



Capacitação Continuada



Capacitação Continuada
Ministério do Esporte

Pedagogia do **Esporte**



Pedagogia do **Esporte**

ESPORTE ESCOLAR – CURSO DE EXTENSÃO



Ministério
do Esporte



DESIGN E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

LINK

61 340-6030

ILUSTRAÇÕES
ICO OLIVEIRA

IMPRESSÃO E ACABAMENTO
LASERCOR

1ª EDIÇÃO
TIRAGEM: 5.000 EXEMPLARES
2004

ESPORTE ESCOLAR – CURSO DE EXTENSÃO



Pedagogia do **Esporte**

Renato Sampaio Sadi
João Batista Freire
Alcides Scaglia
Adriano José de Souza

1ª edição

Brasília-DF, 2004

República Federativa do Brasil

Luiz Inácio Lula da Silva
Presidente

Ministério do Esporte

Agnelo Santos Queiroz Filho
Ministro

Francisco Cláudio Monteiro
Chefe de Gabinete

Orlando Silva de Jesus Júnior
Secretário Executivo

Alcino Reis Rocha
Chefe de Gabinete

Ricardo Leyser Gonçalves
Secretaria Nacional do Esporte Educacional

Lino Castellani Filho
Secretaria Nacional de Desenvolvimento de Esporte e de Lazer

André A. Cunha Arantes
Secretaria Nacional de Esporte de Alto Rendimento

Julio César Soares da Silva
Diretor do Departamento de Esporte Escolar e Identidade Cultural

Renato Sampaio Sadi
Coordenador Geral de Esporte Escolar e Identidade Cultural

Luciana H. de Cecco
Coordenadora de Apoio, Capacitação e Eventos Esportivos

Comissão de Especialistas de Educação Física

Alcides Scaglia
João Batista Freire
Juarez Sampaio
Mara Medeiros
Marcelo de Brito
Renato Sampaio Sadi
Suraya Darido

Fundação Universidade de Brasília

Lauro Morhy
Reitor

Timothy Martin Mulholland
Vice-Reitor

Decanos

Sylvio Quezado de Magalhães
Extensão

Noraí Romeu Rocco
Pesquisa e Pós-Graduação

Ivan Marques de Toledo Camargo
Ensino de Graduação

Thérèse Hofmann Gatti
Assuntos Comunitários

Erico Paulo Siegmar Weidle
Administração e Finanças

Centro de Educação a Distância – CEAD-UnB

Bernardo Kipnis
Diretor

Márcio da C. P. Brandão
Coordenador do Núcleo de Pesquisa e Desenvolvimento – NPD

Olgamir Francisco de Carvalho
Coordenadora do Núcleo de Educação e Tecnologias – NET

Maritza L. dos Santos
Sheila Schechtman
Tâmara M. F. Vicentine
Equipe Pedagógica

Equipe de Produção

Cassandra Amidani
Designer instrucional

Sobre os autores do módulo

Renato Sampaio Sadi
Doutor em Educação pela PUC/SP
Docente da FEF/UFG

João Batista Freire
Doutor em Psicologia Educacional pela USP
Docente da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC)
Livre Docente pela UNICAMP

Alcides Scaglia
Doutor em Educação Física pela FEF-Unicamp
Coordenador do curso de Educação Física nas Faculdades Integradas
Módulo - SP
Docente da UNASP-SP e da pós-graduação em Pedagogia do Esporte
– FEF-Unicamp

Adriano José de Souza
Mestrando em Coaching Pedagogy pela Kent State University (USA) e
auxiliar técnico de voleibol da equipe feminina da Kent State University

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Pedagogia do esporte / Renato Sampaio Sadi ... [et al.]. – Brasília : Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2004.
96 p. : il. ; 21 cm

ISBN 85-86290-30-0

1. Esporte e educação. 2. Educação física e esporte. 3. Metodologia do ensino. I. Sadi, Renato Sampaio.

CDU 372.879.6

Apresentação

Você começará o estudo de conteúdos básicos da Capacitação Continuada em Esporte Escolar (curso de extensão), na modalidade a distância. Os assuntos apresentados contribuem para a sua formação, pois você necessita destes conhecimentos para o desempenho de seu papel junto ao **Programa Segundo Tempo**.

