

TCHOUKBALL: QUE ESPORTE É ESSE?*

Ms. SÉRGIO SETTANI GIGLIO
Doutorando em Educação Física pela USP
Professor de Educação Física da Universidade Nove de Julho

Resumo | O objetivo desse artigo é apresentar reflexões e apontar possibilidades de trabalho de um esporte ainda sem muita divulgação e praticantes no Brasil, o Tchoukball. A partir de uma experiência com alunos universitários na aplicação desse esporte, apresento as dificuldades e possibilidades encontradas pelos discentes diante do contato com um esporte pouco conhecido. Para debater a proposta aplicada para o Tchoukball a partir da experiência empírica da aplicação da aula e da análise crítica realizada junto aos alunos, utilizo como referencial teórico os princípios dos Esportes Coletivos propostos por Bayer (1994) e Garganta (1995).

Palavras-chave | Educação Física; Tchoukball; ensino esportes coletivos.

*. Agradeço a leitura atenta e as sugestões de Eduardo Lopes Salomão Magiolino, Ivana Barossi Garcia e Márcio Pereira Morato.

INTRODUÇÃO

No curso de Educação Física da Universidade Nove de Julho leciono como professor da disciplina de Prática de Ensino. No curso de licenciatura essa disciplina funciona como um eixo do curso, pois do segundo semestre até o último ano os alunos terão disciplinas de Prática de Ensino¹. No último semestre, os alunos se deparam com a disciplina de Prática de Ensino-Práxis, que tem como objetivo principal, refletir sobre os temas da cultura corporal de movimento, trabalhados durante o curso, e aplicar os conhecimentos aprendidos associando-os aos conceitos trabalhados anteriormente.

Ao longo das disciplinas de Prática de Ensino são estudados todos os documentos do Governo Federal: o Referencial Curricular Nacional (RCN) para a Educação Infantil, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) para o Ensino Fundamental I e II e as Orientações Curriculares para o Ensino Médio, foi incluído nessa última disciplina o Caderno do Professor, que é o documento adotado pelas escolas públicas do Estado de São Paulo, para que os alunos pudessem conhecer o conteúdo do material que está sendo aplicado nas escolas de São Paulo².

Diante disso, a disciplina, a partir da proposta do Estado de São Paulo (BETTI *et al*, 2008), retoma os temas trabalhados nos semestres anteriores. Nas primeiras aulas da disciplina realizamos uma discussão teórica dos cadernos, com debates em grupo, para entender o conteúdo da Proposta do Estado, o que seria realmente aplicável e, a partir das próprias experiências dos alunos no estágio supervisionado, pudemos refletir coletivamente sobre os conteúdos apresentados nos cadernos.

1. A disciplina abrange desde a Educação Infantil até o Ensino Médio.
2. A partir de 2008, em todas as escolas do Estado de São Paulo foi adotado o Caderno do Professor para todas as disciplinas. Esse material produzido pela Secretaria de Educação, tem como intenção subsidiar a prática docente com o conteúdo organizado por bimestre, oferecendo orientações detalhadas para o desenvolvimento das Situações de Aprendizagem propostas. A produção do Caderno do Professor para a disciplina de Educação Física ficou a cargo dos seguintes professores: Adalberto dos Santos Souza, Jocimar Daolio, Luciana Venâncio, Luiz Sanches Neto, Mauro Betti e Sérgio Roberto Silveira.

Após esse aporte teórico e de reflexão, os alunos foram divididos em grupos temáticos para aplicarem uma aula para os próprios colegas, com duração de quarenta minutos. Como ponto de partida foram levantados os temas da cultura corporal de movimento que compõem a Proposta do Estado, e dentro dos temas foram identificados subtemas, sendo que cada grupo deveria escolher um item para montar a sua aula. Foi proposto para a turma a seguinte divisão dos temas e subtemas:

- I. Esportes Coletivos conhecidos (Futsal, Handebol, Basquetebol e Voleibol);
- II. Esportes Coletivos pouco conhecidos 1 (Rúgbi, Fresbee, Flagball);
- III. Esportes Coletivos pouco conhecidos 2 (Beisebol, Badminton, Tchoukball);
- IV. Esporte coletivo que não existe (deveriam inventar um novo jogo);
- V. Esportes individuais (Atletismo, Tênis);
- VI. Jogos;
- VII. Dança/Atividades Rítmicas (Danças Folclóricas, Danças Regionais, Atividades Rítmicas, Hip Hop, Street Dance, Samba, Zouk);
- VIII. Lutas (princípios de confronto e oposição, Judô, Caratê, Taekwondo, Boxe, Capoeira, Esgrima);
- IX. Ginástica (Ginástica Artística, Rítmica, Geral, Aeróbica e de Academia).

