

MANUAL DE ATIVIDADES

Eixo Esporte e Lazer

**ESCOLA
+ ESPORTE =**



Orientações:

Programação semanal Atividades Eixo Esporte e Lazer

- *Programação única, semanal em todas as escolas.*
- *Deverá ser realizada pelo professor ou estagiário de Educação Física que atuará no eixo esporte e lazer na escola no final de semana.*
- *Os Coordenadores das escolas deverão repassar antecipadamente a programação para o profissional que atuará no eixo esporte e lazer de sua escola.*
- *Havendo alterações, o substituto que estiver atuando no eixo esporte e lazer deverá desenvolver a atividade de acordo com a programação previamente divulgada.*
- *Deverá acontecer no sábado , domingo ou ambos a critério da escola.*
- *Horário da atividade será definido pela escola.*
- *O tempo da atividade proposta pela coordenação do eixo será de no mínimo uma hora.*
- *Incluir semanalmente na divulgação de ações da escola no site do programa com o horário. E no relatório da escola no sistema de gestão do programa.*
- ***As demais ações realizadas no Eixo Esporte e Lazer pela escola, por professores, acadêmicos de educação física e voluntários deverão ser mantidas. A proposta deste manual deverá se somar as já ofertadas, de acordo com as especificidades de cada escola e regional.***

Departamento de Incentivo ao Esporte e Promoção Social

E-mail: incentivoaoesporte@smelj.curitiba.pr.gov.br - Inf: 3350-3758

Diretor: Carlos Eduardo Pijak Jr

**Coordenação Geral Eixo Esporte e Lazer: Cleonice de Fátima Minaif Gonçalves
Marcelo Vinicius dos Santos**

Supervisores Regionais:

NRELJ-BQ: Juliano Passoni

NRELJ-SF: Rafael Dias de Melo

NRELJ-PR: Juliana Silva Pereira

NRELJ-BV: Wilma T. da Cruz Farias e Marcio Cheva

NRELJ-CIC: Fábio Luis R.de Lima e Henrique M. da Silva

NRELJ-BN: Rodolfo Abrantes e Higor Daniel Matos da Silva

NRELJ-CJ: Janaína Prati Barros e Patricia Chevalier

NRELJ-PN: Walkiria C. Miranda dos Santos e Gustavo Silva

Apoio Técnico Pedagógico Jogos de Oposição:

Profº Esp Sergio Roberto de Lara Oliveira

Profº Rodrigo F. Bunese

Programação: 12/05/2012

Evento Gincana Minha Mãe Esportista

Evento em Homenagem às Mães do Programa Comunidade Escola na Cidade de Curitiba, onde nossas mães estarão convidadas a participar com seus filhos de uma gincana esportiva animada e descontraída com tarefas ligadas ao esporte, jogos e brincadeiras, onde será proporcionado momentos de diversão, lazer e interação entre mães e filhos.

Gincana

Gincanas são muito populares e nos permitem explorar nossa criatividade ao máximo, são um conjunto de atividades que levam a uma somatória de pontos para determinar o vencedor, normalmente este é o roteiro de uma gincana. É realizada com a participação de equipes, cujos membros são desafiados a executar diferentes tarefas com o objetivo de acumular pontos. As tarefas devem ser agradáveis, divertidas e relativamente simples, para que todos os participantes consigam realizá-las.

Pode ser esportiva, cultural, de solicitação, recreativa, entre outras, além de podermos misturar todas as formas em uma. Pode ser preparada para um espaço fechado, uma quadra esportiva, um parque ou mesmo na cidade toda!

Objetivo do Evento

- Comemorar o Dia das Mães no Programa comunidade Escola através de uma Gincana Esportiva, atividade de lazer muito popular em nossa cultura que permite aos participantes explorarem ao máximo sua criatividade.
- Oportunizar a participação da comunidade promovendo a inclusão social através da atividade proposta.
- Estimular o uso do tempo livre em atividades saudáveis de esporte e lazer.
- Integrar, divertir, unir familiares e demais participantes da comunidade.

