education still does not exploit the game in its totality and complexity. Thus, the purpose of this report is to present a methodological proposal for the teaching of the contents of Physical Education in a local school of early childhood education and the first years of elementary school, with the game as pedagogical strategy. This proposal systematized the contents in: game / fight, game / dance, game / gymnastics and game / sport. Each content was subdivided, forming a network, where all games are related in levels of difficulty and levels of structuring. This proposal gave the learner the experience of innovative and playful practices, creating in this school the culture of elaboration of diversified classes and the construction of an effective methodology.

**Keywords:** Game; Pedagogy of Sports; Physical Education School.

Recebido em: 06/12/2016  
Aprovado em: 22/01/2017

\*Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, SC  
Email: marcos.pereira@fca.unicamp.br

\*\*\*Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP  
Email: carolcirino@hotmail.com

\*\*Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, SC  
Email: fariasgel@hotmail.com

\*\*\*\*Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP  
Email: alcides.scaglia@gmail.com



## INTRODUÇÃO

A principal função da escola é a formação do cidadão oportunizando um ambiente democrático, que contemple várias culturas e estratégias para inserir os educandos com igualdade respeitando suas diferenças (NEIRA, 2008), e para que esta cumpra seu papel na sociedade é necessário um currículo organizado e sistematizado preocupado com o trato pedagógico (SOARES, 1993; SACRISTAN e GOMEZ, 2000; PAES, 2006). Sacristan e Gomez (2000) julgam necessário o professor estabelecer critérios para a elaboração de um currículo que seja coerente à escola, estes critérios seriam como o professor irá construir suas aulas, a importância do planejar, organizar suas decisões e elaborar projetos, funções básicas para a criação de um currículo. Assim, a prática pedagógica adequada deve ser estruturada em um currículo escolar que respeite a realidade em que a escola está inserida (NEIRA, 2008, SCAGLIA, 2007). Na Educação Física escolar, para que este currículo seja apropriado, deve-se romper com modelos de ensino reducionistas que tratam o educando como máquina, onde é submetido a responder o comando solicitado, oprimindo sua liberdade de expressão, rotulando-o apenas como um reproduzidor gestual (FREIRE, 2002; FREIRE e SCAGLIA, 2003, SCAGLIA, 2007).

Scaglia (2007) discorre que a Educação Física tende a romper este paradigma reducionista, pois não cabe a mesma se restringir a práticas analíticas descontextualizadas, práticas em que só é apresentado ao educando gestos técnicos. Este paradigma faz com que a Educação Física não se preocupe com o significado dos conteúdos e com a aprendizagem dos educandos, pois valoriza a reprodução dos movimentos, tendo a preocupação de parte do conteúdo, apenas o início (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2007).

Em contrapartida ao reducionismo, surgem modelos complexos para o ensino da Educação Física utilizando o jogo como estratégia pedagógica (SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2013). De acordo com Huizinga (1999) o jogo é uma atividade livre que absorve o jogador totalmente para o seu meio, acreditando que uma atividade só poderá ser

denominada jogo quando o educando jogar plenamente com regras que podem ser pré-estabelecidas ou construídas durante o processo. Freire (2002) discorre que o jogo a todo o momento é predominado de desafios, em que o educando terá que resolver situações problemas encontradas durante o jogo, e que logo que forem resolvidas outras situações problemas irão aparecer, objetivando a consciência do educando sobre suas práticas realizadas, estimulando a criatividade e a autonomia do educando para resolver as situações problemas decorrentes do jogo (SCAGLIA et al., 2013). Entretanto, a realidade da Educação Física de muitas escolas, ainda não abordam o jogo de forma que explore sua totalidade e complexidade.

Freire (2002) afirma que a escola não utiliza o jogo devido ao medo do educador em perder o controle sobre o educando, pois o jogo é imprevisível, ou quando o utiliza é somente por um meio de distração, sem um fim pedagógico. É importante salientar que o jogo pode ser uma metodologia como também uma estratégia de ensino, pois deve ser entendido por sua totalidade, um sistema, que requer uma organização para atender os objetivos dos conteúdos a serem realizados, devido a isto, compreender o conjunto de jogos que podem ser explorados, a sua complexidade (SCAGLIA et al., 2013).

