



PARA LER, ESCREVER E CRIAR O JOGO DA ESCOLA

Patrício Casco

Colégio Oswald de Andrade Caravelas

Resumo: Este texto aborda o processo de leitura, análise e criação do jogo realizado no ambiente escolar. Tal reflexão poderia ser feita a partir de qualquer outra manifestação corporal, lúdica ou não, o que, sem dúvida, ampliaria o campo investigado. No entanto, o objetivo aqui é tomar os jogos escolares como um acontecimento cognitivo, conhecimento a ser lido, interpretado, reproduzido, avaliado e recriado e não simplesmente identificado com suas, aparentemente prontas, matrizes culturais que são os espetáculos desportivos. Tal reflexão ainda aponta para a construção de uma perspectiva global da leitura e da escrita do jogo, conceituando-o como parte do texto corporal, sendo este eleito aqui como o pano de fundo do projeto pedagógico da Educação Física Escolar.

Palavras-Chave: educação física; jogo; leitura; criação.

TO READ, WRITE AND CREATE THE SCHOOL GAME

Abstract: This text holds the reading process analysis and creation of the game made on school atmosphere. It could be made beginning from any kind of body manifestation, playful or not, what, no doubt would increase the investigative area. However, its goal is to take the school games as a cognitive event, knowledge to be read, understood, reproduced, vaulted an recreated and not just identified with is apparently ready cultural matrices witch are the sportive shows. This reflection, in addiction points to the construction of a global perspective of the games write and reading, concepting it as part of body's text which here is taken as the background of the physical education's pedagogical project.

Keywords: physical education; game; reading; creation.

INTRODUÇÃO

Este texto aborda o processo de leitura e criação do jogo realizado no ambiente escolar. Tal reflexão poderia ser feita a partir de qualquer outra manifestação corporal, lúdica ou não, o que, sem dúvida, ampliaria o campo analisado. No entanto, o objetivo aqui é tomar os jogos escolares como um acontecimento cognitivo, conhecimento a ser lido, interpretado, reproduzido, avaliado e recriado e não simplesmente identificado com suas, aparentemente prontas, matrizes culturais que são os espetáculos desportivos. Tal reflexão aponta para a construção de uma perspectiva global da leitura e da escrita do jogo, conceituando-o como parte do *texto corporal*, eleito aqui como o pano de fundo do projeto pedagógico da Educação Física Escolar. Embora nesta reflexão o foco seja o jogo, deixa-se em aberto para outras possíveis e desejáveis análises relacionadas às

danças, ao circo e a outras manifestações corporais / culturais que fazem parte concreta (sobretudo por sua presença em alguns currículos) da prática, da emoção e do imaginário de meninos e meninas em idade escolar.

Ao considerarmos o jogo um acontecimento cognitivo, nós podemos estender os seus significados e a abordagens possíveis, sem a necessidade de se estabelecer quaisquer graus de hierarquia entre os seus diversos cortes e a assim, compreendê-lo em suas múltiplas dimensões . Este possui diversas imbricações como afirma Morin:

Todo o acontecimento cognitivo necessita da conjunção de processos energéticos, elétricos, químicos, fisiológicos, cerebrais, existenciais, psicológicos, culturais, lógicos, ideais, individuais, coletivos, pessoais, transpessoais e impessoais, que se engrenam uns nos outros. O conhecimento é, portanto, um fenômeno multidimensional, no sentido em que é, de maneira inseparável, ao mesmo tempo físico, biológico, mental, psicológico, cultural, social (Morin, 1986, pg. 15)

Buscamos aqui também ampliar o conceito de leitura, considerando-a “um processo de compreensão abrangente, cuja dinâmica envolve componentes sensoriais, emocionais, intelectuais, fisiológicos, neurológicos, bem como culturais, econômicos e políticos (perspectiva cognitivo-sociológica)” (MARTINS, 1982, p.31).