A divisão acima privilegiou os Esportes Coletivos pelo fato dos alunos, no decorrer do curso, terem tido disciplinas específicas sobre Lutas, Dança, Atividades Rítmicas e Ginástica. Dos Esportes, os alunos tiveram contato com as modalidades mais conhecidas e nesse momento foi uma oportunidade de vivenciar experiências com modalidades pouco conhecidas por eles, seja nos itens Esportes Coletivos pouco conhecidos ou no item Esporte Coletivo que não existe.

Para a elaboração da aula, os alunos deveriam seguir a linha da cultura corporal de movimento, utilizar a criatividade na construção de materiais alternativos, adequar os espaços para aplicação das atividades da aula e basear-se em um dos princípios do Caderno do Professor que indica, ao final de cada volume, que o professor deve utilizar o material como um parâmetro, como um ponto de partida, e que deve criar/adaptar a partir do que está sendo proposto³.

Nesse artigo discuto a proposta do grupo que ficou com o Esporte coletivo pouco conhecido 2 e que escolheu o Tchoukball como tema para a aula. Para construir esse diálogo entre a aula apresentada e os pressupostos teóricos utilizo os princípios dos Esportes Coletivos propostos por Bayer (1994) e Garganta (1995) para, ao final, debater a proposta aplicada para o Tchoukball.

PRINCÍPIO DOS ESPORTES COLETIVOS

Nos Cadernos do Professor os Esportes Coletivos são apresentados basicamente a partir dos conceitos de Bayer (1994) e Garganta (1995). Esses autores apresentam conceitos importantes para se trabalhar com o ensino dos Esportes Coletivos afastando-se de um modelo tradicional de ensino, que muitas vezes valoriza somente o gesto técnico padronizado e devidamente dividido em partes, isolando o movimento do contexto do jogo, ou seja, do objetivo principal ao se aprender tal movimento.

Bayer (1994) estruturou o ensino dos Esportes Coletivos a partir do que chamou de *invariantes*, dos elementos que permanecem comuns mesmo mudando-se o esporte. São eles: bola ou algo similar, uma quadra ou campo – o autor chama de terreno –, regras, um alvo a atacar e outro a defender, companheiros de equipe, adversários. A partir desses elementos

3. Em discussão levantada na própria sala chegou-se a conclusão de que essa informação que está ao final do caderno como Considerações Finais deveria ser as Considerações Iniciais, pois, se é fundamental que o professor faça as adaptações a partir de sua realidade seria importante ter essa explicação no início do material ao invés de estar somente vinculada ao final do caderno.

estruturais chegaram aos princípios operacionais de ataque: 1. Conservação da posse de bola, 2. Progressão em direção ao alvo contrário e 3. Realização do ponto (BAYER, 1994, p. 117), e de defesa: 1. Recuperação da bola, 2. Dificultar a progressão do adversário em direção ao seu alvo e 3. Proteger o seu alvo. (BAYER, 1994, p. 99)

Ao se trabalhar os Esportes Coletivos a partir da proposta de Bayer o professor irá estimular os alunos a resolverem situações-problemas porque terão que entender a dinâmica do jogo, não se limitando a uma mera execução mecânica. Dessa forma, os alunos deverão compreender os princípios do jogo que faz com que a equipe que esteja com a bola tenha que atacar e quando estiver sem, terá que se defender. (BETTI *et al*, 2008)

Nessa perspectiva algumas perguntas são essenciais: Quem participa? Como? Onde? Quando? (BAYER, 1994). Se utilizadas como parte do processo de ensino aprendizagem orientarão todo o processo de entendimento do jogo. Este entendimento acontece para além de sua (única) dimensão técnica, fugindo do modelo tradicional que valoriza a separação no ensino dos fundamentos para que num momento mais formal de jogo, os alunos possam juntar o que aprenderam isoladamente e distante de uma situação próxima do jogo, como se a soma das partes resultasse no todo. Pensar o Esporte Coletivo desse modo faz com que haja a valorização das interações entre os elementos, aproximando-se da estrutura dos Esportes Coletivos, devido a grande complexidade que carregam na lógica do jogo.