Dessa forma, ao retratar esta realidade, este relato narra à trajetória da construção de uma proposta pedagógica tendo o jogo como uma estratégia pedagógica para a Educação Física escolar em uma escola municipal localizada na periferia de Limeira, SP. Esta unidade escolar, com um número de aproximadamente trezentos educandos, atua com o ensino infantil e os primeiros anos do ensino fundamental. A ideia da construção desta proposta nasceu devido ao fato de que a cidade de Limeira ainda não exercia um currículo apropriado para as suas escolas municipais, uma vez que a contratação de seus primeiros educadores de caráter efetivo concretizou-se apenas em 2013, gerando a necessidade dos educadores construírem suas propostas de ensino.

Portanto, o objetivo deste relato de experiência é apresentar uma proposta metodológica para o ensino dos conteúdos da



Educação Física em uma escola municipal de ensino infantil e primeiros anos do Ensino Fundamental tendo o jogo como estratégia pedagógica.

## MÉTODOS

Ao iniciar o ano de 2014, foi construída uma proposta pedagógica para o ensino dos conteúdos da Educação Física tendo o jogo como uma estratégia pedagógica em uma escola de ensino fundamental anos iniciais e infantil localizada na periferia de Limeira, SP, que em a carga horária da disciplina de Educação Física apresenta três aulas semanais com duração de cinquenta minutos no período regular de ensino. Com a necessidade de lecionar aulas sistematizadas se articulou uma parceria com a Universidade Estadual de Campinas, pois lá se encontrava pesquisadores de um projeto de extensão que ensinava lutas por meio a uma metodologia em que se fundamentava em estudos sobre o jogo. Estes pesquisadores no caso elaboraram a proposta pedagógica para a escola que será apresentada a diante. O educador de Educação Física da Escola também faz parte do grupo de pesquisadores, o que gerou esta necessidade em expandir o projeto realizado na universidade, pois esta escola necessitava de mudanças no ensino da Educação Física.

Ao se retratar sobre a necessidade de mudanças, é devido ao ensino municipal de Limeira até o ano de 2013 não ter educadores de caráter efetivo. Antecedendo o ano de 2013 as aulas de Educação Física eram lecionadas por educadores sem formação na área, pedagogos. Outra contradição se dá por a escola não conter um espaço adequado para se realizar as aulas, apenas com um pátio pequeno e um coberto, que no caso é o refeitório. Mas o que acarretou foi o caso dos educandos passarem o ensino Infantil e o Fundamental até o quinto ano sem ter uma concepção sobre o que realmente é ter uma aula de Educação Física sistematizada e que os motivassem, estimulando suas habilidades motoras e cognitivas.

Esta condição gerou o processo de construção desta proposta metodológica, utilizando como referencial teórico estudos em

Pedagogia do Esporte, tendo o jogo como uma estratégia pedagógica (FREIRE, 2002; FREIRE e SCAGLIA, 2003). A Pedagogia do Esporte se apresenta com conteúdos que vão além do fazer gestual, estimulando a criticidade, criatividade dos educandos e inclusão de todos. (HIRAMA et al., 2014). A Pedagogia do Esporte é uma disciplina das ciências do esporte, objetivando estudar o processo de ensino e vivências em meio às manifestações esportivas (GALATTI et al, 2014). Devido a isto buscou fundamentar em autores que apresentam estudos e propostas metodológicas em Pedagogia do Esporte para a elaboração da rede de conteúdos.

A rede de conteúdos, que é o sistema da proposta pedagógica, foi elaborada com os conteúdos: jogo/luta, jogo/dança, jogo/ginástica e jogo/esporte. Cada conteúdo foi subdividido, formando uma rede de conteúdos, onde todos os jogos estão relacionados em níveis de dificuldade e níveis de estruturação (SCAGLIA, 2003; LEONARDO et al., 2009; SCAGLIA, 2007).

