

UM ESBOÇO EM TORNO DOS ESPAÇOS DAS BRINQUEDOTECAS: UM ESTUDO BIBLIOGRÁFICO SOBRE A RELAÇÃO APRENDIZAGEM E A LUDICIDADE.

Elias do Nascimento Silva¹
Sueli Silva da Mota Gonçalves²

RESUMO: A temática sobre a ludicidade nos anos iniciais nos reporta a questões de suma importância na prática docente, levantando importantes discussões educacionais no que se refere ao desenvolvimento psicomotor ao considerarmos aspectos afetivos, cognitivos e sociais. Neste contexto surge a importância do lúdico como aporte pedagógico para o desenvolvimento integral do aluno nos anos iniciais. O lúdico se torna uma perspectiva significativa para o estímulo da autonomia e serve também como instrumento interdisciplinar. As experiências são inúmeras onde o prazer da competição é aliado a da emoção decorrendo no significado e aprendizado e lançamos mãos de alguns recursos nessa etapa de estudo onde usamos bibliografias de alta profundidade. Estudar as analogias do lúdico e o desenvolvimento humano é uma tarefa difícil, porém observa que os benefícios são explícitos e olhando por essa ótica pondera-se em três fases distintas que ele ajuda: que são os aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais
Palavras-chave: Brinquedoteca, Afetividade; Aprendizagem; Desenvolvimento; Habilidades; Psicomotricidade.

INTRODUÇÃO

¹ Possui graduação em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso. Atualmente é efetivo da Prefeitura Municipal de Juara. Está lotado como Técnico Administrativo Educacional na Creche Maria Malfacini Riva. Especialista em Gestão Escolar pela UNICID-

² Acadêmica do 1º semestre do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Internacional UNINTER e Técnica em Infraestrutura/Apoio Administrativo Educacional na Escola Estadual Iara Maria Minotto Gomes em Juara; MT. Email: motajuara@outlook.com.

Entrando em consenso na escola a respeito de como se trabalhar a Psicomotricidade os educadores foram unânimes em afirmarem que um espaço acolhedor e estimulador seriam de bom agrado já que seria um espaço propício para se aplicar a ludicidade com objetivos definidos e com perspectiva de avaliação concreta.

A aliada à Psicomotricidade, a arte, com isso ao oportunizar a livre expressão e a criatividade da criança pode se constituir em uma potente ferramenta para a aprendizagem. É preciso abandonar a concepção equivocada de que as atividades em artes devem ser integradas para desenvolvimento de habilidades não apenas o controle visual e manual para preparar para a escrita, na escola deve-se brincar desenhar, pintar, cantar isso provem do próprio desenvolvimento na infância e são os recursos que a criança expressar os pensamentos, idéias, sentimentos e emoções.

Podem-se criar situações variadas conforme possibilidades e necessidades das crianças e isso nos remete a pensar de que o processo ensino-aprendizagem quando estruturado em metodologias diferenciadas e específicas tendo suporte pedagógico para tal feito tem um efeito surpreendente.

Um recurso muito importante no desenvolvimento de uma criança são atividades lúdicas que introduz os jogos o primeiro passo é desvendar o limite e a capacidade em que o aluno tem em questão ao conhecimento referente a jogos educativos, para a criança o jogo pode ensinar e a desenvolver suas habilidades no brincar o jogo prepara o individuo no cotidiano para enfrentar dificuldades na vida adulta capacitando e desenvolvendo a motricidade, mas para isso o professor deve desenvolver atividades que venha ao encontro das necessidades do aluno, trabalhando a área cognitiva, abordando varias áreas do conhecimento.

O primeiro passo do professor é ajudar o aluno nos anos iniciais a superar as suas necessidades e proporcionar momento em que o aluno escolha o conteúdo ou jogo para ser desenvolvido, com isso o professor pode acompanhar o desenvolvimento do aluno nas atividades o jogo para a criança pode trazer momentos de prazer alegria, pois o brincar faz parte da vida e da cultura infantil.

Essa proposta diferenciada se identifica como salas-ambientes que em grandes centros são operacionalizadas por uma espécie de rodízio sempre com coordenação de um professor de referência que saiba os efeitos da prática lúdica.