Garganta (1995, p. 20-21) propõe as *unidades funcionais* no sentido de não estruturar o ensino nos fundamentos de maneira isolada. Para o ensino do esporte coletivo, de uma maneira didática, apresenta os *níveis de relação* que devem garantir o grau de complexidade do que se ensina: eu-bola; eu-bola-alvo; eu-bola-adversário; eu-bola-colega-adversário; eu-bola-colegas-adversários; eu-bola-equipe-adversários. Os exercícios para se ensinar algum esporte coletivo devem passar por essas etapas, sempre aumentando-se o nível de complexidade. Para ele, no esporte deve ser ensinado o modo de fazer (técnica) associado com a razão de fazer (tática).

ENTENDENDO O JOGO DE TCHOUKBALL?⁴

O jogo de Tchoukball é fruto de uma mistura de princípios de outras três modalidades: Pelota Basca (praticamente desconhecido no Brasil), Voleibol e Handebol. Possui duas características singulares em relação aos demais Esportes Coletivos: a presença de dois quadros de remissão, localizados nas linhas de fundo da quadra, em que a bola deve ser arremessada em qualquer quadro para conquistar os pontos, ou seja, as equipes não possuem um campo de ataque e um campo de defesa; e a ausência de contato físico entre os participantes, já que todos os passes – limitados a três por equipe – não podem ser interceptados pelo adversário.

Para entender toda a dinâmica de algum esporte é preciso conhecer algumas regras oficiais, tendo claro que dependendo do local em que for realizado é fundamental que modificações sejam feitas a fim de fazer o “jogo possível”. Segundo Paes (1996, p. 113): “[...] o jogo possível possibilita o resgate da cultura infantil no processo pedagógico de ensino do esporte, tornando seu aprendizado uma atividade prazerosa e eficiente no que diz respeito à aquisição das habilidades básicas e específicas”. Dessa forma, a apresentação das regras oficiais tem como finalidade visualizar a dinâmica do jogo, ressaltando que essas regras podem ser modificadas de acordo com as necessidades e possibilidades de cada professor, escola e/ou alunos.

Pelas regras oficiais, o Tchoukball é disputado por duas equipes com nove integrantes cada, com o objetivo de somar mais pontos ao final do jogo. Para isso, utiliza-se uma bola de Handebol, sendo que é permitida a troca de no máximo três passes⁵ aéreos (utilizando somente os membros superiores), antes da finalização da jogada (arremessar a bola contra um dos dois quadros de remissão). Quem está com a bola pode fazer três passadas (ritmo trifásico do Handebol), não sendo permitido bater bola como no Basquetebol.

4. Para maiores informações sobre o Tchoukball no Brasil consulte: <http://www.tchoukball.com.br/>

5. Sempre que a bola é colocada em jogo, esse “primeiro passe” não é computado como um dos três passes permitidos antes da finalização.

Na frente de cada quadro existe uma pequena área (semicírculo) com três metros de raio, chamada de área proibida, pois a mesma não pode ser invadida pelos jogadores e, se após um arremesso, a bola cair dentro da área, o ponto será marcado para a equipe adversária.

Para a concretização do ponto não basta somente acertar o quadro de remissão, é preciso, após o contato com o alvo, que a bola toque primeiro em algum ponto da quadra, exceto na área em que o arremesso foi realizado. Se o jogador adversário, ao tentar realizar a defesa para recuperar a bola, após o arremesso não conseguir segurá-la, permitindo que a bola toque no chão, o ponto é concretizado por quem realizou o arremesso.

Também é possível marcar pontos contra a sua própria equipe quando: o jogador errar o alvo após o arremesso; após acertar o quadro de remissão a bola cair fora da quadra; após a finalização a bola retornar no corpo do arremessador; e após o arremesso, como dito anteriormente, a bola cair dentro da área proibida.

Existem algumas condições em que são marcadas faltas, e nesses casos a reposição de bola é sempre feita a partir do local em que estas aconteceram ou onde a bola caiu. A falta é caracterizada quando: um jogador se desloca com a bola sem realizar as três passadas permitidas; efetuar mais de três passes; tocar na bola com os membros inferiores; a bola tocar o chão após um passe; acontecer a interceptação do passe da equipe adversária, sendo intencional ou não; após a finalização de sua equipe o jogador segura/toca na bola; não permitir o deslocamento do adversário ou que o mesmo realize o passe.

Diante das regras oficiais do Tchoukball, o objetivo dos alunos foi preparar uma aula no sentido de recriar e repensar o jogo, pois em muitos espaços que atuarão não terão à disposição todo tipo de material e de espaço para a realização das aulas.