## A REDE DE CONTEÚDOS

A proposta metodológica para as aulas de Educação Física nesta escola, fundamentou-se em estudos sobre Pedagogia do Esporte (PAES, 2006; GRAÇA; MESQUITA, 2006, SCAGLIA; REVERDITO; GALATTI, 2013) utilizando o jogo como um fenômeno complexo (FREIRE, 2002; SCAGLIA, 2007). A construção da metodologia foi desenvolvida para os educandos do ensino fundamental (5º ano), separados em duas turmas em períodos opostos com vinte e cinco educandos em cada uma delas. De acordo com a proposta desta escola, as aulas de Educação Física no município possuem a frequência semanal de três encontros com duração de cinquenta minutos em período regular. As aulas foram realizadas em um pátio ao ar livre e em um pátio coberto, onde fica o refeitório. Os materiais restringiram-se a bolas, arcos e cordas. Mesmo com a precariedade da estrutura da unidade escolar, este fato não impediu a vivência digna dos educandos nas aulas, contribuindo para o seu desenvolvimento integral.



Os conteúdos selecionados partiram dos Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), sendo sistematizados em: jogo/luta,

jogo/dança, jogo/ginástica e jogo/esporte. Cada um dos grupos de conteúdos foi desenvolvido em tempos diferentes conforme a tabela abaixo:

**Tabela 1 – Distribuição dos conteúdos**

CONTEÚDOS	Jogo/ Dança	Jogo/ Ginástica	Jogo/ Lutas	Jogo/ Esporte
BIMESTRE	Primeiro	Primeiro/ Segundo	Segundo	Terceiro/ Quarto
MESES	Março/ Abril	Abril/ Maio	Maio/ Junho	Agosto/ Novembro
DURAÇÃO	12 aulas	15 aulas	15 aulas	48 aulas

Fonte: construção dos autores

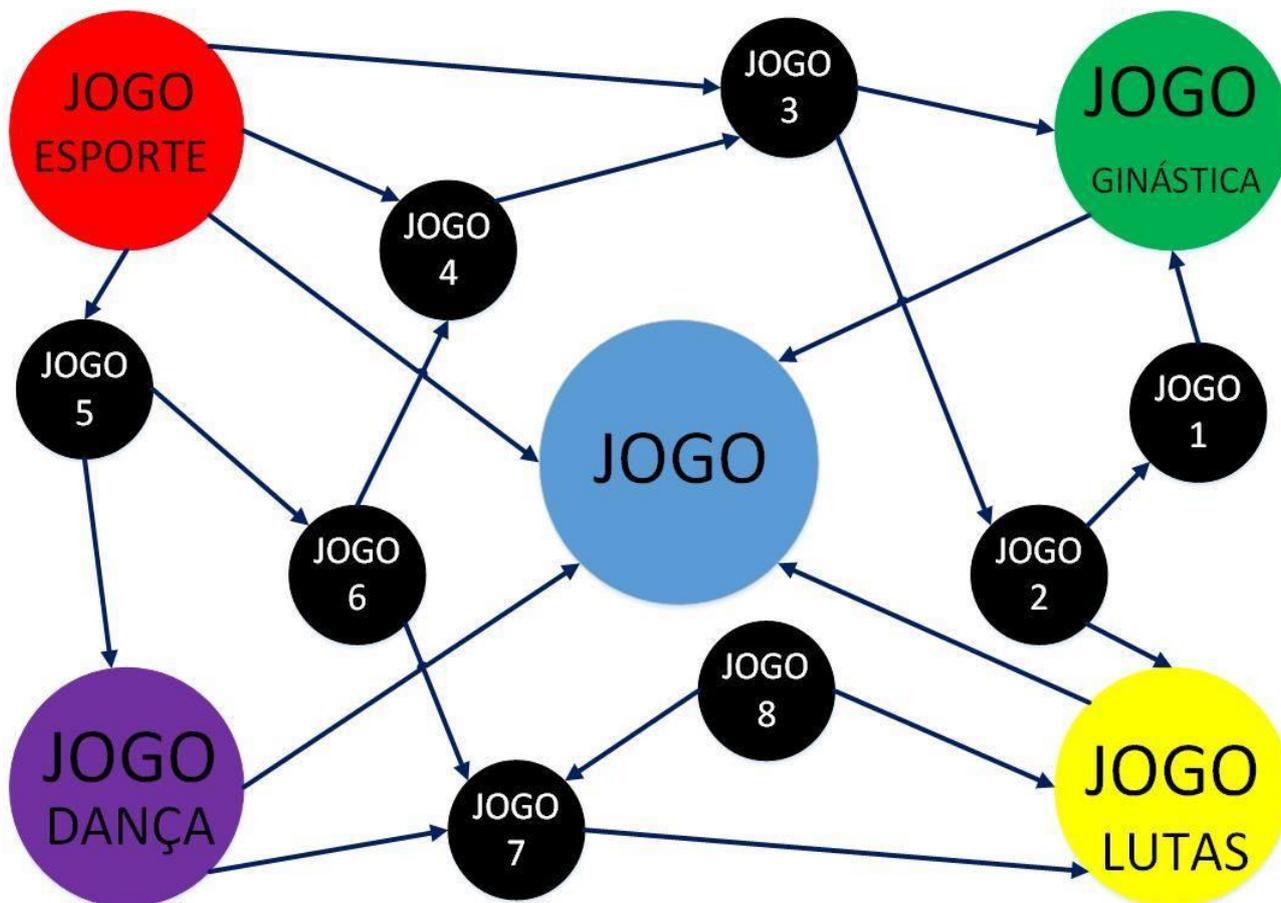
\*O mês de fevereiro foi utilizado para avaliações diagnósticas.