A formação dos professores pode gerar novas formas, mais competentes e criativas, de os alunos interagirem com multimeios. Há entre alunos e meios de comunicação uma teia de transmissões e influências que não são de simples causa e efeito ou unívocas, mas de interinfluências, e essas devem ser aproveitadas para uma melhor formação do cidadão. (BARBOSA 1997, p06).

Aqui é importante essa formação porque o aluno precisa ser atendido de forma personalizada e a sua individualidade seja respeitada para ele criar meios de experimentar, levantar hipóteses, criar soluções, comparar idéias, estabelecer laços e acordos e principalmente aprender por meio da indução e do erro. E jamais se recomenda que a educação bancária³ ou conhecimento pronto seja imposto, pois o ensinar é um fato que acontece progressivamente e não pode ser podado sem o estímulo do pensar/criar.

1- DISCORRENDO SOBRE A IMPORTÂNCIA DAS BRINQUEDOTECAS E AS SALAS-AMBIENTES NUMA PERSPECTIVA DE APRENDIZAGEM LÚDICA.

As instituições de ensino tem o compromisso de uma formação em que inclui o indivíduo na sociedade muitas vezes os educadores são reféns de normas horários e conteúdos didáticos posto como regras de ensino, essa forma de ensino muitas vezes não se encontra espaço para o desenvolvimento com aproveitamento para os alunos.

Devemos ter uma visão macro sobre o ensinar, isso pode ser possível se organizarmos de outra forma o trabalho no espaço escolar, de modo que nela a criança possa brincar livremente sem que este tempo seja prejudicado ou mesmo perdido ou desviado da meta que foi imposta pelo educador na perspectiva de aprender e ensinar. Vygotsky (1984) dizia que o brincar para a interação é por si uma atividade humana, que se coloca o uso da imaginação, fantasia na produção de novas possibilidades de interpretação pela ação pelas crianças.

³ Paulo Freire nomeava o modelo tradicional de prática pedagógica de “educação bancária”, pois entendia que ela visava apenas a mera transmissão passiva de conteúdos do professor, onde este era visto como aquele que supostamente tudo sabe, e o aluno, era visto como aquele que nada sabe. Era como se o professor fosse preenchendo com seu saber a cabeça vazia de seus alunos; depositando conteúdos, como alguém deposita dinheiro num banco. (Fonte: <http://br.answers.yahoo.com> acesso em 02 Mai 2012).

O brincar também pode ser avaliado, pois a interação em grupo é um dos principais pontos que a escola busca em seus currículos, entre as atividades frequentemente avaliadas por muitos professores o brincar é como tempo perdido. Ora, essa visão é fruto de um modo de pensar em que as atividades como a brincadeira é uma atividade que na visão de muitos educadores vai ao oposto do trabalho, sendo assim menos importante, esse conceito está vinculado ao mundo não produtivo, diante desses resultados, o brincar nessa visão é sem sentido sem importância.

Diante disso, é preciso que uma nova visão pedagógica seja incorporada em questão ao brincar essa dimensão cultural do processo do conhecimento e de formação humana.

Podemos pensar no brincar de forma mais positiva, e não como oposição ao trabalho, e como uma atividade que pode ser articuladora do processo de aprender, se desenvolver a forma de conhecimento. As nossas escolas precisam incorporar em seus currículos a implantação de ambientes com condições de se proporcionar uma aula com mais aproveitamento.

Esse ambiente é característico na variedade e na natureza das atividades ali desenvolvidas, e se prima pela liberdade de escolha das crianças e principalmente no manuseio dos materiais ali disponibilizados. Esse ambiente deve oferecer a livre circulação das crianças e lembrando que não devem ser tidas como salas de aulas, pois sua função é oferecer um espaço físico-pedagógico que visa a estimular e trabalhar as áreas de conhecimentos na formação do aluno.