Para se realizar um curso a distância, é preciso disciplina e perseverança para concluí-lo; por isso, desenvolva seu próprio método de estudo e observe as dicas apresentadas no Manual que poderão ajudá-lo(a) a alcançar bons resultados nos estudos.

Este módulo, previsto para ser realizado em 60 horas, apresenta as características da educação inclusiva e do esporte como direito social; noções básicas do crescimento e desenvolvimento da criança e do adolescente relacionado ao esporte; os princípios didáticos: o que, como e quando ensinar esporte; questões de conteúdo e metodologia do ensino da educação esportiva e alguns exemplos de vivência da pedagogia do esporte. É composto por seis unidades, apresentadas a seguir:

Unidade 1 – Características da aprendizagem humana e implicações para o esporte

Unidade 2 – Objetivos da educação esportiva

Unidade 3 – Noções de Didática do esporte

Unidade 4 – O Futebol Brasileiro

Unidade 5 – Competições Pedagógicas e Festivais Esportivos

Unidade 6 – Exemplos de Vivência da Pedagogia do Esporte



Sumário

Apresentação 3

Unidade 1 → Características da aprendizagem humana e implicações para o esporte 6

- 1.1 A aprendizagem do esporte 8**
- 1.2 Características da aprendizagem humana no ensino fundamental 10**
- 1.3 Metodologia do ensino de esportes para crianças de 7 a 10 anos de idade 13**
- 1.4 Metodologia do ensino de esportes para adolescentes de 11 a 14 anos de idade 15**

Unidade 2 → Objetivos da educação esportiva 19

- 2.1 A educação física e o esporte 20**
- 2.2 Jogo e Esporte como unidade de ensino 22**

Unidade 3 → Noções de didática do esporte 27

Unidade 4 → O futebol brasileiro 33

- 4.1 As contradições do futebol brasileiro 34**

Unidade 5 → Competições pedagógicas e festivais esportivos 43

- 5.1 A estrutura do ambiente do esporte para crianças 47**
- 5.2 Envolvimento de pais e responsáveis no acompanhamento dos filhos nas atividades esportivas 49**

Unidade 6 → Exemplos de vivência da pedagogia do esporte 53

6.1 Futebol 54

6.2 Voleibol 63

6.2.1 Fundamentos gerais e especiais 63

6.2.2 Os momentos que constroem o jogo de voleibol 64

6.2.3 Metodologia de ensino de jogos/esportes 65

6.2.4 Diversificação do material utilizado 71

6.2.5 Fundamentos básicos, conteúdos e exercícios para 11 e 12 anos 71

6.2.6 Fundamentos Derivados, conteúdos e exercícios para 13/14 anos 73

6.3 Basquete 80

6.3.1 Conteúdos e fundamentos do basquetebol 81

6.4 Handebol – Queimada 84

6.4.1 Queimada com pinos 84

6.4.2 Handebol 86

6.5 Natação 89

6.6 Corridas 91


6.7 Saltos 93

Referências bibliográficas 96

UNIDADE

1





Características da aprendizagem humana e implicações para o esporte

Apresentação → **Ao término do estudo desta Unidade, você deverá ser capaz de:**

- Compreender o processo de aprendizagem e das características humanas quando relacionadas ao esporte, em diferentes faixas etárias.

O homem como ser social aprende os movimentos que necessita para viver, por meio de seu corpo. No esporte, esta aprendizagem ocorre pelas práticas, experiências, pelos exercícios, movimentos. O mundo da experiência da criança é o mundo das coisas práticas, dos sentidos humanos desde os nossos primeiros contatos sociais.