Programação

Local: Acontecerá no dia **12/05/2012** em todas as escolas participantes do programa.

Responsável: Os professores ou estagiários do eixo esporte e lazer que estiverem atuando nas escolas.

Horário da Gincana: Será **definido pela escola entre 9h às 16h** , com no mínimo 1 hora de atividade.

Medalhas de Participação: Ficará a critério das escolas, que poderão premiar a equipe vencedora da gincana com medalhas de participação do Programa Comunidade Escola disponíveis em suas unidades.

Premiação Regional das Escolas: As escolas integrantes do programa que participarem do evento concorrerão a uma premiação regional, ou seja, a competição acontecerá entre as escolas da mesma regional de acordo com os seguintes critérios:

- Escola da regional com o maior número de mães e filhos participantes.

Observação: Será computado os dados de participação postados no Relatório Semanal da Escola no Sistema de Gestão do Programa, onde teremos um campo com o nome do evento para os dados serem postados.

Pontuação: 100 pts (1º lugar), 80 pts (2º lugar), 50pts (3º lugar), 30pts (4º lugar) e 10pts (5º lugar), a partir do 6º lugar não marcará pts.

- Escola da regional com a mãe mais idosa participando do evento.

Pontuação: 100 pts (1º lugar), 80 pts (2º lugar), 50 pts (3º lugar), 30 pts (4º lugar) e 10 pts (5º lugar) , a partir do 6º lugar não marcará pts.

- Escola da regional que arrecadar o maior número de garrafas pets no dia do evento.

Pontuação: 100 pts (1º lugar), 80 pts (2º lugar), 50 pts (3º lugar), 30 pts (4º lugar) e 10 pts (5º lugar) , a partir do 6º lugar a escola não marcará pts.

Exemplificando: E. M. Mariana (Participação: 80 pts + Mãe mais idosa: 10 pts + Arrecadação garrafa pets: 0 ptos. TOTAL : 90 pts).

Posteriormente as escolas premiadas, uma por regional, serão reclassificadas entre as oito contempladas, onde saberemos a colocação geral de cada uma delas, com diferentes premiações.

Ex: a escola da Regional X ficou em 1º na sua região, mas em 3º na classificação geral.

Critério de Desempate:

1º) Escola com o maior número de mães e filhos participantes.

2º) Escola com a mãe mais idosa participando do evento.

3º) Escola que arrecadar o maior número de garrafas pets no dia do evento.

Envio das Informações:

Para concorrer aos prêmios da gincana cada escola deve enviar por email aos Coordenadores de área de sua regional até o dia 15/05:

- nome completo com data de nascimento da mãe mais idosa participante;
- quantidade de garrafas pets arrecadadas no dia do evento.

Obs: o número de participantes será considerado de acordo com o preenchimento do relatório semanal, também tendo como prazo e válidos aqueles enviados ao sistema até o dia 15/05.

Os Coordenadores de Área farão a classificação de sua regional, repassando o nome da escola classificada em primeiro lugar com a somatória de pontos para a Coordenação do Eixo Esporte e Lazer até o dia 16/05 (quarta-feira) às 18h através do e-mail:

incentivoaoesporte@smelj.curitiba.pr.gov.br

- **Entrega da Premiação:** Será disponibilizada para as escolas contempladas na semana subsequente ao evento pela Coordenação do Eixo Esporte e Lazer, Unidade Gestora do Programa Comunidade Escola e Parceiros do Programa de acordo com a classificação geral. A utilização da premiação ficará a critério da direção e coordenação das escolas.

O nome das escolas premiadas na gincana será divulgado no site: <http://www.comunidadeescola.org.br>

Sugestão de Atividades e Provas para a Gincana

Abaixo, sugestões das atividades para a elaboração da Gincana Minha Mãe Esportista no Comunidade Escola. Poderá ser esportiva, cultural, de solicitação, recreativa, entre outras, além de podermos misturar todas as formas. O realizador do evento poderá aplicar as atividades relacionadas abaixo ou outras que ache interessante de acordo com os interesses e especificidades de sua comunidade.