\*Os meses de julho e dezembro foram realizados avaliações semestrais e revisões.

Cada conteúdo foi subdividido em famílias e agrupados em subfamílias, chamadas de unidades complexas, formando uma rede de conteúdos, um ecossistema (SCAGLIA, 2003; SCAGLIA 2007; LEONARDO et al., 2009), que por mais complexa que seja este sistema organizacional todos os jogos que foram utilizados estão relacionados em níveis de

dificuldade e níveis de estruturação. Esta sistematização é chamada de família dos jogos, e é contemplada a todos os conteúdos propostos facilitando o processo de aprendizagem ao mesmo tempo em que prima pela diversidade de conteúdos em cada uma das subfamílias. No fluxograma a seguir ilustra esta rede de conteúdos.

**Figura 1 – Rede de conteúdos**



Fonte: construção dos autores



O jogo é uma categoria maior (FREIRE, 2002), e todos os conteúdos tem relação entre si, às setas correspondem às relações de um conteúdo com o jogo (SCAGLIA, 2007). Cada jogo que está de cor preta com um número que vai de um a oito é um exemplo para ilustrar a relação com os macros conteúdos representados no fluxograma de cores variadas, para esta relação é essencial que seja um jogo que possua características e semelhanças com o próximo conteúdo a ser trabalhado, por isso o nome de rede, para que aja relação entre todos. Um exemplo é o conteúdo de jogo/dança que tem relação com um jogo denominado jogo 7, e este jogo 7 tem relação com o conteúdo de jogo/luta, pois as características e semelhanças deste jogo podem permear para o ensino dos dois conteúdos. Se o educando compreender esta lógica do jogo, irá transferir as habilidades que aprendeu no conteúdo de jogo/dança para o conteúdo de jogo/luta por exemplo. Podemos apresentar um jogo pega-pega para o ensino do macro conteúdo de esportes visando o atletismo, e utilizar o mesmo jogo com algumas variações como golpes para pegar ou salvar o educando quando for pego para o ensino do macro conteúdo de lutas. Estes jogos da cor preta são essenciais para o educador conseguir começar um conteúdo novo sem que o educando esqueça o que foi aprendido no conteúdo anterior e utilize as habilidades adquiridas em jogos parecidos.

Vale ressaltar que cada família de conteúdos, dentro de si existem suas subfamílias, um exemplo é o jogo/esporte, que dentro de si tem a família de jogos com as mãos, família de jogos com os pés e família de jogos de atletismo, enfim inúmeras famílias dentro de uma família maior, dentro de um ecossistema como dito anteriormente. Devido a isto que optamos por alguns conteúdos ocorrem em mais aulas do que outros, por conterem muitos agrupamentos de famílias.