Assim, nosso propósito é indicar que a construção do conhecimento presente no jogo se dá por meio do desenvolvimento dos diversos níveis e recursos de leitura do texto corporal, e das inter relações daí advindas. Cabe notar que, dialeticamente, todas estas práticas de leitura também estão voltadas também para o desenvolvimento de uma *escrita corporal*, ou seja, a realização dos movimentos com ampla percepção do seu texto, contexto, ou contextos próprios.

A leitura do jogo, associada à aquisição das desejadas capacidades corporais e habilidades motrizes, individuais ou coletivas, permite que nós educadores planejemos as ações concretas para as aulas de Educação Física, a partir da perspectiva do que é possível ser lido em cada momento e em cada uma das atividades propostas. Aprender a ler, *escrever e reescrever* os movimentos culturalmente organizados presentes nos jogos (tradicional, de criação ou desportivos), nas danças, ginásticas ou lutas.

É importante ressaltar que os procedimentos resultantes desta reflexão são parte da construção permanente das relações entre os conhecimentos e saberes sistêmicos e as ciências da complexidade (*pedagogia da complexidade*) viabilizado plenamente em um projeto escolar com características transdisciplinares:

Uma escola que vá além da emancipação individualista de diferentes sujeitos a partir exclusivamente das suas necessidades e potencialidades psicológicas e biológicas excluídas de um contexto cultural. O caminho provavelmente é o de uma pedagogia de integrações. Integrações de conhecimentos e práticas. Conhecimentos científicos, filosóficos, artísticos, do senso comum. Pedagogia percebida numa perspectiva prático-normativa da formação de homens e mulheres na plenitude de sua humanidade. Uma pedagogia na qual possamos tratar o humano por inteiro. O humano na complexidade de sua corporalidade. O humano de corpo e alma, natural e cultural. (GAYA, 2006, p. 250-272)

O QUE E PARA QUE LER?

Ao observarmos, por exemplo, um jogo de futebol no estádio ou pela televisão, ao acompanharmos as expressões envolvidas nesse ato, a ação e a emoção dos seus participantes diretos ou indiretos, nós podemos perceber claramente que existe uma totalidade lingüística, estética e simbólica a congregar todos esses atores. O jogo possui uma concatenação de idéias, termos, jargões, conceitos, fundamentos, gestos, atitudes, técnicas e estratégias, tanto individuais quanto coletivas - léxico e sintaxe especiais – produzidos e decifrados, calorosamente, por todos nela envolvidos. As possíveis leituras e as interpretações decorrentes desse texto, mantendo como exemplo a imagem futebolística – poderia ser qualquer outra

manifestação - têm sua matriz na visível produção escrita a quarenta e quatro pés, isso sem contar a condição especial dos goleiros.

Tal produto cultural carrega evidentes marcas estéticas, cujo código e registro pertencem à memória e aos bancos de imagens e vídeos, nos quais seu efêmero objeto – o movimento – assume a mesma grandeza das sinfonias e das artes em geral. A beleza das jogadas, que são as unidades desse código, são percebidas visualmente e constituem a força que move milhões de pessoas, todos os dias, a assisti-las e a praticá-las. Além disso, o estímulo e o incremento de sua prática, bem com as aquisições desejadas para tanto, são, de alguma maneira, rituais de iniciação no mundo adulto. São formas dramáticas, por vezes exacerbadas e que congregam as contradições que extrapolam os simples objetivos do jogo, afastando ou aproximando os mais diversos tipos de pessoas. São reflexos e representações - reconstrução corporal, arquetípica e simbólica da vida da comunidade que o desenvolveu e apóia.

Nesse sentido, a capacidade de leitura do jogo, desenvolvida por meio da sua prática em quadra ou campo, sua observação reflexiva, por meio de vários recortes, registros em diversos suportes e a recriação a partir destes elementos, interfere diretamente na possibilidade de se entender o sentido, ou os sentidos, presentes seja nos esportes, ou em outras expressões culturais corporais, na maioria das vezes distorcendo-os, o que reforça a necessidade de se ler o jogo não apenas na Educação Física e sim, elegê-lo como um dos principais focos conceituais, procedimentais e, sobretudo, atitudinais do ambiente escolar. Ler o jogo significa compreendê-lo em sua totalidade.