Partindo dessas idéias, a Unidade 1 do curso trabalha, principalmente, as características da aprendizagem humana no ensino fundamental, dentro de cada ciclo, a metodologia do ensino de esportes para crianças de 7 a 10 anos e para adolescentes de 11 a 14 anos.



Motricidade humana é um conceito complexo. O ser humano é um ser social que organiza suas ações e intenções em arranjos que se combinam (afetivos, socioculturais, motores, políticos etc). Dentro da totalidade social, podemos entender a motricidade humana.

O gosto pelo jogo é o primeiro passo para uma aprendizagem importante do esporte. Esse gosto deve ser recheado por um ambiente com clima estimulante e adequado, que ofereça bem-estar físico e o acesso à água e alimentação. Fica difícil entender o esporte na miséria; portanto, o jogo como primeiro momento do esporte deve ser bem organizado, pensando nisso tudo. Isso significa planejar jogos de acordo com o desenvolvimento dos estudantes, com o gosto pela prática e pela observação de como o comportamento social dos grupos se manifesta.

Carregamos a educação que tivemos na família para os nossos contatos sociais e, nessas relações, aprendemos a nos organizar internamente. Nosso corpo expressa a aprendizagem social, afetiva e, também, motora (movimentos).

A **motricidade humana** é importante para o esporte, pois ela tem intenções, e o esporte fundamenta-se nas intenções. Aprendemos a chutar, chutando; aprendemos a correr, passar, arremessar, correndo, passando, arremessando, nada mais óbvio. O esporte de crianças e adolescentes mostra sua cultura social pela motricidade e pelo tipo de relação que desenvolve. Por isso, chegamos assim às seguintes conclusões:

1ª CONCLUSÃO	2ª CONCLUSÃO	3ª CONCLUSÃO
<p>É fundamental para as crianças a oportunidade de movimentos.</p> <p>Em um jogo, é muito mais produtivo tocar várias vezes na bola do que ficar esperando para jogar. A experiência são contadas pelo número de vezes que temos contato com bolas, espaços, tempos, trocas, etc.</p>	<p>A aprendizagem, muitas vezes, não acontece de uma hora para outra, mas depois de um processo interno que torna os gestos automáticos, como dirigir um carro, por exemplo.</p>	<p>Por convenções sociais, cada jogo, cada esporte, tem suas questões específicas, seus arremessos, saltos, lançamentos, chutes e cabeceios. Essas aprendizagens ocorrem, no início, por imitação, tornando-se, depois, convenções.</p>

Essas conclusões apresentam características importantes para compreender como as crianças e os adolescentes brincam, jogam e se organizam no esporte.

Preste atenção nos movimentos, deslocamentos e atitudes de seus alunos.



Características da aprendizagem humana no ensino fundamental

Vejam, agora, as características da aprendizagem humana, durante as oito séries do ensino fundamental:

Primeira Série



Seria muito proveitoso você fazer algumas comparações entre as características da primeira, segunda, terceira e quarta séries: o que há de comum e o que as diferenciam?

- **Características intelectuais** – são o pensamento de operação e a consciência de ação, no jogo: mais individual do que coletiva;
- **Características motoras** – a noção de espaço e tempo no grupo social ainda é pequena;
- **Características sensoriais** – promovem uma “educação dos sentidos” = visão, sons, cheiros, experiência tátil e sabores;
- **Características morais** – há julgamento de valores como “certo” e “errado” e o desenvolvimento do jogo de regras;
- **Características sociais** – a manifestação cultural e coletiva do jogo depende da cooperação. A criança começa a aprender que, para ter sucesso na competição, o melhor caminho é a cooperação;
- **Características afetivas** – A criança ainda se divide entre a família e outras instituições, como a escola.