A instalação de salas ambiente parte da teoria de se trabalhar as orientações de Gardner⁴ (Inteligências Múltiplas) e Goleman⁵ (Inteligência Emocional) logo assim as escolas definem a partir de sua estrutura técnica pedagógica e sua Equipe

⁴ Howard Gardner (Scranton, Pensilvânia, 11 de julho de 1943), é um psicólogo cognitivo e educacional estado-unidense, ligado a Universidade de Harvard e conhecido pela sua teoria denominada das Inteligências Múltiplas. Essa teoria foi proposta por ele para descrever os conceitos de inteligência (Fonte: www.wikipedia.com.br)

⁵ Daniel Goleman (7 de março de 1946) é um psicólogo dos Estados Unidos da América. Escritor de renome internacional, psicólogo, jornalista da ciência e consultante incorporado. Ele é filho de um casal de professores universitários de Stockton, Califórnia, onde o seu pai ensinava literatura mundial no *San Joaquin Delta College*, enquanto sua mãe ensinava no departamento social, que é agora a *University of the Pacific*. Goleman recebeu o seu doutoramento em Harvard, onde também dava aulas (Fonte: www.wikipedia.com.br).

Pedagógica e com o auxílio dos pais e do PDDE (Programa Dinheiro Direto na Escola) que viabiliza suporte na aquisição de materiais de custeio e capital.

Assim trazemos abaixo as teorias de Gardner e Goleman: que inspiraram de acordo com o levantamento bibliográfico alguns tipos de sala-ambiente:

- 1- Inteligência lingüística: este espaço é construído com base em ambientes como bibliotecas, sala de leitura e sala de artes e tem como objetivo o desenvolvimento da expressão;
- 2- A inteligência lógica-matemática pode ser foca na sala do jogo que concerne a constituição de imagens a partir de signos numéricos e geométricos;
- 3- Inteligência espacial: pode se formular modelos de mundo a partir de um espaço é recomendado se trabalhar na sala de psicomotricidade, parque de diversões e ginásio de esportes;
- 4- Inteligência corporal sinestésica: a partir daqui pode se desenvolver habilidades de resolução, criação de formas, comunicação e expressão corporal e pode ser desenvolvida na sala de artes;
- 5- Inteligência naturalista: é mais recomendada na experimentação do meio ambiente e sua exploração;
- 6- Inteligência pictórica: a sala de produção é a sala ambiente para promover o progresso dessa inteligência e possibilita a criação de imagens gráficas;
- 7- Inteligência Interpessoal: a sala do brinquedo, a do jogo e no parque de diversões e oferece meios aos alunos para compreender e obter noções de respeito e valores;
- 8- Inteligência Intrapessoal: recomendada se trabalhar em todas as salas-ambientes e proporciona situações de reflexão e atitudes, conceitos e idéias;
- 9- Inteligência espiritual: trabalha o desenvolvimento de caráter individual e este tipo de inteligência recomendada trabalhar em todas as salas-ambientes e geralmente é trabalhada com ênfase nas disciplinas de Filosofia e tem o dialogo como metodologia de grupo que se reúnem para discussões de temas recorrentes como morte, existencialismo, valores, sentimentos e emoções.

Sendo assim a escola pode também integrar essas inteligências para se trabalhar em vários ambientes. Assim e necessário que os educadores promovam a educação sentimental e priorize o afeto com cooperação e crie meios de motivar os alunos. “A motivação do aluno para os estudos é considerada um fator de suma importância para o êxito escolar” (PINHEIRO 2009, p.07)

Surge nesse contexto à importância de atividades interdisciplinares na construção do conhecimento e que signifique interação de aluno, onde este se aproprie do mundo real que o cerca e dando oportunidades do aluno se fantasiar e criar faz-de-conta, pois dentro do que foi aqui colocado Hartmann cita que:

O educador interdisciplinar constrói pontes entre conhecimentos fragmentados pela especialização científica e didática, ao mesmo tempo em que se coloca como ponte, interagindo com outros educadores, especialistas em sua área de formação. Nessa interação tece saberes, promovendo uma compreensão holística do que somos, pensamos e produzimos culturalmente. (2012, p.18)

A isso se pode denominar na visão de Lück (2005) como Pedagogia interdisciplinar que nesse enfoque sugere respeito a opiniões, troca de informações e em princípio transformar e promover a práxis pedagógica. Mas para que de fato o propósito interdisciplinar ocorra tem que ser embasado e requer posicionamento humilde e diálogo entre os envolvidos, porque para se montar um projeto interdisciplinar, por exemplo, tem que se ter a ciência que o ser humano não é onisciente, ou seja, não sabe de tudo. No contexto de Ferreira (1999, p.22) “interdisciplinaridade é uma atitude, isto é, uma externalização de uma visão de mundo que, no caso, é holística. Tudo o que existe, todo ‘ente’, se ‘vela’, se ‘desvela’ e se ‘re-vela’ ante nossos olhos”.