Aqueles a quem o futebol não faz sentido seriam, então, os que não foram educados para os sentidos profundos do jogo - morais, estéticos, afetivos, políticos, etc. Sendo assim, não disporiam dos elementos básicos para sua decifração, quer dizer, para a sua significação. É o caso de indagar, pois, pelas razões da adesão esportiva, por que alguns se engajam e outros não. Seriam os mesmos dispositivos que suscitam o interesse de praticantes e espectadores? Em que medida isso possui relevância antropológica ou, dizendo o mesmo de modo diverso, o que o gosto pelos jogos esportivos tem a dizer acerca dos padrões estéticos de nossa época? (DAMO, 2006, p.1)

ALFABETIZAÇÃO CORPORAL

Lê-se e entende-se a partir do que se vê, mediado pelo que já se sabe e sente, não necessariamente nessa ordem. Tal processo contínuo e permanente de aquisição, interpretação, registro e realização e troca dos códigos culturais, estéticos, éticos, técnicos e políticos, presentes nos jogos e outras atividades corporais, poderia ser chamado de alfabetização corporal.

Em cada etapa do desenvolvimento infantil a alfabetização corporal possui sentidos e significados diferentes. Assim, desde o nascimento, no exercício das intenções expressas na motricidade, a criança acompanha com olhos atentos e procura realizar os movimentos presentes na sua cultura, ampliando a cada dia, o seu significado e, conseqüentemente, refinando o seu nível de leitura e de escrita corporal. Os processos de imitação e criação sobrepõem-se. O mundo simbólico e o a fantasia são os primeiros códigos e a expressão básica com os quais a criança lida movimentando-se. Seu mundo interno convive com a percepção do mundo externo e as trocas simbólicas ocorrem pela transposição e sobreposição dos movimentos do imaginário, sob as leis da gravidade do mundo real, com muitos e previsíveis tombos.

O que é sentido e percebido pela criança é expresso em movimento próprio, cuja entropia decresce na medida em que os anos vão se passando. Ao movimento randômico e caótico dos primeiros anos, sucede-se uma gradativa e constante significação e complexificação dos gestos, valores e sentimentos. Com isso, por meio dos jogos e brincadeiras, também aumentam os diversos graus de inter-relações sociais, sendo que os tons emocionais por elas provocados são entendidos e sentidos como parte de um processo de aceitação / rejeição social, interferindo assim na construção da identidade e da auto-estima de indivíduos ou grupos.

Em um primeiro momento, o significado é o significante, ou seja, a cada palavra corresponde um gesto. Dessa forma o jogo simbólico nada mais é que a palavra em movimento. Para as crianças pequenas não basta dizer: é necessário mostrar, fazendo. Assim, interferindo em seu espaço por intermédio do seu movimento, a criança constrói sua identidade. Histórias movimentadas ficam cada vez mais complexas e cheias de detalhes de movimento, ricos em significado e expressão. Porém, a restrição das ações, limitadas a uma simbolização corporal com pouca interdependência, acaba por solicitar um jogo de sentidos mais profundos, expressos não mais em palavras, mas em inteiras frases de movimento, termo escolhido para significar as aquisições corporais obtidas na interdependência de movimentos e indivíduos presentes nos jogos com regras e com controle de materiais. Corresponde a esse momento, a aquisição do código lingüístico da palavra escrita, por meio do qual esta paulatinamente, passa a substituir a ação, elevando as ações e a compreensão do mundo para um nível mais complexo de leitura corporal.

