

LINGUAGENS E CÓDIGOS

Educação Física

Autores:

Heloisa de A. Gonzalez Alonso

André Luis da Costa e Silva

Antonio Carlos B. Esteves

Eliete Maria Silva Cardozo

Janeiro de 2005

INTRODUÇÃO

A Educação Física como componente curricular tem procurado desenvolver uma prática corporal que possibilite ao indivíduo ser educado para a vida¹, no sentido de favorecer-lhe a descoberta de múltiplas possibilidades de se expressar corporalmente, de forma crítica, no mundo. Considerando que o corpo carrega em si as marcas culturais da sociedade em que está inserido, é de fundamental importância que, ao desenvolver o processo pedagógico em Educação Física, entendamos o movimento corporal como foco principal.

A proposta de diretriz curricular da Educação Física encaminhada aqui tem três momentos. Inicialmente, a compreensão de *jogo* e *ludicidade* como princípios metodológicos. Em seguida, o entendimento do *movimento corporal* e suas abordagens pedagógicas, destacando a importância da formação humana além da ação motora apresentada na aula de Educação Física escolar. E, no terceiro momento, a prática pedagógica com alguns encaminhamentos de objetivos, conteúdos, atividades, procedimentos de ensino e procedimentos de avaliação, fundamentados nos princípios anteriormente abordados e na realidade dos diversos municípios do Estado do Rio de Janeiro.

É importante lembrar que essa é uma proposta, e não um único caminho a seguir.

O JOGO E A LUDICIDADE

Podemos dizer que o mundo do jogo é vivido real e imaginariamente, e que a relação existente entre o sujeito e o jogo nos remete a dois pontos importantes:

- o jogo como uma imagem constituída a partir de um conjunto de símbolos presentes na cultura e
- a relação do sujeito com o jogo, pressupondo uma trilha imaginária.

Essas duas situações estão relacionadas às questões da fruição corporal, do jogo e da ludicidade.

Explicando melhor, devemos partir da idéia de que o mundo é explorado pelo indivíduo através do seu corpo. Pouco a pouco, ele vai interagindo com os diferentes símbolos e decifrando-os a seu modo, dentro das suas possibilidades. A fase do engatinhar marca o início das grandes explorações. A criança coloca tudo que vê na boca, e, assim que avista a primeira tomada de eletricidade, não pensa duas vezes: como não pode colocá-la na boca, enfia suavemente o seu dedinho e acaba por experimentar a primeira sensação de um choque elétrico².

¹Freire (2003)

²Piaget (1978).

Os adultos que estão a sua volta vão, aos poucos, fornecendo as primeiras informações sobre o seu mundo. Passam-lhe todas as dicas possíveis: “isto é tomada, isto é bola, isto é televisão, isto pode, isto não pode”, e assim por diante. Esse mundo simbólico vai se ampliando, lentamente, até que a criança consiga interpretá-lo de acordo com as regras do seu contexto social.

O adulto que acompanhou aquela criança desde o nascimento, com todo o carinho, ensinando-lhe que a bola é para ser jogada com as mãos ou com os pés, que a boneca é para brincar de mãe e filha, passa a observar que agora ela é capaz de penetrar no lado invisível do seu mundo simbólico, utiliza a bola como um amigo e a boneca como um traveseiro, começa a penetrar no mundo lúdico.

O que é fundamental na atividade lúdica parece ser o trabalho da transformação simbólica a que se submete o ator, elaborando a experiência na fantasia lúdica³. O sujeito, quando transforma as regras de um jogo ou quando faz uma aula de aeróbica dentro do espaço da escola, sai daquele espaço tradicional das aulas de Educação Física, coloca-se como autor de um jogo ou como um praticante de ginástica de academia. Essa fantasia é elaborada na experiência lúdica. É um jogo entre os elementos simbólicos bola, sala de aula de ginástica e o corpo do sujeito, produzindo prazer, alegria, emoção, enfim, fruição corporal.

Esse jogo “é uma atividade livre em que o homem se encontra liberto de qualquer apreensão a respeito de seus gestos. Ele define o alcance. Define igualmente as condições e as finalidades”⁴. O mesmo parece acontecer com a transformação do jogo. O aluno conquista a liberdade para organizar a sua atividade, distante das regras que são impostas socialmente. A sua movimentação corporal passa a fluir de forma livre, e ele vai negociando consigo mesmo até onde quer ir, como e por quê. É uma trilha imaginária construída ao sabor dos seus interesses, desejos e necessidades. É o espaço em que o sujeito desprende-se de um cotidiano cercado de normas e regras construídas desde a sua chegada ao mundo. Ele acaba descobrindo essa brecha que lhe permite transitar pelo mundo lúdico e depois retornar ao seu cotidiano.

Esses dois espaços em que o sujeito transita, o mundo lúdico e o seu cotidiano, podem ser comparados a dois pólos: a espontaneidade e a regra.

O primeiro pólo está ligado à diversão, à turbulência, à improvisação, às proezas, às manifestações espontâneas do jogo e à expansão; o caráter desregrado e inesperado. É o momento em que o aluno transforma o auditório da escola numa sala de aula de ginástica aeróbica e caminha nessa brecha que lhe permite experimentar situações diferentes e se lançar no mundo do improviso, da negociação consigo mesma, da espontaneidade, da fruição.

O segundo pólo é um complemento da espontaneidade: são as normas e as regras. Nesse momento, a bola de futebol é utilizada conforme é conhecida socialmente, objeto para ser chutado entre jogadores de um mesmo time, com o objetivo de fazer gols. A atividade acontece subordinada às regras predeterminadas.

Assim, os jogos transitam pela espontaneidade e pela regra.

Complementando o entendimento sobre jogo, pode-se propor a sua divisão em categorias, como: *competição, sorte ou azar, simulação e vertigem*⁵.

A categoria que tem a marca da *competição* é a que conseguimos visualizar com maior clareza em nosso dia-a-dia. Ela está presente quando os times se confrontam nas aulas de Educação Física e, também, nas tradicionais Olimpíadas Escolares.