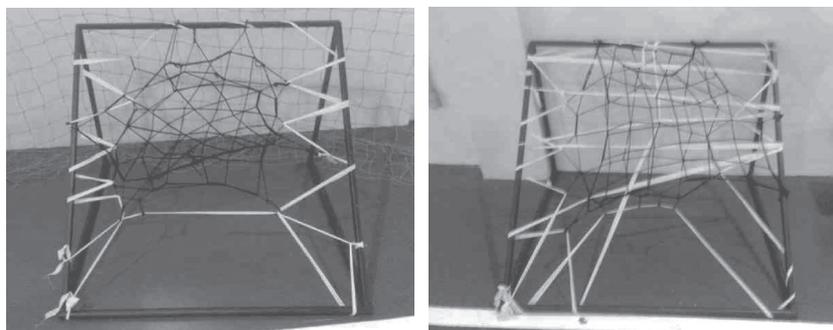
A PROPOSTA DOS ALUNOS PARA O TCHOUKBALL

No sentido de possibilitar uma reflexão por parte dos alunos sempre ao final das apresentações do dia realizamos uma discussão sobre a aula

aplicada. A aula de Tchoukball foi a última a ser aplicada, e por isso o grupo responsável teve a oportunidade de ouvir todas as sugestões feitas e incorporá-las na atividade.

O grupo⁶ decidiu estruturar a aula para ser aplicada no Ensino Fundamental I. Os materiais selecionados foram bolas de diferentes tamanhos e peso e alvos adaptados. Os alvos foram necessariamente adaptados pelo fato da Universidade não possuir os quadros oficiais. Vale ressaltar, que essa pode ser uma das maiores dificuldades ao se trabalhar o Tchoukball na escola, mas não ter o quadro oficial não pode ser um empecilho para a prática.

O próprio Caderno do Professor oferece algumas indicações de como adaptar o quadro, o grupo foi altamente criativo ao aproveitarem o que já existia. Tendo apenas alguns elásticos e duas redes extensoras (popularmente conhecida como “aranha”) muito utilizadas por motoqueiros em São Paulo, montaram a “rede” para impulsionar a bola; para a estrutura do quadro utilizaram as minitraves de Futebol disponíveis (imagens abaixo). Com um material simples e bem criativo conseguiram criar um quadro alternativo com as funcionalidades do quadro oficial.



Fotos do celular de um dos alunos do grupo.

6. Esse grupo era formado pelos seguintes alunos: Anderson Pereira Novaes, Danillo Bergosso de Araújo, Diego Santos Polizeli, Rodrigo Costa de Souza, Rodrigo de Souza Pina e Sonia Souza de Oliveira, da unidade da Vila Maria, do período noturno.

A primeira atividade proposta pelo grupo revelou uma característica, também presente em outros grupos que tinham a estrutura dos Esportes Coletivos como tema, que foi a presença do método tradicional-tecnicista como forma de ensinar o jogo. O que evidenciou o vínculo com esse método na aplicação do grupo foi uma atividade em que os alunos deveriam realizar um passe frontal em duplas, típica atividade mecânica e, portanto, distante do pensamento da cultura corporal de movimento proposta pelo Caderno. Se a linha que os alunos deveriam seguir é a de pensar o esporte a partir de situações de jogo, fazer o passe parado não foi uma boa alternativa, pois ao se trabalhar dessa forma não permite que os alunos resolvam problemas e que se distanciem do que encontrarão no jogo.

Nesse tipo de atividade valoriza-se o fazer e pouco se trabalha o motivo pelo qual se faz tal movimento, vinculando o ensino das técnicas esportivas ao modelo de esporte de rendimento tendo como consequência a valorização de determinados gestos em detrimento de outros. Para Daolio e Velozo (2008), ao ter a ação valorizada, essa concepção de ensino dos esportes coletivos faz com que a eficiência da execução seja o objetivo principal, transformando a atividade em algo tecnicista. Como consequência disso reforça-se a visão de que técnica corporal seja sinônimo de habilidade e de execução correta.

Embora, no Tchoukball o adversário não possa roubar a bola, o passe é realizado dentro de uma lógica em que é executado para frente, para trás e para os lados, fazendo com que a equipe possa finalizar em qualquer um dos alvos. Caso os alunos não entendam essa lógica, o jogo fica condicionado a uma estrutura da maior parte dos Esportes Coletivos, que é a de atacar o alvo adversário e a de defender o seu alvo.