Nesse ponto de mutação, por volta do primeiro e segundo ano do ensino fundamental, o jogo simbólico ainda é vivido como uma representação com características distintas do momento anterior, no qual a sobreposição do imaginário tinha um caráter muito mais forte e atuante. Aqui, neste momento, interessa mais a brincadeira e o exercício de situações sociais, não mais projetadas, mas com forte conteúdo pessoal. Como há menos sobreposição do imaginário e os indivíduos, com suas diferenças, começam a ser percebidos como tal. Os valores culturais passam a ser os critérios pelos quais essa percepção infantil procura se firmar, buscando padrões, em nosso caso, com forte atuação da mídia e dos valores corporativos, expressos no esporte de rendimento e do espetáculo. Aos poucos, jogar futebol começa a ficar mais interessante que o faz de conta, ou melhor, transforma-se em outro tipo de jogo simbólico, mais complexo, do qual também faz parte a construção de “clubinhos” entre meninos e meninas. Aos poucos as relações projetadas nas histórias infantis, dão lugar às relações entre indivíduos com sentimentos, gestos, ritmos e capacidades diferentes, presentes nos diversos tipos de atividades propostas no ambiente escolar.

A aquisição consciente de elementos técnicos – tais como por exemplo aprender a lançar ou arremessar uma bola com um objetivo específico - presentes em muitos jogos com regras, permitem ao educando alcançar uma nova maneira de participar, sendo que por intermédio de desafios graduais e constantes isso pode ser alcançado de maneira segura e fluente. Paralelamente, constroem-se redes simbólicas cada vez mais complexas, que permitem compreender o jogo em seus diversos cortes e dimensões. O passo seguinte é praticar, compreender e ressignificar as atividades corporais da cultura, de maneira crítica e participativa.

JOGO TRADICIONAL

A Natureza programa a criança pra fazer duas coisas do primeiro ao sétimo ano de vida: por um lado estruturar um conhecimento do mundo tal como ele é, e, por outro brincar com este mundo do modo como ele não é (...) O mundo é um lugar muito prático, e a natureza dota a criança com uma inteligência muito prática: sua capacidade de interagir através dos movimentos corporais (...) Novos padrões para organização sensorial e ações corporais só se formam no cérebro da criança quando ela interage com o mundo por meio do corpo (PEARCE, 1987, p.123).

Aqui é também o ponto de escolha dos educadores físicos quanto ao tipo de leitura corporal que será oferecida inicialmente aos seus aprendizes. Concorre também para isso o perfil do educador e suas expectativas com relação ao que ensinar nesse momento. Nesse ponto podemos questionar como o educador lê sua área de atuação e o quanto tem desenvolvida sua capacidade de leitura do texto corporal tanto de indivíduos como de grupos de alunos. O contexto no qual atua também cria condições para o desenvolvimento de um tipo de leitura mais específico. Dessa maneira, também o educador com suas contradições também participa na elaboração dos níveis de leitura do jogo.

De fato, atualmente existe uma predominância do modelo desportivo no currículo oferecido pela maioria das escolas, de maneira geral. Essa é a primeira escolha, ou seja, o educador pode eleger o esporte como meio e fim, tentando ressaltar e até

salvaguardar suas características educacionais de inclusão, pluralidade, estética, ética e democracia, justificando assim a predominância deste modelo no ambiente escolar. No entanto, isso acaba resultando em simples busca de melhora de desempenho e rendimento, reduzindo assim o alcance das metas já citadas. É como oferecer literatura adulta para crianças. Aqui há, como formulação alternativa, a necessidade de se ler, conhecer e interpretar e recriar a cultura lúdico-corporal a partir da análise e conhecimento dos Jogos Tradicionais, assim comentados por Knijnik (2008, p.6) :

(...) caracteriza a importância dos jogos tradicionais de cada cultura, tanto para a experiência individual e simbólica no desenvolvimento de cada criança como também para a criação de laços comunitários e sociais essenciais. Com o conhecimento dos jogos tradicionais (...), ou seja, o aprendizado da cultura de jogo de sua comunidade, feito por meio dos jogos tradicionais aprendidos anteriormente –, é que a criança passa a ter subsídios concretos para entrar em um processo que não pára, ou não deveria nunca mais parar.