³ Costa (2000, p.11)

⁴ Callois (1990, p.158)

⁵ ibidem

Já a categoria denominada *sorte ou azar* acontece em oposição à competição, preocupando-se em vencer mais o destino do que o adversário. Observa-se nas situações de jogo em que os alunos transcendem a técnica e se lançam ao acaso e à possibilidade do sucesso.

Podemos identificar a categoria da *simulação* nas diferentes situações de jogo que acontecem no cotidiano da escola, em que o aluno representa um personagem desse contexto, sempre procurando fazer com que as pessoas e ele próprio acreditem que realmente é aquele personagem. É comum observarmos os muitos ‘Ronaldos’ e ‘Ronaldinhos’ espalhados por nossas quadras.

Por outro lado, encontramos a *vertigem* configurando-se no momento em que o aluno não quer mais participar do jogo de simulação e regras. Ele cria a sua própria história, sai desse espaço de simulacro e regras, e parte para uma brincadeira que aparenta estar desordenada, barulhenta, com cara de bagunça e desordem, entregando-se a uma sensação de vertigem. Nessa situação, o aluno não quer mais ser a cópia de um dos ‘Ronaldos’ e assume seu novo *status*, deixando aflorar com segurança a maturidade motriz e sua sensibilidade, configurando-se assim um novo ser.

Como vimos, a competição, a sorte ou azar, a simulação e a vertigem podem circular em nosso cotidiano, indicando se estamos ou não nos aproximando do mundo lúdico. Muitas vezes, competição e sorte/azar caminham juntas, em outras, quando a simulação está presente, a vertigem está adormecida, aguardando ou não o momento de entrar em cena. Não importa quantas categorias se fazem presentes em um determinado momento, o que nos interessa é alcançar a brecha que existe no interior de cada um de nós, conduzindo-nos ao êxtase do mundo lúdico.

É comum observarmos no nosso dia-a-dia de aula alguns alunos afirmando que não gostam de determinado jogo ou atividade. Quando lançamos um olhar mais cuidadoso, identificamos que aquele jogo ou atividade foi oferecido ao aluno com uma única possibilidade de exploração. Quando nossos alunos apenas reproduzem o que estamos transmitindo, eles não transitam pelo mundo lúdico, ficam na posição de meros reprodutores. Essa situação é um exemplo de que o estilo de ensino escolhido não foi adequado para despertar o interesse do aluno.

Seguindo esse caminho, resgatam-se os jogos, a ginástica, as lutas, os brinquedos populares e os esportes, considerando o patrimônio cultural da sociedade na elaboração dos conteúdos, bem como favorecendo o crescimento psicológico dos nossos alunos.

O MOVIMENTO CORPORAL E AS ABORDAGENS PEDAGÓGICAS

Nós, professores de Educação Física, temos como foco principal a movimentação corporal, entendendo o corpo a partir de seus signos sociais, nos quais vem impresso o cotidiano de sua cultura.

A Educação Física no Brasil, desde os seus primórdios, compreendeu o corpo e suas expressões através da concepção biológica. Assim sendo, a pedagogia visava o desenvolvimento do físico, como se todos os seres humanos fossem constituídos da mesma forma, não levando em consideração a realidade social das pessoas e utilizando-se de atitudes e movimentos irrelevantes para determinadas culturas. Para reforçar esta concepção, recorremos a uma afirmação: “não há possibilidade de uma relação comunicativa se, entre os sujeitos interlocutores, não se estabelece a compreensão em torno da significação do signo”⁶.

Para alcançar o mundo dos signos, basta analisarmos um pouco as nossas aulas. O lado visível do símbolo, sua parte concreta – o significante – pode ser exemplificada com a análise da imagem das quadras escolares

⁶ Paulo Freire (1997)

na década de 1970. O Brasil vivia um período de incentivo à prática esportiva, vislumbrando ocupar um lugar próximo às grandes nações. No fio dessa história, as aulas de Educação Física não aconteciam de forma diferente: eram, também, um espaço de identificação de futuros atletas. Portanto, esta imagem, como significativa, remete-nos à idéia de um espaço de treinamento para competições, em que o sonho maior era ocupar o mais alto lugar do podium, local almejado para a nossa nação.

O outro lado do símbolo, invisível e indizível, é carregado de representações indiretas e produz múltiplos sentidos⁷. Quando pensamos nessas mesmas quadras escolares da década 70, iniciamos uma grande viagem por esse período, reencontrando a outra face dos nossos alunos. É possível identificar diferentes representações para esse mesmo espaço. Ele pode ter sido registrado na lembrança de alguns como momento de lazer, de matar aula, de adquirir gosto pela atividade física, de despertar a sexualidade e, na de outros, coisas que a nossa imaginação não alcança. Em função da herança cartesiana de acreditarmos somente naquilo que vemos, não enxergamos o lado sensível dos nossos alunos, fortalecendo o caminho da fragmentação.

Isso nos leva a entender que a Educação Física deve organizar programas que compreendam os indivíduos como seres holísticos, pois não pode haver uma educação corporal sem a participação do intelecto, assim como não se pode compreender a educação intelectual sem a participação corporal.

Esse corpo não é um objeto inserido no contexto do jogo, ele é um corpo que interage com o jogo, em diferentes situações cotidianas. É o jogo da sedução, da conquista, é o momento em que não precisamos das palavras, o próprio corpo anuncia a mensagem. Como o sujeito só se aproxima de um jogo quando ele o atrai, é preciso existir uma magia, um encanto, algo indizível, arrebatador, que o conduza ao jogo. E aí não é preciso mais nada; se existe essa química, o corpo do sujeito se lança ao jogo. Quando o seu olhar cruza com algo que lhe remete ao jogo, se realmente é o jogo preferido, o sujeito não o abandona mais, fica seduzido e fascinado por ele⁸.

O corpo, por meio de seus movimentos, poderá expressar seus traços culturais e o aluno pode tomar conhecimento da existência de outras culturas, para conviver em harmonia com seus semelhantes e com o ambiente deste nosso planeta⁹.