Durante as aulas, os conteúdos são trabalhados pelas dimensões dos conteúdos atitudinais, conceituais e procedimentais (BRASIL, 1997; BARROSO; DARIDO, 2009). Nos conteúdos atitudinais diz respeito à discussão e compreensão de normas e condutas do jogo a partir de questionamentos feitos pelo

docente e durante os jogos, nos conteúdos conceituais se refere a fatos e conceitos, onde as aulas devem ser abordadas, contexto histórico dos conteúdos e onde a aula será realizada, nos conteúdos procedimentais seria o jogo, seguindo a sistematização da rede, e assim problematizando e questionando a todo o momento o educando, resignificando e contextualizando sua prática, como também a participação do educando na construção de jogos contribuindo para o processo de ensino e de aprendizagem.

## A CONSTRUÇÃO DAS AULAS

O conteúdo iniciado foi o jogo/dança, para construir uma família de jogos de dança, resolvemos mapear os conhecimentos que os educandos possuem sobre dança. Neira (2008) discorre sobre a importância em construir juntamente com o educando as aulas, oportunizando ao educando apresentar sua cultura, e o docente condizendo à realidade em que a escola está inserida.

Os tipos de dança que os educandos escolheram foram: o psi, funk, break, sertanejo e samba. Com estes tipos, os conteúdos conceituais foram realizados ao decorrer das aulas apresentando um pouco sobre o contexto histórico, curiosidades e vídeos sobre os tipos de danças. Os conteúdos atitudinais foram realizados ao decorrer das aulas com o respeito ao próximo, o trabalho em equipe para os jogos de dança e questionamentos sobre o conteúdo. Os conteúdos procedimentais, no caso os jogos de dança iniciaram com jogos da cultura popular como rodas cantadas e aumentando o nível de complexidade a jogos de espelho em que os jogadores imitavam a coreografia do colega, como também batalhas de dança. Os jogos para este agrupamento de conteúdos contaram muito com a contribuição dos educandos, sendo realizados de forma sistematizada, conseguindo atribuir os tipos de dança solicitados, pertencendo à família de jogos de dança.

A segunda família de conteúdos foi o jogo/ginástica, este agrupamento de conteúdos foi sistematizado a partir dos tipos de ginásticas:



ginástica de manutenção a saúde, rítmica e artística (BRASIL, 1997).

Os conteúdos conceituais realizados durante as aulas foram: conhecimento sobre o corpo, contexto histórico dos tipos de ginástica, e a relação entre o conteúdo de jogo-dança, com os jogos de expressão corporal e jogos rítmicos realizados que serão utilizados também neste bloco de conteúdos. Os conteúdos atitudinais realizados durante as aulas foram: o entendimento do porquê realizar os movimentos específicos dos tipos de ginásticas, como uma reflexão sobre as ginásticas apresentadas, como também as atitudes e comportamentos durante os jogos de ginástica. Os conteúdos procedimentais, no caso os jogos de ginástica iniciaram com jogos já realizados no conteúdo anterior, com variações, mas transferindo os movimentos realizados pelos educandos para estes jogos, mantendo a aprendizagem e a transferência e um jogo para outro.

Alguns jogos realizados foram: pega-pegas com acrobacias, estafetas com manipulação de objetos, como também desafios para construir apresentações de ginástica. Esta relação com o conteúdo anterior facilitou manter uma sequência pedagógica, com isto não deixando esquecer o que se aprendeu, retomando jogos já vivenciados e criando outros a partir das necessidades dos educandos.

O terceiro conteúdo a que foi desenvolvido é o da família do jogo/luta, este conteúdo foi sistematizado a partir do agrupamento das lutas: lutas de contato contínuo, em que consiste nas lutas de agarre, lutas de contato intermitente, em que consiste nas lutas de toque, e lutas de contato mediado por implemento, em que consiste nas lutas por algum implemento (GOMES, 2010; BREDA, 2010; SCAGLIA; GOMES, 2011).