Esse tipo de vínculo permite que se enfatizem os elementos lúdicos, estéticos, éticos, plurais e políticos da cultura corporal. Os Jogos Tradicionais, entendidos aqui como aqueles praticados por uma cultura em particular, sem códigos padronizados, regras, materiais ou espaços pré-definidos (ex. queimada, pique bandeira, pular sela entre muitos outros), permitem uma maior participação e possibilidades de reflexão por parte dos educandos, constituindo uma espécie de elo perdido entre o jogo simbólico e o jogo desportivo, ao qual freqüentemente as crianças são precipitadamente lançadas de maneira muitas vezes irresponsável, ignorando-se até mesmo os conhecimentos estruturais e desenvolvimentais do nosso tempo no que diz respeito à sobrecarga de esforço na infância. Afirmar a pré-desportividade do Jogo Tradicional é submetê-lo, juntamente com toda sua riqueza e vigor, ao mundo aparentemente pré-determinado do esporte midiático e espetacularizado.

A análise de qualquer Jogo Tradicional requer a leitura básica de alguns itens:

- Espaço de jogo
- Materiais e instalações utilizadas
- Regras do jogo
- Habilidades Corporais desenvolvidas
- Forma de jogar e estratégias

Considera-se cada Jogo Tradicional como uma unidade textual, um produto cultural passível de ser descrito e compartilhado por meio da escrita e da leitura, favorecendo seu foco conceitual e não apenas procedimental, o que permite um melhor entendimento global da sua profundidade e dinâmica. Para os alunos é um momento de estudo da cultura lúdica na qual estão imersos e cuja intervenção fala intensamente acerca dos gostos de sua época.

Tal análise do supõe aquisições e conhecimentos prévios e esta é a leitura, propriamente dita, do jogo. O entendimento da gramática dos gestos necessários à sua realização, bem como a sintaxe das ações coordenadas nos diversos jogos, constituem os elementos simbólicos que servem de suporte para esta leitura. Tal entendimento é plenamente perceptível quando se interroga aos alunos acerca dos conceitos e práticas desenvolvidos cada vez que se participa de um jogo de cabeçobol ou de pebolim humano, para instigar a imaginação do leitor.

A simples descrição destes Jogos Tradicionais por meio de planilhas com os itens acima citados corresponde ao gênero instrucional da escrita, por meio do qual procura-se descrever os procedimentos, no caso uma “receita” do jogo. Somada à prática dos Jogos, a descrição pressupõe a abertura para realidades e contextos que não possuem relação direta com a cultura

corporal desportiva de massas. São elementos da cultura lúdica, da qual todos podemos fazer parte, o que aponta para uma solução menos excludente para uma iniciação na cultura corporal.

Assim, os Jogos Tradicionais e sua leitura, podem ser o fundo sobre o qual a reflexão acerca do papel da dualidade cooperação / competição pode ser explorada de maneira crítica aos valores dominantes de hiper competitividade e individualismo, sem cair no indesejável proselitismo antidesportivo, o que apenas restringe o caminho reflexivo aberto neste momento da aprendizagem. Ao considerarmos este registro dos Jogos Tradicionais como o ponto de partida para sua leitura em diversos níveis, sua realização acaba por permitir a Criação de novos jogos.

JOGOS DE CRIAÇÃO

Criar jogos pressupõe uma prévia e extensa leitura e prática dos Jogos Tradicionais que permita a formação de uma massa crítica de conhecimentos, suficientes para precipitar este processo. Os conhecimentos prévios, sistematizados pela análise e leitura e registro escrito dos Jogos Tradicionais, faz com que os seus fatores e componentes (espaço, instalações, materiais, regras, habilidades e estratégias) possam ser intercambiados com claros objetivos criativos. Criar passa a ser uma experiência natural para quem descreve tais produtos culturais.

Inicialmente a Criação de Jogos é feita por intermédio da fusão dos Jogos Tradicionais, resultando em terceiros, com algumas características das suas matrizes. A autoria dos jogos situa tal produção no mesmo nível das outras produções estéticas realizadas no ambiente escolar, resultado de uma profundidade que construiu a possibilidade de se *ler o jogo* e a partir dessa leitura, a possibilidade de recriá-lo. O conjunto e a exposição das elaborações, apresentadas nas aulas, permite que essa leitura seja constantemente atualizada, deslocando as percepções coletivas da esfera concreta das partidas, com suas emoções ímpares, para a abstração da apreciação de um constructo, a novidade materializada na criação de novos jogos.