Essa finalidade pode ser cumprida se o profissional de Educação Física comprometer-se com uma ação pedagógica em que o ato de ensinar tenha como referência as questões sócio-culturais do ambiente em que se dá a aprendizagem, por meio de um constante diálogo entre educador e educando, contribuindo para o entendimento de sua prática corporal e envolvendo a compreensão dos aspectos cognitivos, motores, afetivo-sociais, de forma prazerosa e consciente.

O desafio para o aluno compreender o que está vivenciando é um dos pontos-chaves para alcançarmos autonomia da prática corporal consciente. Essa autonomia está relacionada à independência do aluno no ato da vivência corporal, quando ele ganha competência para compreender a sua prática.

O que é prática corporal consciente? O que é compreensão? Tentaremos explicar estes conceitos trazendo algumas definições de autores que estudaram profundamente o assunto. A “consciência é a habilidade em avaliar as informações sensoriais, em responder a elas com pensamentos e ações críticas e em reter traços de memória de forma que traços ou ações passadas possam ser usados no futuro”¹⁰.

Quanto à compreensão, podemos considerá-la sob dois aspectos: “compreensão humana” e “compreensão intelectual ou objetiva”. A “compreensão intelectual ou objetiva” pressupõe conhecer algo como objeto e

⁷ Durand (1989)

⁸ Coelho (2000)

⁹ Morin (2003)

¹⁰ Lúria (1981, p.191)

aplicar-lhe todos os meios objetivos de conhecimento. Já a “compreensão humana vai além da explicação”, na medida em que “comporta um conhecimento sujeito a sujeito”. “[...] compreender inclui, necessariamente, um processo de empatia, de identificação e de projeção”. O outro não é visto e sim percebido. Dessa forma, seria interessante que nosso aluno aprenda a olhar, a entender e a aceitar as limitações de seu colega.

O que percebemos no mundo é percebido de maneira estruturada, isto é, como um padrão de estímulos¹¹. Mas não podemos nos esquecer de que tais padrões são diferenciados conforme a idade, que a percepção de uma criança não é igual à de um adulto, e que as percepções de um adulto podem ser diferenciadas de acordo com a sua bagagem cultural.

Logo, temos que ter cuidado quando planejamos. Mas não estamos sozinhos nesta tarefa. A literatura mostra-nos, atualmente, diversos estudos sobre metodologias do ensino da Educação Física e Esportes que vêm fornecendo subsídios ao professor no que se refere à escolha dos conteúdos/objetivos/procedimentos de ensino e procedimentos de avaliação que poderão ser utilizados no processo ensino-aprendizagem da Educação Física e dos Esportes. Aqui apresentamos os que são mais citados e utilizados nas práticas pedagógicas.

Algumas referências teóricas:

- Ferreira (1984) reflete sobre o papel do professor e do aluno no processo educativo, redimensionando a discussão sob a ótica do modelo de reprodução ou da perspectiva de transformação da prática da Educação Física no primeiro grau.
- Hildebrandt e Laging (1986), com a obra *Concepções Abertas do Ensino da Educação Física*, também determinam graus de participação do aluno no planejamento e na execução do ensino da Educação Física, para que ele desenvolva a personalidade e a independência dentro do contexto social.
- Moston e Ashworth (1986), por meio do referencial teórico sobre os Estilos de Ensino de Educação Física, buscam o aluno independente e criativo ao propor dez estilos de ensino: comando, prático, recíproco, autocontrole, inclusão, descoberta dirigida, descoberta convergente divergente, individual, iniciado pelo aluno, auto-ensino. Tais estilos objetivam a relação professor-aluno e sua implicação no desenvolvimento global do aluno. É importante ressaltar que o autor considera esses estilos como um canal de maiores ou menores possibilidades de propiciar a criatividade e a independência do aluno.
- Freire (1989), em sua obra *Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física*, norteado pela teoria de Piaget, estabelece a “cultura infantil” como vetor principal nas aulas de Educação Física Escolar. Outra obra desse autor, intitulada *Educação Como Prática Corporal*, publicada em 2003, junto com Scaglia, estabeleceu uma diretriz curricular, da educação infantil ao ensino fundamental, objetivando atribuir uma identidade curricular na perspectiva das outras disciplinas escolares.
- Coletivo de Autores (1992) contribui para uma reflexão da prática pedagógica ao tratar o movimento humano na dimensão da cultura, compreendida como construção histórica e social que objetiva a emancipação sociocultural dos alunos.
- Kunz (1994) propõe uma “ampla reflexão sobre uma possibilidade de ensinar os esportes pela sua transformação didático-pedagógica e de tornar o ensino escolar uma educação de crianças e jovens para a competência crítica e emancipada”¹². Esse autor também nos mostra que a Educação Física tem a intenção de desenvolver competências como: “competência objetiva”, que se refere o saber agir nas atividades físicas e nos esportes; a “competência social” para “atuar coletivamente no sentido da cooperação acima

¹¹ Lúria (1981, p.85)

¹² Kunz (1994, p.7)

da competição”; e a “competência comunicativa”, que busca a comunicação verbal e não-verbal que se manifesta com as atividades físicas e esportivas “pedagogicamente dirigidas.”¹³

PRÁTICA PEDAGÓGICA

As obras citadas fazem parte de um grande campo teórico e prático que propõe auxiliar o professor numa ação pedagógica comprometida em propiciar a melhor forma de desenvolvimento total dos alunos, que futuramente serão atores sociais capazes de identificar, selecionar e compreender suas atividades físicas de acordo com os seus objetivos, interesses e necessidades.

Também desejamos que esses atores sociais tenham um conhecimento não fragmentado, de forma que as manifestações corporais possam ter objetivos como saúde, qualidade de vida, beleza, lazer, prazer e até mesmo rendimento esportivo.

O número de pessoas que buscam atingir os ideais de beleza e de qualidade de vida promovidos pela mídia vem aumentando dia-a-dia, fortalecendo o mercado dos produtos que são associados a esses ideais. Se há aumento de consumidores, cresce igualmente o número de criadores e de produtores que sustentam essa situação. O mercado está em franco desenvolvimento: há a expansão do foco de investimento de diferentes profissionais e de grandes empresários, como no caso da indústria de tênis esportivo, por exemplo, que investe em materiais de alta tecnologia já testados em carros de Fórmula-1 e em pesquisas da NASA.