Vimos que os envolvidos nesses ambientes têm que saberem ouvirem dentro de um trabalho de parceria e pressupõe três saberes que são fundamentais: abertura ao diálogo, a críticas e principalmente sugestões. O segundo é o saber fazer interdisciplinar que é onde ele se capacita a ser hábil nas áreas que ira desenvolver seu trabalho e o que isso provocará no seu currículo e por último o saber conhecer que é onde ele se propõe a pesquisar e conhecer outras áreas além da sua de formação “A formação integral somente pode ocorrer se os educadores estabelecerem diálogo entre suas disciplinas’ (PILETTI, 1986, p.40)”. Ainda sobre interdisciplinaridade Heloisa Lück diz:

Diante de novos desafios e necessidades, o homem, coletivamente organizado, busca novas formas de solução para os mesmos, surgindo, muitas vezes, tantas concepções sobre as dificuldades e tantas soluções possíveis, quantos grupos e pessoas que procurem articular essas questões, gerando assim, não apenas maior complexidade, mas também maior fragmentação e desintegração na compreensão da realidade. Eis que nos defrontamos com um grande leque de áreas de conhecimento e de teorias dentro dessas áreas, que passam a gerar duvida e confusão, dado que tais conhecimentos foram, em geral, produzidos mediante a ótica da linearidade e atomização, de que resultaram conhecimentos simplificadores da realidade e visão da parte, dissociada tanto do todo, quanto de outras partes desse mesmo todo. Esses conhecimentos, distanciados uns dos outros e da realidade a partir da qual foram produzidos, necessitam urgentemente ser articulados, a fim de que possam constituir um todo organizado. Surge, em conseqüência

dessa necessidade, a proposição da interdisciplinaridade, como forma de superar tal fragmentação (2005 p. 19/20).

Um fazer interdisciplinar prediz até onde se pode ir e como chegar lá, já que se irá testar o conhecimento e visão dos profissionais envolvidos e ter-se que ter coragem para inovarem daquilo que fazem rotineiramente, pressupõe assumir riscos e trabalho em equipe. "Ela representa também um agir coletivo, uma integração entre pessoas com diferentes formações" (HARTMANN 2012, p.18). Esclarecemos na mesma oportunidade que o fazer interdisciplinar não significa um procedimento didático, e muito menos um meio investigativo ele é antes de tudo um método metodológico que tem como suporte a criatividade e a diversidade, e isso se torna mais concreto na fala de Fazenda onde ela coloca que:

Acreditando que o conhecimento deve partir do simples para o complexo, do abstrato para o concreto, do real para o imaginário, ressaltamos que a prática interdisciplinar oportuniza tudo isso, através de conteúdos cujos temas desencadeiam trabalhos com diversos enfoques. Sendo o princípio da máxima exploração das potencialidades de cada ciência, da compreensão de seus limites, o princípio da diversidade e da criatividade (1994, p.38)

Daí a importância de se trabalhar o lúdico com criatividade e diversidade nos espaços de brinquedoteca e sala ambiente que vêm sendo valorizado na mesma medida que a efetivação/construção dos mesmos ocorre nas instituições que atendem a Educação Infantil. Os profissionais da educação como um todo estão se aperfeiçoando em sua área, pois conforme dissemos a criatividade é uma característica desbravadora pra se estar de pé frente à concorrência do mundo globalizado.

Assim a criatividade significa uma forma de descobrir nossas e de outros as potencialidades e sugere novas formas de resoluções de problemas e conflitos. Assim os jogos e as brincadeiras que estimulam a autoexpressão e o poder de imaginação exploram a criatividade permitem que as pessoas se expressem de modo global, potencializando suas capacidades (HAETINGER 2007).