Durante a discussão em sala, para dar um outro sentido à atividade do passe e aproximá-lo de uma situação de jogo, sugeri que fosse aplicado um *Passa 10*⁷ adaptado, utilizando-se espaços variados para os alunos

7. O *Passa 10* é um jogo utilizado para que os alunos entendam como e quando devem realizar os passes em uma estrutura semelhante ao dos Esportes Coletivos, pois são duas equipes que devem trocar passes, sem que aconteça a interceptação ou toque de algum adversário, até chegarem ao total de dez passes. O aluno que recebe a bola não pode se deslocar, essa restrição é importante para que os alunos que não estão com a bola possam se movimentar para criar condições para recebê-la.

compreenderem o passe. Para isso seria necessário dividir a quadra em cinco espaços, utilizando-se a sua própria demarcação (as duas áreas de futsal, círculo central e os dois espaços que sobram entre a delimitação da área e do círculo central) para criar dinâmicas diferentes de deslocamento, percepção espacial, estratégia, etc. Ao todo teríamos dez grupos na quadra, sendo duas equipes para cada espaço que deveriam ser trocadas para se adaptarem às novas demandas devido à mudança do tamanho e formato do local em que poderiam se deslocar. A concretização do ponto seria uma adaptação em relação ao *Passa 10*, sendo que o último a receber o passe deveria arremessar a bola ao solo e os adversários precisariam recuperá-la antes do segundo toque no chão. Caso não conseguissem, seria concretizado o ponto. Com o passar do tempo, o professor poderia reduzir o número de passes até chegar ao princípio do jogo que são três passes antes da finalização.

A segunda atividade aplicada foi realizada com os alunos em duplas trocando passes em progressão a um alvo (arcos colocados ao chão) com o objetivo de finalizar com um arremesso. O problema dessa atividade foi o número de alunos que ficaram parados. Como sugestão para modificar a atividade, mas ainda valorizando a troca de passes e a finalização, foi colocar os arcos ao centro da quadra e formar dois grupos grandes de alunos. Enquanto um grupo trocava passes para realizar a finalização, o outro ficaria atento para receber a bola após o arremesso, pois estariam no lado oposto dos arcos. Assim, todos estariam integrados na atividade. Outra sugestão foi a de implementar as passadas que são permitidas no jogo.

A última atividade realizada foi um jogo adaptado de Tchoukball. Como parte do processo de ensino os alunos sabiam que não precisariam utilizar as regras oficiais, já que o objetivo era adaptar o que o Caderno apresentava, mas ao longo das aulas percebi o quanto as regras oficiais estiveram presentes, permeando boa parte das atividades.

O problema na realização da atividade foi uma rápida apresentação das regras logo no início da aula, não sendo retomada para a execução do jogo. Deveriam ter retomado alguns elementos da estrutura do jogo para poderem criar as regras durante o andamento da atividade, ora indicando

a partir das regras oficiais, ora da necessidade dos próprios jogadores. Por não terem feito isso, aliado ao fato de poucos conhecerem esse esporte, a dinâmica do jogo ficou bem confusa ocorrendo aglomerações – jogo *anárquico*⁸ (Garganta, 1995, p. 19) – de espaços e o esquecimento de que poderiam atacar qualquer alvo. Após várias intervenções e conversas para sanar as dúvidas, as equipes estruturaram estratégias melhorando a qualidade do jogo. Em um contexto escolar, será diante dessas dificuldades que o professor deverá propor as soluções dos problemas por parte dos alunos. Certamente uma aula para apresentar um novo jogo não será suficiente para que os alunos compreendam toda a dinâmica da atividade.

Como o número de alunos era grande, o grupo precisou montar mais uma quadra para realizar o jogo de Tchoukball. Porém, somente haviam adaptado dois quadros e para suprir a falta de material, a alternativa foi utilizar as paredes da própria quadra para reproduzir a dinâmica do quadro de remissão. Colocaram um arco no chão ao final de cada lado da quadra e o arremesso deveria ser feito dentro do arco para que a bola pudesse ser rebatida na parede e, assim, voltar para a quadra. Mesmo a bola cumprindo um movimento oposto, caso houvesse o quadro, o grupo conseguiu reproduzir a dinâmica do jogo sem ter o material necessário.