É através desse tipo de programa de atividade física cada vez mais intensa que a mídia indica o caminho para a conquista de uma qualidade de vida que estaria associada à conquista do modelo corporal exigido socialmente. Milhões de brasileiros percorrem esse caminho, num movimento que se configura como neo-individualista, buscando a eterna juventude, a saúde, a felicidade.

O corpo feminino que a mídia promove como ideal é magro, elegante, esguio e muito sensual. Segue o estilo das atrizes e modelos da moda, acrescentando apenas um certo volume de massa muscular. A mulher do século XXI que procura seguir esse padrão acaba abandonando o biotipo herdado de sua família e aprisiona o seu corpo para atender a esse modismo por meio das dietas, das malhações, dos tratamentos de beleza. Para alcançar este tipo de corpo é preciso muita disciplina, diria até muito sacrifício, passar por rígidos programas alimentares, fazer uso constante de suplementos alimentares e de anabolizantes, sem dispensar as intensas sessões de atividade física, equivalentes a um treinamento de alto nível e que, em alguns casos, podem até provocar excessos.

Com o homem não é diferente – afinal, todos querem sentir-se jovens, belos, admirados, felizes. E felicidade passa a ter um sentido associado a corpo belo, saudável, provocador da idéia de eterna juventude. O estilo que toma conta do mercado se aproxima dos “deuses gregos”, provocando a necessidade de submeter-se a um intenso treinamento físico, a fazer uso de suplementos alimentares e de anabolizantes, da mesma forma que as mulheres. Se esse coquetel não dá certo, alguns homens se apropriam de um comportamento antes considerado tipicamente feminino: as cirurgias estéticas para retirar o excesso de gordura, ou os implantes de silicone para aumentar o volume do músculo peitoral, aumentar o bíceps ou até mesmo a região glútea. É a fase da lipoescultura, a modelagem estética de um corpo vivo. O objetivo dessas intervenções é alcançar o estilo “Hércules”, incorporado ao cenário dos grandes centros do nosso país através de capas de revistas e *outdoors*¹⁴.

¹³ Kunz (2001, p.23)

¹⁴ Coelho (2001, p.73)

Percebe-se que esse modelo corporal, sob o signo da saúde, começa a fazer parte do imaginário de muitos brasileiros, com o aparecimento de alguns problemas em consequência dos excessos que vêm ocorrendo. Como exemplo, podemos citar o limiar da dor e da fadiga sendo mascarados, prejudicando a saúde – em curto prazo, com fraturas de estresse ou lesões músculo-articulares, e, em longo prazo, com tumores e distúrbios cardíacos.

Então como pensar na prática pedagógica do ensino da Educação Física? O que eleger como objetivos, conteúdos, procedimentos?

Objetivos Gerais da Educação Física na Escola da Rede Pública Estadual

- Descobrir múltiplas possibilidades de se expressar corporalmente de forma crítica no mundo.
- Compreender o mundo do jogo vivido real e imaginariamente para vivenciar a prática lúdica.
- Desvelar o próprio corpo como um signo, despertando seu lado visível e invisível.
- Participar de práticas dialógicas visando o entendimento de sua prática corporal.
- Entender a prática corporal, envolvendo a compreensão dos aspectos cognitivos, motores, afetivo-sociais de forma prazerosa e consciente.
- Compreender as múltiplas atividades corporais que contribuem para alcançar a autonomia da prática corporal no cotidiano.
- Conhecer as diferentes manifestações corporais relacionadas à saúde, à beleza e à qualidade de vida, analisando criticamente suas implicações.
- Participar de práticas de lazer, divulgando-as e compreendendo-as como atividades lúdicas, capazes de promover a harmonia do ser.
- Distinguir os diferentes campos de atuação profissional do esporte e lazer para ampliar seu olhar sobre o mundo.
- Adquirir valores que conduzam o aluno a um convívio social harmônico e prazeroso, distanciando-o de ambientes de conflito.
- Explorar o espaço físico destinado à prática da Educação Física, propondo diferentes formas de utilização do mesmo.

Sugestões de Conteúdos e Atividades

Conteúdo - As atividades mencionadas a seguir são todas expressões do jogo (em forma de brincadeira, de luta, de dança, de ginástica, de esporte e etc.) ou de exercício corporal, com base na concepção de Freire & Scaglia¹⁵ (“*toda manifestação cultural que corresponda à dimensão lúdica ou à construção de técnicas de desenvolvimento corporal*”). As atividades contemplam as três dimensões do conhecimento humano: motricidade, sentidos e símbolos, e estão organizadas da seguinte forma: Tema, Subtema e Atividades.

¹⁵ Freire e Scaglia (2003)

Temas - Conteúdos que se caracterizam por ser a particularidade mais visível das práticas de uma aula.

Subtemas - Capacidades e habilidades a serem trabalhadas e explicitadas no programa, divididos em: motores, sociais, afetivos, intelectuais, perceptivos e simbólicos.

Segundo Segmento do Ensino Fundamental

Motores

Motores de deslocamento – andar, correr, saltar, desviar, rolar, girar, abaixar, levantar, contornar, subir, descer e escorregar.

Motores de manipulação – segurar, lançar, chutar, bater, rebater, equilibrar, apertar, afrouxar e tocar.

Motores de estabilização – equilibrar-se, ficar em pé, ficar deitado, ficar agachado, apoiar-se e imobilizar-se.

Motores desportivos – desarmar, driblar, fintar, cabecear, passar, finalizar, conduzir, antecipar e controlar.

Capacidades motoras – força, resistência, agilidade, velocidade e flexibilidade.

Sociais

Cooperar, solidarizar-se, organizar grupos, discutir temas, competir e construir regras.

Afetivos

Amor, altruísmo, agressividade, violência, fraternidade e confiança.

Intelectuais

Táticas, diálogos, teorias, textos, tomada de consciência da prática, imitações e criações.

Perceptivos

Sensibilidade, noção de tempo, noção de espaço e noção do próprio corpo.

Simbólicos

Imaginação.