Os conteúdos conceituais realizados durante as aulas foram: os princípios históricos e filosóficos por meio de histórias e fábulas das lutas. Os conteúdos atitudinais realizados durante as aulas foram: os valores e atitudes que as lutas apresentam. Os conteúdos procedimentais, no caso os jogos de luta, que são sistematizados a partir dos contatos que foram agrupados.

Neste conteúdo também se utilizou de jogos realizados nos outros conteúdos, como pega-pega, colocando variações como golpes e quedas.

Ressaltamos que a sequência pedagógica continua, pois muitas habilidades desenvolvidas no conteúdo de jogo/ginástica também foi utilizado, como acrobacias que foram realizadas em jogos com características de lutas que a utilizem, como também as quedas, em jogos que o educando tem que cair não se machucar, pois utilizou as aprendizagens adquiridas em jogos já vivenciados.

Na última família de jogos, jogo/esporte, consideramos a maior das famílias por conter várias subfamílias, devido a isto foi trabalhado em um número maior de aulas. Estas subfamílias contêm: família dos jogos com as mãos, família dos jogos com os pés e família dos jogos de atletismo. (FREIRE; SCAGLIA, 2003; REVERDITTO, 2009; SCAGLIA, 2011).

Os conteúdos conceituais realizados durante as aulas foram: os princípios históricos e filosóficos dos esportes, regras e relações dos esportes com os princípios operacionais (BAYER, 1994; GRAÇA; MESQUITA, 2004). Os conteúdos atitudinais realizados durante as aulas foram: analisar e discutir as situações apresentadas tanto os conceitos quanto os jogos elucidando valores, estabelecer relações como cooperação, empatia e respeito, assim como nos outros conteúdos. Os conteúdos procedimentais, no caso os jogos, em que foram sistematizados a partir das subfamílias.

As aulas deste último conteúdo exploraram todas as famílias do jogo/esporte, iniciando pelos jogos de bola com as mãos até surgindo à necessidade da criação de outras famílias para atender outros esportes que não foram explorados. Nisso os educandos elaboraram outros jogos, semelhantes aos jogos já trabalhados, como alguns jogos para abordar o rugby.

Os conteúdos foram bem explorados durante o ano letivo, ressaltando como o jogo pode ser uma estratégia para desenvolver aulas com conteúdos variados, e também construir uma proposta para o ensino dos conteúdos da Educação Física. Esta sistematização respaldada pela pedagogia do esporte desenvolveu habilidades motoras, a criatividade e autonomia dos educandos, como também a importância em estabelecer relações entre os conteúdos, e o fenômeno complexo do jogo estabelece estas



relações, pelas semelhanças e características dos jogos permeando de um conteúdo para outro.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este relato de experiência apresentou uma proposta metodológica sistematizada a partir do fenômeno complexo do jogo, apontando a possibilidade de romper modelos reducionistas, facilitando o processo de ensino e de aprendizagem. Esta proposta descentralizou o ensino do educador, transformando sua atuação como mediador do conhecimento, oportunizando ao educando a resolução de situações problemas e a experiência de práticas inovadoras e lúdicas que estimulassem sua criatividade.

Os educandos participaram de diversas práticas devido à proposta metodológica, não houve exclusões de educandos, como também avaliamos que o processo de ensino e de aprendizagem foram pertinentes, pois

percebemos o empenho dos educandos em participar das aulas. Como forma de avaliação dos educandos foi realizada perguntas nas pausas antes, durante e após os jogos, pesquisas sobre os conteúdos, a participação efetiva, as habilidades motoras, a criatividade e a autonomia para resolver as situações problemas como também a compreensão das relações entre os jogos com as variações propostas pelo educador e pelos próprios educandos.