Modelo de Tabela de Pontuação

Você pode ainda usar uma cartolina ou flip chart para fazer esta tabela e ir anotando a cada prova os resultados para que todos possam acompanhar.

Se for feita direto no computador poderemos usar o EXCEL e com a fórmula de “soma” os resultados a cada prova irão saindo automaticamente.

PROVAS	EQUIPES		
	EQUIPE 1 AS ESTRELAS	EQUIPE 2 PODEROSAS	EQUIPE 3 SUPER MÃES
CORRIDA COM BEXIGAS	100	80	0
ESTAFETA	80	80	100
PENALTI	100	0	100
HANDSABONETE	100	80	50
SOMA	380	240	250

Gincana Esportiva

Arremessos do basquete, pênaltis do futebol, saque do vôlei acertando uma cadeira do outro lado da quadra, corridas de velocidade, disputas de tênis de mesa, xadrez, dama, trilha, ludo e outros jogos intelectivos, apresentações de dança, e qualquer outra modalidade esportiva, podem ser adaptados a uma gincana, usando-se apenas algumas situações da modalidade esportiva em questão ou o jogo propriamente dito. Depende do espaço e do público alvo.

Estafeta

As estafetas nos dão as mais variadas opções e podemos inclusive desenvolver uma gincana apenas com este tipo de atividade, tendo o cuidado de alterná-las entre umas mais dinâmicas e outras mais calmas para preservar o grupo. São atividades dinâmicas, feitas com ou sem deslocamento, normalmente em formação de coluna onde a equipe deve cumprir uma tarefa o mais rápido possível sendo que todos os participantes serão utilizados na execução.

Exemplo de estafeta simples: Colocar as equipes em colunas e a certa distância, cones onde estes deverão um a um correr, dar a volta e voltar a sua equipe liberando o próximo para a mesma ação até todos concluírem a tarefa.

Podemos ainda colocar uma situação em que todos estarão sentados, tendo de passar uma bola sobre a cabeça até chegar ao último da coluna, este levantará e deverá correr até a frente de sua equipe, sentar-se novamente e iniciar o processo de passar a bola. Todos repetirão a mesma ação até que voltem a posição inicial na coluna.

Futebol Mães e Filhos

Materiais: 1 Bola e 1 apito

Quantidade de equipes: Indeterminado

Organização: 2 equipes com o mesmo número de participantes, formar pares de mãos dadas mãe e filho (a).

Execução: Cada equipe deverá disputar uma partida de futebol em pares, de mãos dadas, em nenhuma situação as mãos poderão ser soltas. Dribles, chutes a gol, cobrança de faltas, laterais ou escanteios deverão ser realizados em duplas. Em um determinado momento do jogo, somente as mães poderão dar o último toque para o gol, ou seja, poderão fazer o gol. É importante durante o jogo fazer a troca das duplas e dar continuidade ao jogo. Vencerá a equipe que fizer o maior número de gols durante o tempo determinado para a atividade.

Regras: Podem ser usadas as regras convencionais do futebol, ou adequar conforme a necessidade do grupo e do local.

Disputa de Pênaltis

Cada equipe escolherá 2 jogadores (um goleiro e um atacante), e terá o direito de cobrar 5 pênaltis. Vence a equipe que marcar mais gols. Em caso de empate em gols atribuir a cada equipe a mesma pontuação, ou fazer nova rodada de pênaltis para as equipes que estiverem empatadas. Embaixadinhas: um participante de cada equipe. Vence quem realizar mais embaixadinhas.