Os temas Dança e Luta são de significativa relevância a partir da 5ª série, ficando, porém, condicionadas às possibilidades de espaço físico e conhecimento técnico do professor.

Na forma de organização dos conteúdos, cada tema ou atividade pode estabelecer relação com vários subtemas. Essa opção tem por objetivo evitar a departamentalização da proposta e apontar a ação educativa para o objetivo. Por exemplo, em um jogo de Queimado, o professor pode ter como objetivo desenvolver apenas Habilidades Sociais, ou Habilidades Intelectuais, ou Habilidades Desportivas, ou ainda todas elas ao mesmo tempo.

5ª SÉRIE		
TEMA	SUBTEMAS	ATIVIDADES
Atividade de Fundamentação do Esporte	Habilidade Desportiva Habilidade Social Habilidades Intelectuais Habilidade de Deslocamento Habilidades Perceptivas	Queimado com as mãos. Pique Pega com dribble. Zerinho (passar por baixo da corda que está sendo tocada, sem que a mesma encoste no participante, conduzindo a bola com os pés).
Alongamento	Capacidades Motoras Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais	Movimentos circulares das articulações. Movimentos amplos, enfatizando a postura, sem insistência.
Ginásticas	Capacidades Motoras Habilidades Sociais Habilidades de Manipulação Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais	Corridas de Estafeta com obstáculo. Equilibrar bastões sobre partes do corpo. Deslocar-se, equilibrando bastões sobre partes do corpo.
Esportes Individuais - Atletismo	Habilidades de Deslocamento Capacidades Motoras Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais Habilidades Sociais	Corridas de Estafeta. Corrida dos Números (colocar os alunos sentados em fila e numerá-los de 01 a 06. Ao chamar um número, os alunos correspondentes devem correr até um local previamente determinado). Corrida dos Cantos (os alunos serão divididos em 04 grupos e formarão um quadrado, com cada grupo sendo um dos cantos do mesmo. Ao sinal, os grupos deverão trocar de canto, chegando todos os grupos ao mesmo tempo).
Esportes com Bola	Habilidades Desportivas Habilidades de Manipulação Capacidades Motoras Habilidades Sociais Habilidades Intelectuais	Boliche com as mãos. Boliche com os pés. Bobinho com as mãos. Bobinho com as mãos (definindo a mão). Bobinho com os pés. Mãe-da-Rua quicando a bola. Mãe-da-Rua, conduzindo com os pés.

6ª SÉRIE

TEMA	SUBTEMAS	ATIVIDADES
Atividades de Fundamentação do Esporte	Habilidades Desportivas Habilidades Sociais Habilidades Sociais Habilidades de Manipulação Capacidades Motoras Capacidades Afetivas	Queimado com as mãos usando as laterais da área de jogo (os jogadores “queimados” podem utilizar as laterais das área de jogo para receber e também para lançar). Variações mais complexas do Bobinho usando os pés. Variações mais complexas do Bobinho usando as mãos.
Relaxamentos	Habilidades Perceptivas Habilidades Simbólicas Habilidades Intelectuais Capacidades Motoras Capacidades Afetivas	Brincadeiras, com ou sem bola, no final da aula. João Bobo, três a três. João Bobo em roda.
Alongamentos	Capacidades Motoras Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais	Exercícios de ginástica suave ou antiginástica. Exercícios em dupla, com movimentos amplos e sem insistência.
Ginástica	Habilidades de Manipulação Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais	Combinar equilíbrio de bastões com outros aparelhos (bolas, arcos etc.).
Esportes Individuais - Atletismo	Capacidades motoras Habilidades de Deslocamento Habilidades Sociais Habilidades de Manipulação Habilidades Perceptivas	Corrida de Perseguição (quatro alunos em cada ângulo de um quadrado; ao sinal do professor os alunos deverão se deslocar em velocidade, no sentido horário, buscando alcançar o aluno a sua frente). Revezamento em círculo. Apostar corrida. Acertar alvos distantes com a pelota. Salto em distância.
Esportes com bola	Habilidades Desportivas Habilidades de Manipulação Habilidades Perceptivas Habilidades de Deslocamento Habilidades Sociais Habilidades Intelectuais Capacidades Motoras Capacidades Afetivas	Corrida de estafeta, quicando a bola. Corrida de estafeta, conduzindo a bola com os pés. Bola na mão é bobo (os alunos trocam passes entre si; ao sinal de um colega, que estará de costas para o grupo, a troca pára e aquele que estiver com a bola é o bobo). Bola no pé é bobo. Queimado. Futetênis (tênis jogado com os pés). Bocha. Torneio de embaixadas. Bola ao arco com as mãos (em dupla, um com bola e o outro com o arco, em distância previamente estabelecida; o aluno que está com a bola deve acertá-la dentro do arco, podendo usar a cabeça e o peito do aluno que está com o arco). Bola ao arco com os pés. Corrida de estafeta quicando a bola. Corrida de estafeta conduzindo a bola com os pés. Câmbio. Voleibol com 02 bolas.

7ª SÉRIE		
TEMA	SUBTEMAS	ATIVIDADES
Atividades de Fundamentação do Esporte	Habilidades Sociais Habilidades de Deslocamento Habilidades Intelectuais Habilidades Desportivas Habilidades Perceptivas Capacidades Motoras Capacidades Perceptivas	Pique Pega com bola (dois pegadores com uma bola; só quem estiver com a bola pode pegar, tocando a mão no fugitivo; o pegador que estiver com bola só poderá deslocar-se quicando-a). Pular corda quicando bola. Pular corda, passando a bola para um companheiro que não está pulando. Pular corda variando os passes, incluindo os de Voleibol.
Atividades de Percepção Corporal	Habilidades Perceptivas Habilidades Sociais Habilidades Intelectuais Capacidades Afetivas	Formar grupos de acordo com os números indicados. De olhos vendados, reconhecer o colega tocando-o no rosto. Estafeta rolando sobre o corpo dos colegas.
Relaxamentos	Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais Capacidades Motoras	Deitados, prestar atenção na música (suave). Dois a dois, um deitado de bruços, tendo a coluna massageada pelo colega. Exercícios de ginástica suave ou antiginástica.
Alongamentos	Capacidades Motoras Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais	Movimentos amplos, combinados com respiração. Exercícios de ginástica suave ou antiginástica.
Esportes Individuais - Atletismo	Habilidades de Deslocamento Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais Habilidades Sociais Habilidades de Manipulação Capacidades Motoras	Salto em altura. Cross Country. Apostar corridas. Lançamento de pelota.
Esportes com bola	Habilidades Sociais Habilidades de Deslocamento Habilidades intelectuais Habilidades Perceptivas Habilidades Desportivas Habilidades de Manipulação Capacidades Motoras Capacidades Afetivas	Zerinho quicando a bola. Zerinho conduzindo a bola com os pés. Zerinho com os pés ou a s mãos trocando passes. Sombra, quicando a bola (em dupla, os dois alunos com bola; o que estiver atrás deverá imitar todos os movimentos do colega que estiver à frente). Sombra conduzindo a bola com os pés. Corrida dos cantos quicando a bola. Corrida dos cantos conduzindo a bola com os pés. Torre tocando a bola com os dedos.