CONVERSA FINAL

O que ficou evidente na proposta trazida por esses alunos do último ano de licenciatura foi a criatividade do grupo na implementação dos materiais a serem utilizados no jogo, que nesse caso foram os quadros de remissão adaptados e os arcos (e a parede) funcionando como um “quadro invertido”. Com o arremesso sendo feito para o chão, para depois bater na

8. Além do jogo *anárquico* que corresponde a uma fase inicial, Garganta (1995) apresenta outras fases que indicam a qualidade do jogo: *descentração*, em que a ação dos jogadores não está dependente da posição da bola, conseguindo ocupar melhor os espaços; *estruturação*, em que acontece uma maior conscientização do que se faz por parte dos jogadores, permitindo a construção de táticas individuais e coletivas; *elaboração*, em que as ações da equipe estão vinculadas a uma estratégia, proporcionando um jogo muito bem elaborado.

parede e voltar para a quadra, a bola faz uma trajetória ascendente e com pouca velocidade facilitando a iniciação dos alunos mais novos. Como variação a isso, seria a realização do arremesso contra a parede para que depois a bola tocasse o chão. Também poderia ser liberado um número de quiques até que os alunos entendessem a dinâmica do jogo.

O grupo que apresentou a aula de Tchoukball mostrou que ainda precisa superar uma aplicação tecnicista de certas atividades. O tecnicismo apesar de ter legitimado grande parte do ensino destas modalidades, tem sido questionado nos últimos anos, por não ser capaz de lidar com a complexidade inerente aos Esportes Coletivos. Essa primazia do pensamento tecnicista na construção da atividade faz com que os alunos assumam a técnica como sinônimo de habilidade. Essa concepção por parte dos alunos, revela o quanto trazem incorporado saberes relativos à Educação Física que tiveram no contexto escolar.

Para que o professor possibilite a reflexão por parte dos alunos, é preciso estimular que os alunos questionem para, a partir daí, poderem entender o esporte coletivo de outra maneira. Reproduzir situações de jogo e desafiar os alunos a resolver os problemas, tais como: quando devo passar? Quando devo finalizar? Para onde devo me deslocar? Quando devo interceptar?

Ensinar a partir de questionamentos é tão importante quanto saber o gesto técnico específico que geralmente é ensinado de modo isolado de um contexto do jogo. A construção da atividade feita a partir de situações problemas vai fazer com que os alunos tenham que resolvê-los e assim que o fizerem, cabe ao professor inserir um novo problema para gerar uma desordem no que estava totalmente resolvido e estruturado. Por isso, as atividades devem ser pensadas a partir de variações, mesmo que pequenas (número de participantes, espaço, materiais utilizados, etc), mas que gerem uma grande alteração no que se faz.

Embora a atividade tenha sido pensada para alunos do Ensino Fundamental I, os alunos que participaram da aula eram de outra faixa etária e, por não conhecerem o jogo, ficaram limitados ao jogo anárquico. Num primeiro momento, as ações dos jogadores focadas onde a bola estava

e mesmo aglutinação em torno dela, gerou dificuldades para estruturar estratégias e houve muita fala para pedir a posse de bola. Certamente, se essas atividades envolvendo o Tchoukball fossem aplicadas ao longo de várias aulas, os alunos percorreriam as fases do jogo indicadas por Garganta (1995), começando com um jogo *anárquico* e com o passar do tempo chegariam ao jogo *elaborado*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BETTI, Mauro; DAOLIO, Jocimar; VENÂNCIO, Luciana; SANCHES NETO, Luiz. **Caderno do professor**: educação física. São Paulo: SEE, 2008.

BAYER, Claude. **O ensino dos desportos colectivos**. Lisboa: Dinalivros, 1994.

DAOLIO, Jocimar; VELOZO, Emerson. A técnica esportiva como construção cultural: implicações para a pedagogia do esporte. **Pensar a prática**. Goiânia, v. 11, n.1, p. 9-16, jan./jul. 2008. Disponível em: <http://www.revistas.ufg.br/index.php/fef/article/view/1794>

GARGANTA, Júlio. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: OLIVEIRA, José; GRAÇA, Amândio. **O ensino dos jogos desportivos**. 2. ed. Porto: Universidade do Porto, 1995.

PAES, Roberto R. **Educação física escolar**: o esporte como conteúdo pedagógico do ensino fundamental. 1996. 200 f. Tese (Doutorado em Educação Física) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 1996.

Recebido em: 12 abril 2011
Aprovado em: 12 maio 2011
Endereço para correspondência:
Av. Pavão, 355, apto 54
Moema
São Paulo-SP
CEP: 04516-010
ssgiglio@gmail.com