Nesse mesmo sentido podemos afirmar que os jogos, por exemplo, contribuem para fomentar autoestima e a segurança, para entrosamento em situações futuras baseado em situações vividas anteriormente mesmo que teatricamente. Dizemos isso por que a criação de situações teatrais na escola, por exemplo, permite ao grupo experimentar personagens diversos até então definidos

por um consenso entre seus pares. O que reforça nossa criatividade são sem duvidas nossas experiências de mundo.

Todos independentemente de suas origens, credo ou afins terão que ser flexíveis de se adaptarem a essa situação, compreenderem e aceitarem circunstâncias e comportamentos diversos. As brinquedotecas têm crescido efusivamente em nosso país em questão de direcionar as aulas para a socialização e atingir o aprendizado e dentro disso a Prof^a Dra Edda Bom tempo do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo e que integra o órgão de consultoria da Fundação ABRINQ nos informa no Artigo Brinquedoteca de Hypólito (1997) que:

Sendo a brinquedoteca o espaço da criança, nada melhor do que este lugar para podermos observá-la e conhecê-la de forma mais complexa. Ao colocar ao alcance da criança uma ampla variedade de brinquedos, a brinquedoteca está estimulando não só as atividades individuais e coletivas, como também permitindo uma rica e ampla variedade de jogos e brincadeiras. A brincadeira desperta na criança o sentido de responsabilidade coletiva. Assim tanto a utilização coletiva dos brinquedos como a brincadeira em grupo, servem como preparação para a vida em sociedade (Hypólito 1997 p.33)

Apesar de que no município não há nenhuma brinquedoteca o esforço para adquiri-las é evidente e isso se evidencia pelo esforço da Secretaria Municipal de Educação e escolas estaduais por meio da implementação de políticas públicas e cadastro em plataformas federais como o PDE-Interativo e PAR. Essas plataformas também atuam em consonância com o Censo Escolar (EDUCACENSO).

As brinquedotecas estão enquadradas em diversas possibilidades e atuações e estão presentes em escolas com finalidades pedagógicas e as que a usam como apoio de Formação Continuada. Há as instaladas nas comunidades ou bairros e são mantidas por ONGs ou entidades filantrópicas, há as voltadas para crianças portadoras de necessidades especiais aqui é obvio que são aparelhos adaptados porem com a mesma eficácia e que atendem a perspectiva motora do aluno.

O brincar pode ser considerado como uma linguagem própria da criança que a usa para manifestar sua opinião e redescobrir o mundo por meio da interação que é onde ela desenvolve a imaginação e adquire autonomia. Pensando assim o simples fato de brincar sem usar nada já bem visto, mas os brinquedos são fundamentais para o progresso da criança.

Numa brinquedoteca pode se equilibrar quantidade, qualidade e variedade tudo em conformidade estética e convidativa. Os brinquedos não podem ficar

restritos a um espaço e é interessante que as crianças os procurem em vários ambientes e lembrando que se a escolar tiver uma brinquedoteca o seu acesso tem que ser livre e a proposta têm que almejar o compartilhamento dos brinquedos numa forma de intercâmbio e troca de idéias.

Nessas aulas pode se avaliar os alunos através de registros de como eles reagem a essa intervenção. Não podemos enquanto profissionais de Educação Física se esquecer da importância do lúdico na formação e no desenvolvimento da criança, e que este a faz progredir nas fases de seu desenvolvimento corporal, e que o foco do lúdico sugere a socialização e a interação de grupos.

O jogo, portanto vem sendo um aliado e tanto no que diz respeito a conhecer medidas e proporcionalidade, conhecer os segmentos corporais e domínio dos esquemas corporais como já dissemos em ocasião anterior, ter noção e saber atuar em grupos, reconhecer ritmos, estimular a participação, manusear vários tipos de materiais, terem hábitos de disciplinas etc.

Essa influência do esporte no sistema escolar é de tal magnitude que temos, então, não o esporte da escola, mas sim o esporte na escola. Isso indica a subordinação da Educação Física os códigos/sentido da instituição esportiva, caracterizando-se o esporte na escola como um prolongamento da instituição esportiva: esporte olímpico, sistema desportivo nacional e internacional. Tais códigos podem ser resumidos em: princípios de rendimento atlético/desportivo, competição, comparação de rendimento e recordes, regulamentação rígida, sucesso no esporte como sinônimo de vitória, racionalização de meios e técnicas, etc. (SOARES, et al, 1992.)