8ª SÉRIE

TEMA	SUBTEMAS	ATIVIDADES
Atividades de Fundamentação do Esporte	Habilidades Sociais Habilidades de Deslocamento Habilidades Intelectuais Habilidades de Manipulação Habilidades Desportivas Habilidades Perceptivas Capacidades Motoras Capacidades Afetivas	Pique Pega com bola (dois jogadores com uma bola; só quem está com bola pode pegar; o jogador que está com bola não pode correr). Jogo dos 10 passes (a bola é passada entre os participantes de uma mesma equipe até o 10º passe, só então poderá ser arremessada para a cesta). Jogo dos 10 passes com os pés. Futevôlei.
Atividades de Percepção Corporal	Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais Habilidades de Deslocamento Capacidades Motoras	Correspondência entre caminhada e ritmo respiratório. Exercícios respiratórios.
Alongamentos	Capacidades Motoras Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais	Exercícios de ginástica suave ou antiginástica. Exercícios respiratórios.
Esportes Individuais - Atletismo	Capacidades Motoras Habilidades de Deslocamento Habilidades Perceptivas Habilidades Intelectuais Habilidade de Manipulação	Saída de Bloco. Corrida de Orientação. Cross Country. Salto em Distância. Salto em Altura. Arremesso de Peso. Lançamento de Dardo.
Esportes com Bola	Habilidades Desportiva Habilidades de Manipulação Habilidades Perceptivas Habilidades Sociais Capacidades Motoras	Futebol com passes limitados. Basquetebol com passes limitados. Handebol com passes limitados. Pique Pega com deslocamento, passando a bola com os pés ou com os pés. Futebol Cruzado (usando a quadra em sua largura, serão marcados dois campos de jogo, e as equipes terão como oponentes as que estiverem na diagonal). Basquetebol Cruzado. Handebol Cruzado. Voleibol Cruzado. Esportes aos pares (os alunos se organizarão em pares, unidos pelo braço amarrado com um laço; escolherão um esporte para jogar, observando então as regras oficiais).

Ensino Médio

Nossa preocupação é que a proposta para o ensino médio dê continuidade à do ensino fundamental. Assim sendo, embora os autores Freire e Scaglia (2003) não abordem em sua obra o ensino médio, decidimos adotar alguns dos seus princípios para delinear uma matriz curricular coerente entre segmentos.

Motores

Motores de deslocamento – andar, correr, saltar, desviar, rolar, girar, abaixar, levantar, contornar, subir, descer e escorregar.

Motores de manipulação – segurar, lançar, chutar, bater, rebater, equilibrar, apertar, afrouxar e tocar.

Motores de estabilização – equilibrar-se, ficar em pé, ficar deitado, ficar agachado, apoiar-se e imobilizar-se.

Motores desportivos – desarmar, driblar, fintar, cabecear, passar, finalizar, conduzir, antecipar e controlar.

Capacidades motoras – força, resistência, agilidade, velocidade e flexibilidade.

Sociais

Cooperar, solidarizar-se, organizar grupos, discutir temas, competir e construir regras.

Afetivos

Amor, altruísmo, agressividade, violência, fraternidade e confiança.

Intelectuais

Táticas, diálogos, teorias, textos, tomada de consciência da prática, imitações e criações.

Perceptivos

Sensibilidade, noção de tempo, noção de espaço e noção do próprio corpo.

Simbólicos

Imaginação.

1º ANO		
TEMA	SUBTEMAS	ATIVIDADES
Ginásticas	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Ginástica Aeróbica. Ginástica Localizada. Leitura de textos para reflexão sobre as práticas corporais de ginástica nas academias. Leitura de textos sobre a exploração do corpo pela mídia. Exposição de filmes que discutam os conceitos de corpo, beleza e estética.
Jogos Populares (estes jogos devem ser postos em discussão com alunos, pois variam de acordo com as regiões)	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento.	Piques e suas variações. Taco. Garraão. Elástico. Outras manifestações apresentadas pelos alunos de acordo com as regiões. Modificações das regras conforme a região. Jogos eletrônicos x jogos populares. Textos reflexivos sobre a transmissão dos jogos de geração em geração.
Modalidade esportiva individual (seleção ou prioridade das modalidades deve estar de acordo com os interesses da turma) - Atletismo - Outras modalidades de interesse da turma.	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Salto em distância, salto em altura. Corrida de revezamento. Corrida com obstáculos. Histórico e regras básicas. - Os alunos devem procurar por espaços na escola que permitam fazer adaptações para a realização das atividades de atletismo. -Os alunos podem alterar as regras e a estrutura do jogo, de acordo com a realidade do espaço.
Ginástica Esportiva - Ginástica Artística - Ginástica Rítmica	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Movimentos no solo (rolamentos para frente e para trás; parada de dois e três apoios; estrela; equilíbrios sobre um dos pés; giros; saltos) Movimentos corporais associados aos aparelhos manuais (bola, corda, arco e fita) Elaboração de coreografias em grupo a partir de indicadores determinados pelos alunos
Lutas (estas atividades devem ser desenvolvidas conforme as possibilidades logísticas da escola, assim como, a capacidade do professor em transmitir os conhecimentos inerentes a modalidade) - Capoeira	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Histórico e contextualização da luta como fator cultural e social. Gingas e fintas. Golpes. Cânticos da capoeira. Ritmo x movimento. Noções básicas de ataque e defesa.
Atividades recreativas em ambientes naturais	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Caminhadas ecológicas. Leitura de textos e reflexões sobre a importância da consciência preservacionista da natureza para o futuro dos povos. Identificar trilhas ecológicas de região.