Basquete 4 Cantos

Pode ser jogado com duas ou quatro equipes. Coloca-se 4 baldes ou bambolês um em cada canto de uma quadra ou área com dimensões parecidas, sendo que cada balde ou bambolê, estará sendo segurado por um membro de cada equipe. As equipes antes do início do jogo ficarão em cantos opostos aos que estão seus jogadores segurando o “balde”. O jogo pode ter

uma ou duas bolas de vôlei, basquete, bola plástica grande coloridas, ou outra qualquer disponível. No jogo todos têm o objetivo de fazer cesta no balde ou bambolê que está sendo segurado pelo jogador de seu time, só que este estará encima de uma cadeira ou banco e não poderá sair, mas poderá movimentar o “balde” com os braços auxiliando os colegas a acertar a bola no mesmo. Os jogadores podem deslocar-se livremente no espaço, mas o que estiver de posse da bola não pode andar e deve automaticamente passar a bola até chegarem ao objetivo ou até serem interceptados pelos adversários. Os adversários não podem ter contato físico para pegar a bola, só podem bloquear os passes e arremessos e tentar interceptar a bola durante sua trajetória.

Volei Toalha

Materiais: 1 bola de vôlei; 1 rede ou elástico para separar a quadra e 1 toalha ou saco de estopa para cada dupla.

Quantidade de equipes: Indeterminado

Execução: De cada lado da rede deverão estar de 4 a 6 duplas Mãe e filho (a) e cada dupla deverá passar a bola no mínimo 3 vezes antes de lançá-la para o outro lado da quadra.

Se a bola tocar no chão ou não passar da rede será ponto para a equipe adversária.

Não há saque, o jogo se inicia com três passes dentro da própria quadra, os jogadores não podem andar com a bola. Vence a equipe que fizer mais pontos

Corrida com Bexigas

Nesta atividade marca-se o tempo no cronômetro ou relógio, que uma equipe levará para percorrer determinado percurso.

As equipes, uma de cada vez, posicionam-se em fileira diante de uma linha de largada demarcada no chão. Estes terão uma bexiga para cada membro da equipe. Ao apito do condutor do jogo, a equipe correrá ainda em fileira até outra linha demarcada a frente, a pelo menos 10 metros, deverá estourar as bexigas e retornar o mais rápido possível cruzando a linha de chegada. O cronômetro será parado quando o último participante cruzar a linha.

Varição: Mães e filhos levarão uma bexiga até um local determinado abraçados, devendo estourá-la no local indicado pressionando-a juntos contra seus corpos e retornando a sua equipe correndo de mãos dadas.

Corrida de Velocidade

Cada equipe deverá escolher uma dupla de mãe com filho participante para realizar a tarefa. Os participantes deverão correr até determinado local, distante 50m da linha de largada. Vence a equipe cujos participantes chegarem primeiro.

Dicas: estabelecer pontos de acordo com a colocação dos participantes. Exemplo: 1º lugar: 150 pontos, 2º lugar: 100 pontos.

Bambolê Race

Desenvolve-se colocando os participantes em círculo e de mãos dadas, com um bambolê pendurado entre os braços de dois deles. Ao sinal do condutor do jogo, eles tentarão o mais rápido possível, passar o bambolê pelo corpo, até dar a volta toda no círculo e chegar na posição inicial. Faremos dois círculos, um de cada equipe, e vence a que concluir a prova em menor tempo.

Handsabonete

Modificação do jogo de handebol, onde as traves são substituídas por baldes e a bola é trocada por um sabonete. Dois baldes serão colocados um em cada extremidade do espaço, cheios de água até a metade. Os participantes estarão divididos em dois grupos. O professor entregará a eles um sabonete já molhado, que servirá de bola. O sabonete será conduzido e arremessado com as mãos. O jogador que tiver a posse do sabonete não poderá deslocar-se, enquanto os outros se deslocarão livremente. O intuito dos jogadores será embocar o sabonete dentro do balde, podendo para isso fazer passes com seus integrantes da equipe. Cada vez que conseguirem pôr o sabonete dentro do balde, farão um ponto para sua equipe. O jogo recomeçará, com o mesmo sabonete, sempre molhado. A atividade terminará por tempo ou pontos, desde que estabelecido previamente. Vencerá a equipe que fizer o maior número de pontos.