Segunda, Terceira e Quarta Séries

- **Características intelectuais** – são o pensamento de operação e a consciência de ação, no jogo: mais coletiva do que individual, embora ainda continue amigo da fantasia;
- **Características motoras** – a noção de espaço e tempo no grupo social aumenta, pois a confiança cresce. As crianças começam a pensar sobre posicionamentos no jogo;
- **Características morais** – há discussão, construção e desenvolvimento do jogo de regras com muita conversa. O jogo passa a ser muito verbal, de questionamento;
- **Características sociais** – a manifestação cultural é coletiva e vai tornando-se mais cooperativa.

Observação – Algumas crianças de 10 anos apresentam características da pré-adolescência, isto é, possuem conhecimentos mais avançados do que o grupo. Daí, surgem as maiores diferenças entre a terceira e a quarta séries. Lembre-se também que a divisão de faixas etárias é apenas um modo de compreender as crianças e os adolescentes. Na prática, todos estes aspectos estão muito ligados.



Quinta e Sexta Séries

- **Características intelectuais** – há o início de uma certa transformação entre o plano concreto (real) e o plano virtual (que não existe concretamente);
- **Características motoras** – surgem problemas devido a modificações internas no organismo e a aparência física (morfológica), como o crescimento, o desenvolvimento do corpo e as alterações sexuais. Tudo isso também ajuda a organizar a coordenação e as habilidades dentro do espaço e tempo;
- **Características morais** – é importante, para construir o pensamento crítico, fazer suposições e reformular normas e conduta em grupo. Os conflitos no jogo podem ser discutidos e resolvidos com um “ambiente” saudável e democrático;
- **Características sociais** – pertencer ao grupo, o sentimento de aceitação e a auto-estima dependem, em boa parte, da participação do jovem junto de seu grupo. No esporte, as várias oportunidades de discutir regras e a vontade de se sair bem coletivamente criam oportunidades de socialização;
- **Características sensoriais** – as experiências anteriores tornam-se mais apuradas. O mundo abstrato pode ser mais bem explorado, a prática corporal pode aproximar-se das experiências do mundo artístico;
- **Características afetivas** – a identificação, a auto-afirmação e a auto-estima são sentimentos de difícil elaboração; por isso, deve-se levar em conta as experiências positivas e negativas para criar base e dar solidez no desenvolvimento humano.



Certamente, você tirou bom proveito da comparação feita da 1ª a 4ª série. Então, trace os pontos comuns e as diferenças entre as 5ª e 8ª séries. Lidar com crianças e adolescentes requer que o educador fique atento às características do aluno.



Sétima e Oitava Séries

- **Características intelectuais** – o plano concreto já está bem organizado. O plano virtual é o mais importante. O adolescente levanta hipóteses, organiza sua crítica e sua “estratégia” de enfrentamento com o adulto. O grupo compreende melhor as orientações para o jogo e o esporte;
- **Características motoras** – ocorrem coordenações não muito firmes do corpo. Movimentos que estavam bem coordenados podem tornar-se inadequados. Pode ocorrer também vício de postura. Força e velocidade aparecem mais desenvolvidas nas atividades;
- **Características morais** – a moral social dos mais velhos passa a ser alvo dos adolescentes, pois eles constataam que muitos aspectos, boa parte das vezes, são falsos;
- **Características sociais** – por ser um período difícil, os adolescentes precisam de atividades que ativem o raciocínio formal, a inteligência tática. Deve-se também tentar organizar eventos, passeios, acampamentos, atividades voltadas ao benefício das comunidades, etc. O adolescente deve ser educado como adolescente e o esporte deve ser visto como um meio de educação e não um fim;
- **Características afetivas** – os comportamentos variam da extrema agressividade à extrema passividade. É um período de emoções confusas, de alegria, frustração e tristeza. O ambiente deve favorecer o tratamento de tais conflitos de sentimentos e o professor-monitor criar oportunidades concretas de atividades.