2º ANO		
TEMA	SUBTEMAS	ATIVIDADES
Jogos Populares	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento.	Piques e suas variações. Taco. Garraão. Cabo de Guerra. E outras manifestações apresentadas pelos alunos de acordo com as regiões. As modificações das regras conforme a região.
Modalidades esportivas (seleção ou prioridade das modalidades deve estar de acordo com os interesses da turma) - Futsal - Basquetebol - Outras modalidades de interesse da turma.	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Histórico e regras básicas das modalidades escolhidas. Os alunos procurarão por espaços na escola que permitam fazer adaptações para a realização das atividades Nas modalidades coletivas, sugere-se para esta fase: o aprimoramento dos fundamentos básicos na dinâmica do jogo; iniciação as táticas de defesa e de ataque; histórico e regras básicas. Os alunos apresentarão possibilidades de alterações nas regras e na estrutura do jogo, de acordo com a realidade do espaço. Textos para reflexão sobre a violência dos jogadores e torcedores.. Sugere-se utilizar no desenvolvimento dos jogos uma perspectiva semi-cooperativa, exemplo: o gol, cesta ou ponto só será valido após a bola passar por todos; para que um time seja considerado vencedor, é necessário que todos tenham feito um gol, uma cesta ou ponto;
Lutas (estas atividades devem ser desenvolvidas conforme as possibilidades logísticas da escola e com a capacidade do professor em transmitir os conhecimentos inerentes à modalidade) - Judô - Outras	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Histórico e contextualização da luta como fator cultural e social. Quedas e rolamentos. Noções básicas de ataque e defesa. Jogo de pegada no quimono.
Noções de treinamento esportivo	Capacidades motoras Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Reflexões sobre os princípios do treinamento desportivo: princípio da individualidade biológica, princípio da adaptação, princípio da sobrecarga, princípio da continuidade, etc.. Estudo das qualidades físicas: resistência aeróbica, resistência anaeróbica, resistência muscular localizada, velocidade de reação, velocidade de deslocamento, força explosiva, etc.
Dança	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Danças populares. Dança de salão. Funk. Hip Hop. Outras. Histórico e contextualização das danças como fator cultural e social.

3º ANO

TEMA	SUBTEMAS	ATIVIDADES
Jogos Populares (estes jogos devem ser postos a discussão pelos alunos, pois os mesmos variam de acordo com as regiões)	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento.	Queimado e suas variações. Bola de gude. Pipa. Peteca. Outras manifestações apresentadas pelos alunos de acordo com a região. Modificações das regras conforme a região. Conceitos históricos dos jogos. Jogo competição x jogo lazer. Jogos como componentes culturais.
Modalidades esportivas (a seleção ou prioridade das modalidades deve estar de acordo com os interesses da turma) - Handebol - Voleibol - Outras modalidades de interesse da turma.	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Nas modalidades coletivas sugere-se para esta fase: o aprimoramento dos fundamentos básicos na dinâmica do jogo; aprofundamento nas variações táticas de ataque e defesa. - Os alunos apresentarão possibilidades de alterações nas regras e na estrutura do jogo, de acordo com a realidade do espaço. Sugere-se utilizar no desenvolvimento dos jogos uma perspectiva semi-cooperativa por exemplo: o gol, cesta ou ponto só será válido após a bola passar por todos; para que um time seja considerado vencedor, é necessário que todos tenham feito um gol, uma cesta ou ponto. Compreensão da utilização do esporte com sentido ideológico e comercial.
Atividades recreativas na natureza.	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Caminhadas ecológicas. Corridas de orientação de baixa exigência. Atitudes e responsabilidades coletivas no convívio em ambientes naturais.
Ginástica Laboral	Capacidades motoras Habilidades perceptivas Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Vivências teóricas e práticas sobre: Histórico da ginástica laboral. Conceitos e objetivos da ginástica laboral. Benefícios da ginástica laboral. Problemas enfrentados pelos trabalhadores. Tipos de ginástica laboral.
Primeiros socorros	Habilidades intelectuais Habilidade social	Aulas expositivas e práticas sobre: Febre, perda de consciência, afogamento, respiração boca-a-boca, problemas causados pelo calor, hemorragia, cortes, arranhões e pequenos ferimentos, queimaduras, fraturas, distensão, etc. Obs: deverão ser levantados os principais problemas da região.
Noções de treinamento esportivo	Capacidades motoras Habilidade social Habilidades intelectuais Habilidade de deslocamento	Levantamento dos diversos meios de preparação física: musculação, treinamento contínuo, treinamento intervalado, treinamento em circuito, treinamento de flexibilidade, etc... Identificação dos aspectos importantes na preparação física: o aquecimento, o cansaço, a recuperação física
Organização de tabelas para campeonatos esportivos	Habilidade social Habilidades intelectuais	Eliminatória simples. Eliminatória consolidação. Eliminatória dupla. Rodízio simples. Quadro de marcação de pontos

Princípios dos Procedimentos Metodológicos e Avaliativos

Falar de métodos e de avaliação de ensino nos faz pensar em uma fase árida do ato pedagógico, em que lidamos somente com as questões mais técnicas do ensino. Ledo engano, nesta fase decidimos o caminho para atingir o objetivo maior na formação do aluno, que é o de proporcionar o desenvolvimento de forma integrada no ambiente em que ele se relaciona, possibilitando-lhe descobrir, sustentar ou alterar suas propriedades cognitiva, motora, moral, emocional, afetiva e social, seja na Matemática, nas Artes, na Educação Física ou nos esportes¹⁶.