Corrida da Raquete

Os mães ficam em fila atrás de uma linha de saída, seus filhos também organizados em fila do outro lado da quadra. Entregue para as primeiras mães de cada time uma bolinha de pingue-pongue e uma raquete. Dado um sinal, a primeira participante de cada grupo deve colocar a bolinha em cima da raquete e equilibrá-la sem deixá-la cair no chão, tentando levá-la até seu filho (a) que está na outra fila, o filho pegará a bolinha e a raquete e a transportará da mesma forma até o outro lado enquanto a mãe permanece na fila que estava o filho (a). Não podem tocar a bolinha com as mãos, se cair no chão deveram pegá-la e continuar do local onde a bolinha caiu. Ganha a equipe que finalizar antes.

Pontaria

Um grupo de cinco pessoas forma um círculo e cada um tem a ponta de uma corda fina amarrada na cintura e a outra ponta amarrada em um lápis (ou caneta). No centro do círculo coloca-se, no chão, uma garrafa de boca grossa o suficiente para passar um lápis. Os participantes estarão com as mãos colocadas para trás e não poderão falar nenhuma palavra. Apenas com os movimentos do corpo poderão tentar colocar a caneta na garrafa. Ganha o grupo que conseguir em menor tempo.

Corrida do Ovo com a Colher

As equipes deverão escolher um homem e uma mulher para realizar a tarefa. Os participantes de cada equipe deverão contornar um cone disposto a alguns metros e retornar, carregando um ovo equilibrado sobre uma colher, estando esta na boca. Vence a equipe que chegar primeiro.

Dicas: Deixar claro que será proibido utilizar as mãos para segurar a colher; a tarefa poderá ter uma etapa para as mães e uma etapa para os filhos; podemos estabelecer pontuação de acordo com a classificação de chegada.

Quebra Cabeça

Cada equipe receberá um quebra-cabeça, que deverá ser montado. Todos os integrantes da equipe poderão participar da prova. Vence a equipe que montar primeiro o quebra-cabeça.

Sugestão: Produzir os quebra-cabeças que serão usados, escolhendo uma figura igual para todos e a mesma quantidade de peças ; escolha a figura alusiva ao evento; crie um quebra – cabeça gigante. Vence a equipe que terminar primeiro.

Bombeiro

Cada equipe escolherá seis integrantes para executar a tarefa. Os participantes, de cada equipe, formarão colunas atrás de um ponto determinado. Ao lado de cada coluna haverá um balde com água e uma esponja. A frente dispor uma garrafa vazia que deverá ser enchida pela equipe. Ao sinal do orientador, o primeiro de cada equipe, molhará a esponja, correrá até a garrafa e espremerá a água da esponja dentro dela. Volta , passa a esponja para o segundo que repetirá o processo e assim por diante. Será proibido tocar na garrafa. A pontuação poderá ser de acordo com a classificação.

Variações: Usar um copo ou prato ao invés da esponja; marcar uma medida na garrafa que ao ser atingida encerra a tarefa, pois garrafas muito grandes podem tornar a atividade enfadonha; permitir que os participantes, de cada equipe, realizem a tarefa ao mesmo tempo, sem estabelecer um revezamento.

Corrida de Sacos em Dupla

Material: Sacos de serapilheira ou plástico grosso, em número igual ao dos participantes.

É marcado um percurso no chão com uma linha de partida e uma meta. Os concorrentes se colocam atrás da linha de partida.

Em duplas , mães e filho (a), colocando-se os dois lado a lado, abraçando- se. um em cada saco. Ganha a equipe que chegar primeiro.

Dinâmica do Avião

Distribuem-se folhas de sulfite entre os participantes, pode-se usar folhas de cores diferentes ou com algum outro tipo de marcação prévia (sendo duas folhas com a mesma cor), os mesmos deverão fazer um avião de papel. Entregar uma folha para cada participante.