Metodologia do ensino de esportes para **crianças de 7 a 10 anos de idade**

No início deste módulo você estudou as questões sobre a aprendizagem humana vinculadas ao esporte. As principais características foram apresentadas por faixa de idade e pelos aspectos afetivos, morais e motores da criança e do adolescente. O que mais importa é ter-se o maior número possível de alunos no esporte.

Agora, serão apresentados os ciclos de escolarização e a metodologia do ensino de esportes para crianças de 7 a 10 anos e de 11 a 14 anos. Os ciclos não acontecem por etapas e por que o conhecimento está presente na escola e na sociedade, independente da idade (1992).

A essência do problema é compreender como as crianças se apresentam, nestas fases. Portanto, cabe a você, professor/monitor, a proposta de atividades esportivas.



Vejamos, agora, cada ciclo de escolarização:

- *O primeiro ciclo* – da pré-escola até a terceira série. É o ciclo em que se organiza a identidade dos dados da realidade. O aluno encontra-se com as idéias desordenadas (é o que chamamos de síncrese), com uma visão confusa da realidade. A experiência sensível desta fase, a afetividade e as primeiras experiências com a bola são pontos importantes para você considerar quando for desenvolver uma metodologia adequada, pois essa metodologia traz **o como fazer** das atividades.

- *O segundo ciclo* – da quarta até a sexta série. É o ciclo em que o aluno começa a organizar os seus conhecimentos. Ele vai adquirindo a consciência de sua atividade mental, suas possibilidades de abstração e suas possibilidades de comparação dos dados da realidade. No esporte, é o momento em que passamos sutilmente da brincadeira ao jogo.

Atualmente, temos uma certa miscelânea entre o primeiro ciclo e o segundo. Isso por que as turmas são diferentes umas das outras: há crianças mais novas e mais velhas convivendo e nem sempre estas divisões teóricas (dos ciclos) confirmam o que mostra a prática. Além disso, consideramos que a quinta série, que tem mais alunos por volta de 10 anos, é um marco, uma primeira ruptura com os padrões da escola.



Para o ensino de esporte diferente da educação física da escola, podemos agrupar crianças de 7 e 8 anos para a definição de uma primeira fase e de 9 e 10 anos para a definição de uma segunda fase. Isto, no entanto, não deve ser visto como um modelo, mas uma sugestão de organização das atividades.

Metodologia do ensino de esportes para **adolescentes de 11 a 14** anos de idade

Muitos dos professores e monitores consideram que a criança, quando entra nesta faixa etária (11 anos), já domina grande parte dos conhecimentos necessários à prática esportiva. Resta, então, o treinamento. A primeira questão que fazemos é: isto é verdade? Observe que depois do primeiro rompimento da organização escolar (quinta série ou dez anos), o ensino passa a ser mais técnico, mais frio.

A ação do esporte escolar forma a idéia do terceiro ciclo e este dá base para:

- as Competições Pedagógicas e os Festivais Esportivos (assuntos das unidades 5 e 6);
- uma educação integral e ampla, que considere o ser humano, as suas necessidades e os seus desejos.

O *terceiro ciclo* vai da 7ª à 8ª série. Nele, podemos ter ações educativas de qualidade, de criatividade, de inteligência. É o ciclo em que o aluno amplia a organização do conhecimento, as referências conceituais do seu pensamento; enfim, ele toma consciência das teorias.

No esporte, é possível fazer a passagem do brincar (aspecto lúdico) para a **atividade técnica e tática**, sem excluir o prazer do jogo. É preciso orientar os Festivais Esportivos (manifestações festivas do esporte, sem ênfase na competição), para os 11 e 12 anos, e as Competições Pedagógicas, para os 13 e 14 anos. Esta fase é adequada aos festivais e competições por ser um momento de mudança na vida do estudante. Tal mudança é um longo processo de quatro anos ou mais. O professor concretiza melhor sua atividade com o esporte, quando há uma divisão de idade (11 e 12/13 e 14).