Por fim, esta proposta influenciou a realidade desta escola com uma proposta metodológica para o ensino da Educação Física, assim podendo estender nos próximos anos para as demais turmas, devido ao apoio recebido pela gestão escolar (direção e coordenação) e demais educadores, favorecendo a criação de uma nova identidade para as aulas devido a elaboração de aulas diversificadas, organizadas ajudando no desenvolvimento integral do educando e na construção de uma metodologia eficaz.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BAYER, Claude. **O ensino dos deportes colectivos**. Lisboa, Portugal: Dinalivro, 1994.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física**. Brasília, DF: MEC /SEF, 1997.
- BREDA, Mauro e colaboradores. **Pedagogia do esporte aplicada às lutas**. São Paulo: Phorte, 2010.
- FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro**. São Paulo: Autores Associados, 2002.
- FREIRE, João Batista; SCAGLIA, Alcides José. **Educação como prática corporal**. São Paulo: Scipione, 2003.
- GALATTI, Larissa Rafaela e colaboradores. Pedagogia do Esporte: tensão na ciência e o ensino dos jogos esportivos. **Revista da educação física**, Maringá, PR, v. 25, n. 1, p. 153-162, jan./ mar., 2014.
- GOMES, Mariana Simões Pimentel e colaboradores. Ensino das lutas: dos princípios condicionais aos grupos situacionais. **Movimento**, Porto Alegre, RS, v. 16, n. 2, p. 207-227, abr./ jun., 2010.
- GRAÇA, Amândio; MESQUITA, Isabel. Ensino dos jogos desportivos: concepções, modelos e avaliação. In: ROSADO, Antonio; MESQUITA, Isabel. **Pedagogia do desporto**. Lisboa, Portugal: Edições FMH, 2009.
- HIRAMA, Leopoldo Kastsuki e colaboradores. Propostas interacionistas em pedagogia do esporte: aproximações e características. **Conexões**, Campinas, SP, v. 12, n. 4, p. 51-68, out./ dez., 2014.



HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1999.

NEIRA, Marcos Garcia. A cultura corporal popular como conteúdo do currículo multicultural da educação física. **Pensar a Prática**, Goiânia, GO, v. 11, n. 1, p. 81-89, jan./jul., 2008.

PAES, Roberto Rodrigues. Pedagogia do esporte: especialização esportiva precoce. In: TANI, Go; BENTO, Jorge Olímpio; PETERSEN, Ricardo Demétrio de Souza. **Pedagogia do esporte**. Rio de Janeiro: Guanabara-Koogan, 2006.

REVERDITO, Riller Silva; SCAGLIA, Alcides José. **Pedagogia do esporte**: jogos coletivos de invasão. São Paulo: Phorte, 2009.

SACRISTÁN, José Gimeno; GOMEZ, Ángel I. Pérez. **Comprender e transformar o ensino**. 4. ed. Porto Alegre, RS : Artes Médicas, 2000.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e as brincadeiras de bola**: a família dos jogos de bola com os pés. São Paulo: Phorte, 2011.

SCAGLIA, Alcides José. **O futebol e os jogos/brincadeiras de bola com os pés**: todos semelhantes, todos diferentes. 164f. 2003. Doutorado (Educação Física). Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2003.

SCAGLIA, Alcides José. **Referencial curricular da educação básica das escolas públicas municipais de Franca**. Franca, SP: Secretaria Municipal de Educação de Franca, 2007.

SCAGLIA, Alcides José; GOMES, Mariana Simões Pimentel. **Projeto de extensão crescendo com as lutas**. Limeira, SP: FCA/UNICAMP, 2011.

SCAGLIA, Alcides José; REVERDITO, Riller Silva; GALATTI, Larissa Rafaela. A contribuição da pedagogia do esporte ao ensino do esporte na escola: tensões e reflexões metodológicas. In: MARINHO, Alcyane; NASCIMENTO, Juarez Vieira do; OLIVEIRA, Amauri Aparecido Bássoli (Orgs.). **Legados do esporte brasileiro**. Florianópolis, SC: UDESC, 2014.

SCAGLIA, Alcides José e colaboradores. O ensino dos jogos esportivos coletivos: as competências essenciais e a lógica do jogo em meio ao processo organizacional sistêmico, **Movimento**, Porto Alegre, RS, v. 19, n. 4, p. 227-249, out./dez., 2013.

SOARES, Carmen Lúcia. Função da educação física escolar. **Motrivivência**, n. 4, p. 16-21, 1993.