Ao sinal de apito, voz ou início de uma música animada de fundo, todos começam a lançar os aviões e pegar outro, lançar, pegar outro, lançar e assim sucessivamente até interrupção da música ou outro sinal combinado para encerramento da atividade. Neste momento deve-se orientar os participantes a reunirem-se em dupla de acordo com esta marcação ou cor. Orientar as duplas formadas a darem um abraço, agradecer por ter participado com você desta confraternização desejando um Feliz Dia das Mães !

JOGOS DE OPOSIÇÃO

Os Jogos de Oposição aqui abordados tem como característica o ato de confrontação que acontece entre duplas, trios ou até mesmo em grupos. Seus objetivos são vencer o adversário, impor-se fisicamente ao outro, respeito às regras e acima de tudo assegurar a segurança do colega durante as atividades.

Durante a aplicação dos Jogos de Oposição precisamos levar em consideração alguns critérios de segurança para que não ocorram acidentes. Sendo assim devemos propor espaços delimitados que ofereçam segurança para a criança; tempos de jogo limitados e curtos (30seg, 1min, 1min30) com sinal de início e fim de jogo; durante o jogo não utilizar jóias ou qualquer objeto que possa ferir; retirar os sapatos (quando necessário); estabelecer com os alunos as regras de segurança que conduzem a atividade; fazer um aquecimento específico que recorra à ações elementares da oposição: tirar, levar, cair, rolar etc.

Programação: 19/05/2012 e 20/05/2012

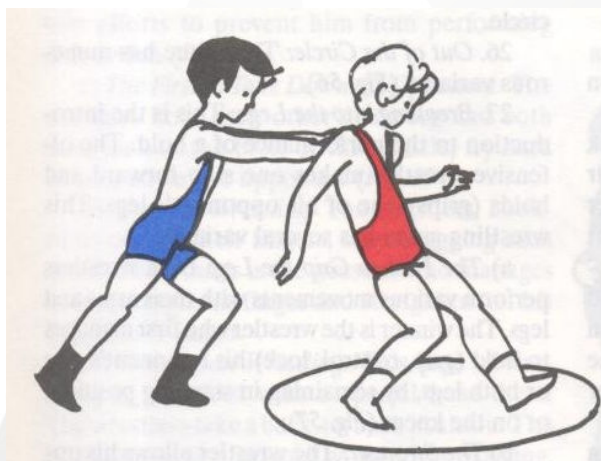
1 Quero Ficar

Material necessário: Placas de Tatame, arco (bambolê), corda, giz, elástico.

Execução:

Utilizando-se de uma pequena área determinada, o objetivo de um dos praticantes é permanecer dentro da área demarcada, enquanto o outro procura fazê-lo deixar a área.

Variação: Em pé, sentado, de joelhos, deitado.



(tirando o colega dentro do círculo)

2 Quero Sair

Material necessário: Placas de Tatame, arco (bambolê), corda, giz, elástico.

Execução:

Utilizando-se de uma pequena área determinada, o objetivo de um dos praticantes é sair da área demarcada, enquanto o outro procura impedi-lo.



(mantendo o colega dentro do círculo)

3 Pé com Pé

Material necessário: Placas de tatames

Execução:

Alunos sentados no chão com os pés unidos.

Objetivo: Fazer com que seu colega toque com as costas ou com as mãos no chão.

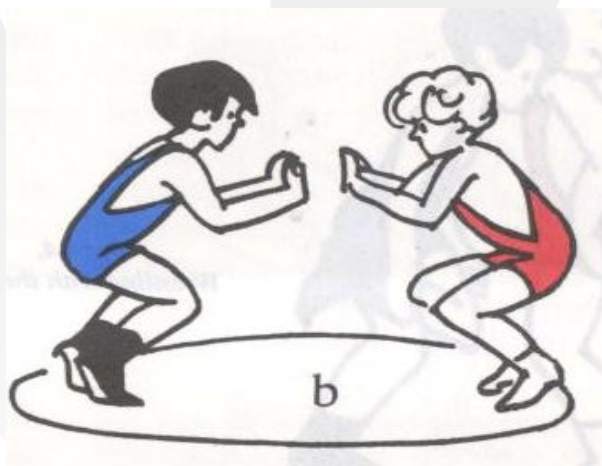


4 Mini Sumô

Material necessário: Placas de Tatame, arco (bambolê), corda, giz, elástico.