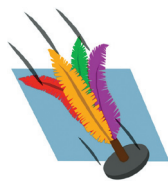
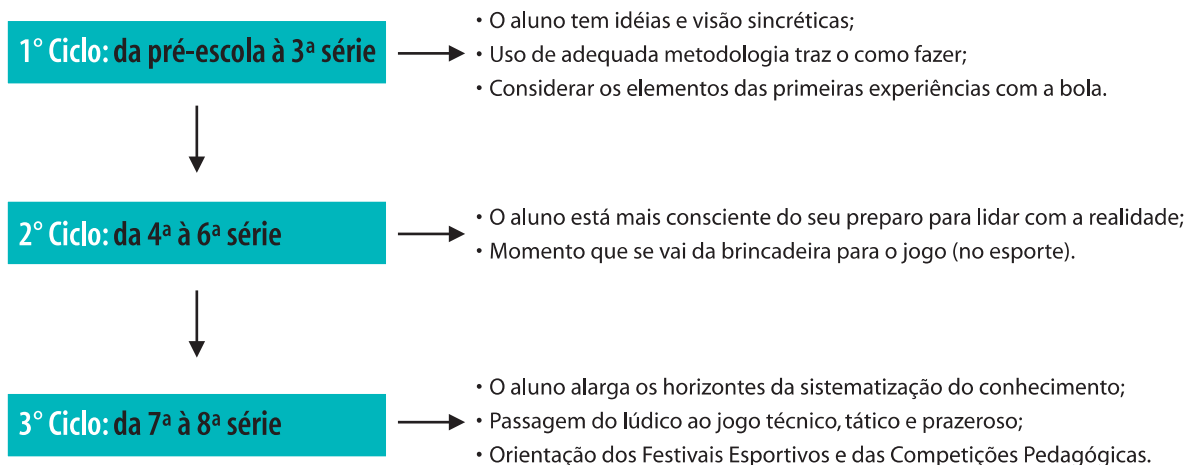


Atividade técnica no esporte

toda ação corporal (e os gestos) são técnicas. No jogo, a atividade técnica pode ser eficiente (erros e acertos) e, cada vez mais, refinada. Contudo, sempre todos os alunos apresentam movimentos eficazes. Resumindo: no jogo, o desenvolvimento da técnica passa do gesto eficaz para o gesto eficiente.

Atividade tática – adaptações pontuais para uma nova configuração de jogo, novas formas de circulação de bola e novos ajustes organizados, a partir de informações de defesa e ataque do jogo.

Para você visualizar melhor os ciclos escolares, veja o diagrama abaixo:



Agora é com você

Fim da primeira etapa. Após tantas informações, é importante, neste momento, tentar perceber qual o entendimento que você teve dos assuntos. Qual a conclusão que você chegou sobre as características humanas dos alunos? E o que você apreendeu sobre os ciclos escolares? Diante disso, como você tem pensado a sua prática?

Analise as suas dúvidas; se não conseguir resolvê-las sozinho, mande-as ao seu tutor. Não deixe também de discutir com colegas, porque durante essas conversas muitas coisas ficam mais claras.

Vamos, agora, começar os estudos da próxima unidade.

UNIDADE

2



Objetivos da educação esportiva



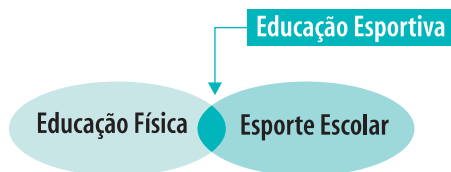
Apresentação → **Observe os objetivos a serem atingidos ao final desta Unidade:**

- Compreender as diferenças e semelhanças entre Educação Física e Esporte;
- Diferenciar esporte educacional, esporte de lazer e esporte de rendimento;
- Identificar oportunidades de participação para todos os estudantes;
- Adaptar e flexibilizar as regras do esporte formal e das estruturas dos jogos;
- Registrar as mudanças significativas.