Temos o exemplo de quando se trata de trabalhar interdisciplinaridade e que se pode trabalhar linguagem oral e escrita em uma quadra esportiva ou algo equivalente, utilizando didáticas lúdicas durante as aulas de Educação Física com enfoque nas valências motoras. A Educação Física com enfoque lúdico nessa idade será oportuna, pois proporciona aos envolvidos oportunidades de desenvolver a confiança, a autoestima, a compreensão do espaço em que se está inserido e também a comunicação.

CONCLUSÕES

Os ambientes que proporcionam esses momentos lúdicos devem ser convidativos, pois é uma forma da criança se expressar daí a importância do

educador estar amparado atividades consistentes e já que ele faz seu planejamento escolar saber a quais objetivos almeja alcançar com tais brincadeiras.

As brincadeiras espontâneas facilitam a expressão da criança que também passa a ser um método encorajador onde alunos tímidos e retraídos passa a expressar-se e alunos extrovertidos se expressar mais ainda. O lúdico oportuniza também a verificação de algum problema como timidez excessiva, nervosismo e reações estranhas de alunos e pode ser um ponto-chave para diagnosticar o que pode estar por trás dessas atitudes perturbadoras de alguns alunos.

O educador trabalha os aspectos emotivos, anseios, sociais e características comuns como a imaginação e sociabilidade. “A criança esta inserida, desde o seu nascimento num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável” (BROUGERE, 2000, p.54).

Entendemos que existe uma perspectiva que quando o individuo brinca ele liga a fatos reais e concretos imediatamente e assim já lhe é de grande valia e significado. “É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa” (RCNEI, Vol.01, 1998, p.29).

Hoje é comum encontrarmos, por exemplo, principalmente em escolas voltadas ao publico com portadores de necessidades especiais algumas metodologias lúdicas que dão um teor grandíssimo de socialização e criação de laços fraternais que decorre no aprendizado.

Devemos lembrar que estas devem ser atividades executadas de forma livre diante de uma proposta de trabalho e não imposta aos alunos. O conhecimento do próprio corpo é outra tarefa a ser trabalhada, pois permite que o aluno comece a entender a sua estrutura de corpo e seus sinais vitais serão para ela uma experiência enriquecedora, pois pela suposição dos RCNEI (Vol 02, 1998, p.50) que diz que “uma criança saudável não é apenas aquela que tem o corpo nutrido e limpo, mas aquela que pode utilizar e desenvolver o seu potencial biológico, emocional e cognitivo, próprio da espécie humana, em um dado momento histórico e em dada cultura”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARBOSA, Maria Carmen Silveira. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Revista Educação & Sociedade, ano XVIII, nº 59, agosto/97
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. v. 1
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000
- FAZENDA, I. C.A. **Interdisciplinaridade: história, teoria e pesquisa**. Campinas: Papirus, 1994
- FERREIRA, M.E. M.P. **Ciência e interdisciplinaridade**. In: FAZENDA, I. **Práticas interdisciplinares na escola**. São Paulo: Cortez, 1999
- HARTMANN, Ângela Maria. **A experiência interdisciplinar**. Revista Mundo Jovem. Ano 50, nº423. Fevereiro/2012
- HAETINGER, Max. **O pensar criativo**. Revista Mundo Jovem. Ano 45, nº379. Agosto/2007
- HYPÓLITO, Dinéia. **Brinquedoteca**. São Paulo: PUC/SP, 1997
- LÜCK, Heloisa, **Pedagogia Interdisciplinar: fundamentos teóricos-metodológicos**, Petrópolis, RJ: Vozes, 2005
- PILETTI, C. **Didática geral**. São Paulo: ÁTICA, 1986
- PINHEIRO, Niusarte Virginia. **O professor pode ser fonte de motivação para o aluno?** Revista Nova Escola. Ano 7, nº393, Fevereiro/2009
- SOARES, Carmem Lucia et alii. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
www.wikipedia.com.br . Acesso 14 Ago 2014.