Execução:

Dentro de área determinada, posição agachada (canguru), deve-se tentar desequilibrar o adversário ou movê-lo para fora da área.



(Em posição de cócoras, tentado tirar o colega de dentro do círculo)

5 A Bola é Minha

Material necessário: Bolas

Execução:

Utilizando-se de uma bola de basquete ou similar, os dois competidores assumem posição com as duas mãos segurando a bola. Ao sinal, procura-se retirar a bola do adversário e reter a posse de bola.

Objetivo: Conquista da bola.



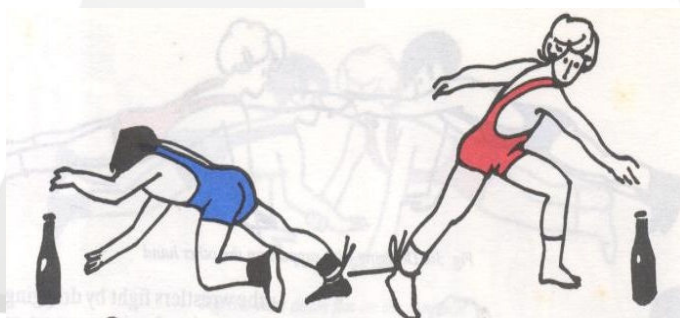
(Conquista da bola)

6 A Garrafa é Minha

Material necessário: Garrafas, cones pequenos, faixa de judô, lenço, corda ou similar e placas de tatames.

Execução:

Alunos amarrados pelo tornozelo através de uma faixa de judô, lenço, corda ou similar. O objetivo do jogo é tocar a garrafa antes do seu colega.



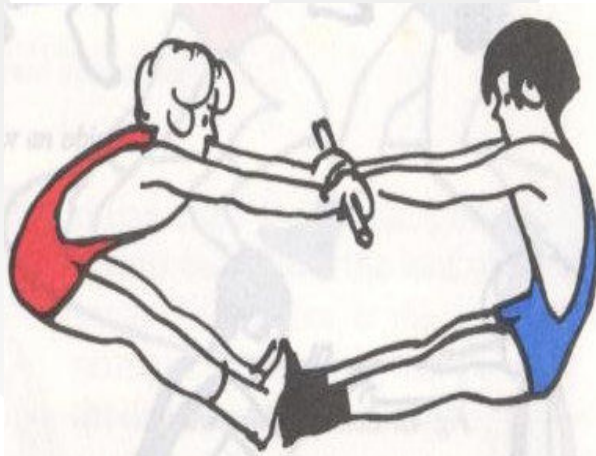
7 Gangorra

Material necessário: Bastão e Placas de tatame

Execução:

Alunos sentados no chão com as pernas estendidas, pés unidos e segurando em um bastão com as duas mãos.

O Objetivo deste jogo é tirar o colega da posição sentada ou deixá-lo na posição em pé.



8 Estafetas

Material necessário: Placas de Tatame

Execução:

Atividade tradicional de estafetas, incluindo movimentos e ações específicos das lutas: rolamentos, deslocamentos diferenciados, entre outros.

O professor forma duas filas, os participantes deverão percorrer determinada distância, realizar um movimento específico de lutas e retornar a sua equipe. Vence a equipe que realizar antes a tarefa estabelecida pelo professor.