Não é o simples fato de selecionarmos um determinado método de ensino e procedimento de avaliação que nos garante a formação humana e a aquisição da competência técnica do que está sendo ensinado. Pretende-se, neste momento, alertar os professores para que possam lidar com questões como a individualidade, os erros, as motivações, as prontidões e os questionamentos dos nossos alunos, bem como propiciar uma co-participação no planejamento, ao eleger o método de ensino e os procedimentos de avaliação de acordo com os objetivos e os conteúdos na aprendizagem de uma determinada habilidade. Tal procedimento poderá, quem sabe, determinar um perfil do processo ensino-aprendizagem, em que o aluno se mostre criativo e autônomo para se ocupar com as questões mais amplas das relações sociais, que vão além da simples ação motora.

Considerando que o conteúdo a ser aprendido, inicialmente, pelos alunos na Educação Física liga-se diretamente a uma fase de grande importância para o seu desempenho futuro, a escolha da situação estimuladora para tal aprendizagem não pode se limitar a aulas que reproduzem o movimento apresentado pelo professor, e sim a aulas que possibilitem aos alunos descobrir os movimentos, a expressar os sentimentos em relação às suas ações motoras, bem como a utilizar as experiências adquiridas no meio social. Dessa forma, dentre muitos caminhos, estamos aqui sugerindo o princípio da problematização.

A problematização pode fomentar um processo permanente de criação e descoberta, a partir das buscas de soluções, em que o aluno “vivencia um agir de forma independente, uma cooperação e uma comunicação com o grupo e com o professor”, possibilitando um saber, experiências e conhecimentos de maior relevância para sua vida¹⁷.

Tal procedimento viabiliza a compreensão do movimento e, em consequência, possibilita ao aluno manifestar os seus sentimentos em relação à ação motora aprendida.

Também gostaríamos de lembrar que os procedimentos de ensino podem não ser eficazes para todos, e que não se tem uma fórmula única para a retenção das informações e dos estímulos no processo de aprendizagem das diversas habilidades. Mas é responsabilidade do professor de Educação Física estar atento às diferenças existentes entre seus alunos, para que possa minimizar as dificuldades de aprendizagem que se apresentam.

E a avaliação? Inúmeros são os questionamentos a respeito da avaliação na nossa área de conhecimento: o que avaliar na Educação Física? É o rendimento máximo nas atividades físicas que devemos priorizar ou o entendimento sobre a técnica de uma determinada habilidade motora para que o aluno possa sentir segurança na sua prática corporal autônoma no futuro?

Para sermos coerentes com o princípio metodológico delineado neste documento, sugerimos que a avaliação passe a ser vista com alegria e considerada uma aliada na aprendizagem das habilidades, e não como punição, comparação ou ferramenta de seleção. Ela faz parte do ambiente em que se dá a aprendizagem

¹⁶ Bronfenbrenner (1996)

¹⁷ Kunz, (1991)

– a aula, e não deve existir um dia específico para avaliar. Alguns autores não entendem a avaliação como um processo separado da aprendizagem, consideram “um estilo de aprendizagem”¹⁸.

O envolvimento de professores e alunos no processo de acompanhamento da aprendizagem durante as resoluções das tarefas problematizadoras possibilita: a auto-avaliação; a exploração de novos conhecimentos diante das situações apresentadas; um processo criativo; a respeitar as limitações de seus colegas; a perceber suas emoções diante das dificuldades encontradas; e a interagir e colaborar com o grupo.

O aluno que compreende este processo “pode se libertar das amarras da situação específica em que ocorreu a aprendizagem e dispor de seu conhecimento livremente para utilizá-lo de acordo com suas decisões”¹⁹.

BIBLIOGRAFIA

BRONFENBRENER, U. *A ecologia do desenvolvimento humano: experimentos naturais e planejados*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

CALLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Cotovia, 1990.

COELHO, E. M. S. *A produção imaginária nas brincadeiras de boneca*. In: Congresso Internacional FIEP de Foz do Iguaçu, 19º, 2004, Foz de Iguaçu. FIEP Boletim volume 74. Edição Especial Artigo 004 p. 277 a 280, 2004.

_____. *Refletindo sobre a busca do corpo atlético*. In: III Semana da Educação Física, Esporte e Lazer – Universidade Gama Filho, de 01 a 04 de outubro, 2001.

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

COSTA, V. L. M. *Esporte de aventura e risco na montanha: um mergulho no imaginário*. São Paulo: Manole, 2000.

DURAND, G. *As estruturas antropológicas do imaginário*. Lisboa: Editorial Presença, 1989.

FERREIRA, V.L. C. *Prática da educação física no 1º grau: modelo de reprodução ou perspectiva de transformação*. São Paulo: Ibrasa, 1984.

FREIRE, J.B. *Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione, 1989.

_____. *Pedagogia do esporte. Coletânea do 3º Congresso Latino-Americano de Esporte, Educação e Saúde no Movimento Humano*. Foz do Iguaçu, 1996. p.38-49.

FREIRE, J. B. & SCAGLIA, A J. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2003.

FREIRE, P. *Extensão ou comunicação?*. 10 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.

GARDNER, H. *Inteligências múltiplas: a teoria na prática*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

HILDEBRANDT, R & LAGING, R. *Concepções abertas no ensino da Educação Física*. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1986.

¹⁸ Gardner(1995)

¹⁹ Freire (1996)

KUNZ, E. *Educação Física: ensino e mudanças*. Ijuí: UNIJUÍ, 1991.

_____. Fundamentos normativos para mudanças no pensamento pedagógico em Educação Física no Brasil. In: CAPARROZ, F. *Educação física escolar: política, investigação e intervenção 1*. Vitória, Es: PROTEORIA, 2001.

LÚRIA, A. *Fundamentos de neuropsicologia*. São Paulo: EDUSP/Livros Técnicos científicos, 1981.

MORIN, E. *Os setes saberes necessários à educação do futuro*. 8ª ed. São Paulo: Cortez; Brasília: UNESCO, 2003.

MOSSTON, M & ASHWORTH, S. *Teaching physical education*. Ohio: Merrill Publishing Company, 1986.

PIAGET, Jean. *Seis estudos de psicologia*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1978.