Dessa maneira, fecha-se um ciclo que vai da alfabetização corporal, passa pela apropriação do código corporal pela via lúdica e desemboca na criação de novos elementos da cultura, rompendo com a visão clássica do aluno como reproduzidor do gesto desportivo. Essa é a ponta do processo que se iniciou na escolha dos Jogos Tradicionais em detrimento da prematura iniciação desportiva. Seu resultado evidencia o papel de uma visão de leitura do texto corporal, que extrapola a linguagem escrita e descritiva, apesar de valer-se dela para registrar e analisar a unidade lúdica. Tal leitura pressupõe um indivíduo crítico, perceptivo aos elementos presentes nos jogos e das possibilidades de sua criação. É essa capacidade de ler, escrever e recriar os gestos e os jogos, o que permite o desenvolvimento da maturidade lúdica, ou seja o desenvolvimento pleno da capacidade humana de brincar e considerar a conservação de tal atividade como fundamental na construção de uma cultura de paz.

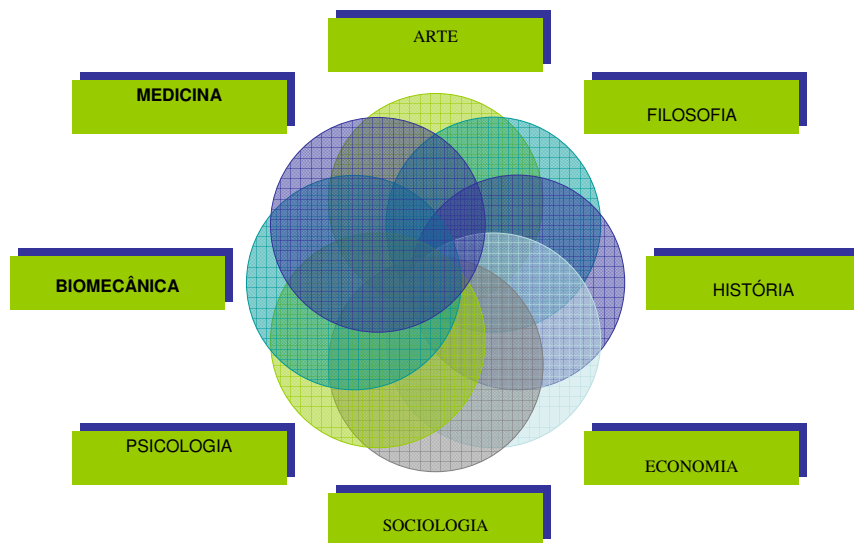
PARA LER OS ESPORTES E OUTRAS ATIVIDADES CULTURALMENTE CONSTRUÍDAS

A partir dessa maturidade lúdica, plenamente desenvolvida, é possível que se comece a ler a atividade cultural desportiva com maior profundidade, com elementos e ferramentas de reflexão fortalecidas pela prática, pelo registro, criação e crítica cotidianamente desenvolvidas. Suponho que o papel da Educação Física Escolar deveria distanciar-se da reprodução dos esportes do nível de rendimento, sem, no entanto, deixar de praticá-los, recriá-los e torná-los focos de reflexão nos níveis educacional e de participação. Tal opção afirma o educando como o centro do processo de aprendizagem, no qual os esportes podem servir de meio para a compreensão da cultura à qual este pertence e com a qual interage. A simples prática dos esportes, sem tematizá-los reflexivamente, os coloca em uma condição de irrealidade o que injustifica sua presença na escola, se considerarmos que tais práticas são apenas necessárias para “compensar os excessos cognitivos da vida escolar”, como ainda afirmam muitos profissionais da Educação Física, a um passo de se transformar a Educação Física em atividade extra-curricular.