ANEXO: REFERÊNCIAS E SUGESTÃO DE LEITURAS

- BAPTISTA, C. F. S. **Judô: da escola à competição**. 2.ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2000.
- BRASIL. Secretaria de educação fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física**. Brasília : MEC/SEF, 1997.
- FEDERAZIONE ITALIANA LOTTA PESI JUDO KARATE. **Manuale técnico-pratico di lotta : Per insegnaanti ed alunni della scuola dell' obbligo**. Roma:FILPJK, 1996.
- BREDI, M., GALATTI, L., SCAGLIA, A.J., PAES, R.R. **A pedagogia do esporte aplicada as lutas**. São Paulo: Phorte Editora, 2010.
- CALAFAT, P. A. C. (1998). **Guía para la formación deportiva en lucha olímpica**. Porto Rico: Departamento de Recreación y Deportes.
- FREITAS, J. L. de. **Capoeira Infantil: jogos e brincadeiras**. Curitiba: Torre de Papel, 2003.
- FREITAS, J. L. de. **Capoeira Infantil: A arte de brincar com o próprio corpo**. Curitiba: Editora Gráfica Expoente, 1997.
- MARQUES, A. R. , **Play figh and real fith: the need for physical contact**. Revista Jogo e desenvolvimento da Criança. Faculdade de Motricidade Humana: Lisboa, 2008.
- JIMÉNEZ, M. F.; FERNANDEZ, G. R.; LETRAN, N. E. ; CHAMIZO, N. P. ; PEÑA, L. P. **Programa de preparación del deportista: Lucha**. Asociación Cubana de Lucha Amateur. Havana, 2007.
- OLIVEIRA, S. R. L.; NUNES, R. J. S. **Capoeira: The Brazilian Martial Art and Infantile School Education**. Scientific Year/s'Issue Ido-Movement for Culture. , v.9, p.130 - 138, 2009.
- OLIVEIRA, S. R. L; SANTOS,S.L.C.; SOUZA JUNIOR,T. **Artes marciais, esportes de combate ou jogos de oposição?**. Lecturas Educación Física y Deportes (Buenos Aires). , v.148, p.1 - 7, 2010
- OLIVEIRA, S. R. L. **O Ensino da Capoeira na Educação Infantil: orientações metodológicas**. Curitiba, 2002. Monografia de Especialização, Universidade Federal do Paraná.

- OLIVIER, J. C. **Das brigas aos jogos com regras: enfrentando a indisciplina na escola.** Porto Alegre: Artmed, 2000.
- Petrov, R. (1996). **The ABC of wrestling.** Lausanne: FILA.
- Petrov, R. (1996). **Principles of free style wrestling for a children and adolescents.** Lausanne: FILA.
- Petrov, R. (1996). **Programme of professional preparation for coaches in wrestling.** Lausanne: FILA.
- Rotherrt, H.; Tepper, W. (1990). **Manuel des Prises Fondamentales de Lutte pour enfants.** Lausanne: FILA.
- ROZA, A. F. C., **Judô Infantil: Uma brincadeira séria.** São Paulo, 2010.
- SMITH, P. **Lutar a Brincar e Lutar serio: perspectivas e a sua relação.** Revista Jogo e desenvolvimento da Criança. Faculdade de Motricidade Humana: Lisboa, 1997.
- SANTOS, S. L. C., SOUZA, R. O., OLIVEIRA, S. R. L., SANCHIS, L. R., ARAUJO, M. L. **Juegos de Oposición: Nuevas Metodologías para La enseñanza de.** e-balonmano.com:: Revista de Ciencias del Deporte. , v.7, p.45 - 62, 2011.
- SANTOS, S. L. C., SOUZA, R. O., OLIVEIRA, S. R. L., SANTOS, J. A. F. G., ARGOLO, P. C. B., CARDOSO, J. F. **Juegos de Oposición: nuevas metodologías para la enseñanza en las escuelas – material alternativo para desarrollar la practica de la lucha en las escuelas con pocos recursos economicos.** INTERNATIONAL CONGRESS OF COMBAT SPORTS. Espanha: 2010
- SANTOS, S. L. C., **JOGOS DE OPOSIÇÃO: nova proposta metodológica para o ensino de esportes de combate nas escolas.** Editora PHORTE, 2012.
- SECRETARIA MUNICIPAL DA EDUCAÇÃO. **Currículo Básico da Rede Municipal de Ensino de Curitiba.** Curitiba: Prefeitura municipal de Curitiba, 1994.