A leitura e prática dos esportes e de outras atividades corporais na escola, abre possibilidades educacionais que podem ser viabilizadas a partir de vários cortes possíveis na sua prática cotidiana, todos eles profundos geradores de reflexão e de crítica tais como a presença de elementos estéticos, lúdicos, técnicos, estratégicos, energéticos, imagéticos, éticos, simbólicos, arquetípicos, políticos, promotores de qualidade de vida ou de lesões decorrentes da prática dessas atividades. O levantamento de questões e reflexões pertinentes a essas áreas permite que se aprofunde o nível de leitura das atividades corporais, para além da visão puramente técnica, o que ainda constitui a base não só dos planejamentos, mas principalmente das práticas educacionais de muitos professores.

Tal abordagem procura distanciar a aula de Educação Física da pura e simples prática de atividades predominantemente desportivas, direcionando-a para um aprofundamento no estudo do seu campo de atuação por meio da leitura do movimento humano, paralelo ao desenvolvimento de suas potencialidades, o que não pode ser feito sem um conjunto consistente de conceitos e cortes entrelaçados para essa realização. A compreensão desta teia de significados é o que permite a leitura do produto cultural seja ele um jogo, uma coreografia, um espetáculo circense ou uma pelada no fim de semana.

Entrelaçamento transdisciplinar das atividades corporais culturalmente construídas
(adaptado de Gaya, 2006 pg. 126)



Por fim, nesse processo de aquisição da leitura e da escrita do texto corporal, vislumbra-se a crescente possibilidade de entendimento e de reflexão pertinentes às várias dimensões das atividades corporais. Tal direção aponta para uma visão global que percebe o fenômeno corporal pelo viés da complexidade, evidenciado pelas diversas disciplinas e áreas de estudo que o compõem. Este caminho que se iniciou na alfabetização corporal, agora permite ler, escrever, estudar e recriar o jogo, sobretudo os esportes, enfatizando seus aspectos culturais, transdisciplinares. O entrelaçamento destes níveis de leitura nos permite compreender os fenômenos corporais, desportivos ou não, para além da sua prática. Objetos lidos, criticados, compreendidos, transcendidos e, sobretudo, escritos no próprio corpo, ou seja, praticados e subjetivados.

REFERÊNCIAS

- CASCO, Patrício. *Tradição e Criação de Jogos – Reflexões e Propostas para uma Cultura Lúdico-Corporal*. São Paulo, Ed. Peirópolis 2008,
- DAMO, Arlei Sander. Senso de Jogo. Universidade de Santa Cruz do Sul, *Esporte e Sociedade*, n° 1, nov.2005 – fev 2006
- GAYA, Adroaldo. Corpos Esportivos, o Esporte como campo de Investigação Científica, *Revista Brasileira de Educação Física e Esportes*, São Paulo, v.20, p.125-27, set. 2006. Suplemento n.5.
- GAYA, Adroaldo. A reinvenção dos corpos: por uma pedagogia da complexidade, Porto Alegre, *Sociologias*, ano 8, n° 15, jan/jun 2006
- KNIJINIK, J.D, Prefácio de CASCO, Patrício. *Tradição e Criação de Jogos – Reflexões e Propostas para uma Cultura Lúdico-Corporal*, , São Paulo, Ed. Peirópolis 2008.
- MARTINS, Maria Helena. *O que é Leitura*, Ed. Brasiliense, São Paulo, 1982.
- MORIN, E. *O Método III. O conhecimento do conhecimento II*. Trad. Maria Gabriela de Bragança. Mira-Cintra, Europa-América, 1986.
- PEARCE, Joseph C. *A Criança Mágica*, Ed. Francisco Alves, RJ, 1987.

Contatos

Colégio Oswald de Andrade Caravelas

Fone: 9424 9272

Endereço: Domingos Félix, 57, Bloco 05 ap.32 - Jardim Amaralina, São Paulo, 05570220

E-mail: oliveiracasco@ig.com.br

Tramitação

Recebido em: 16/05/08

Aceito em: 28/08/08