Não é novidade que mudanças urgentes são necessárias para que a educação atual seja mudada, porque ela exclui, em vez de dar oportunidades de crescimento. E a prática do esporte escolar pode, de alguma forma, contribuir com esse objetivo. Diante disso, esta Unidade apresentará discussões que dão base para se praticar o esporte de modo mais inclusivo.

2.1 A educação física e o esporte

A Educação Física é um conteúdo do esporte e o esporte escolar é um complemento da Educação Física. Ambos se interligam pelo conceito de educação esportiva.



Apresentamos, a seguir, descrição de algumas características negativas na prática do esporte escolar, para podermos compará-las com possíveis mudanças:

O esporte escolar reforça	O esporte escolar não reforça
• os valores da competição;	• os valores da cooperação;
• o individualismo;	• a solidariedade;
• as atividades repetitivas e mecânicas;	• a liberdade de movimento, a criatividade e a ludicidade;
• apenas a ação diretiva do professor;	• o diálogo e a liberdade de expressão.
• A prática das modalidades esportivas mais conhecidas e que têm prestígio social, como o voleibol e o basquete;	
• o conhecimento apenas a execução técnica e tática de fundamentos como o passe, o drible, a cortada, etc. de certas modalidades esportivas	
• a idéia de ascensão social através do esporte (Souza, 1994, p.81).	

Quais são os aspectos positivos que nos auxiliam a construir as mudanças de que precisamos? Pense a respeito de sua prática, perguntando-se:

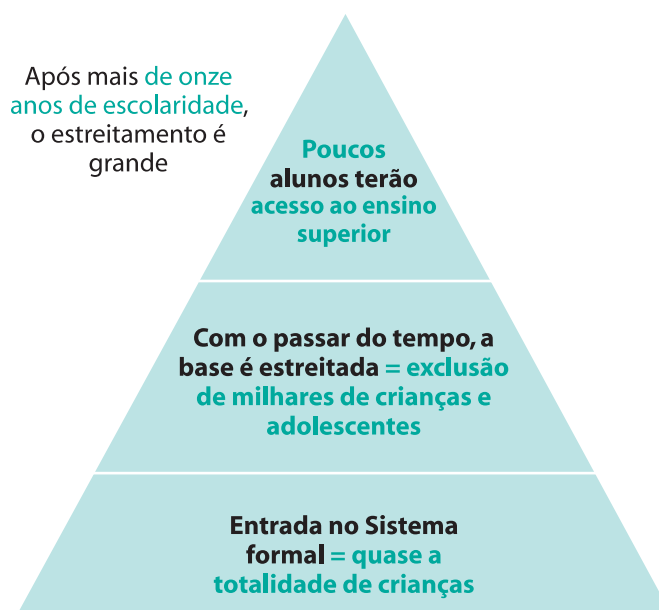
1. O esporte escolar pode reforçar a cooperação, através da criatividade crítica do professor, da educação da sensibilidade, da ética, da estética e dos conhecimentos construídos pela experiência dos alunos?
2. O esporte escolar pode reforçar o coletivismo, ensinando que dependemos dos outros, para poder atuar com mais inteligência, mais estratégia na atividade desenvolvida?
3. O esporte escolar pode levar crianças e jovens a práticas prazerosas, sem negar as competições pedagógicas? O prazer pode estar junto da técnica, da disciplina e do estudo rigoroso sobre determinada atividade?
4. O esporte escolar pode diminuir o acreditar na idéia de que alguns atletas certamente subirão socialmente? Pode, também, espalhar um discurso democrático de que sua existência (do esporte escolar) deve ser baseada na possibilidade de ensino para todos (Souza, 1994, p. 82)?



Organize estas idéias e discuta com outras pessoas, buscando caminhos.

2.2 Jogo e Esporte como unidade de ensino

O que, na verdade, precisa mudar? Em primeiro lugar, o problema é a falta de oportunidade (e a exclusão) da prática e do conhecimento do esporte. Dê uma olhada no triângulo, conhecido por pirâmide da educação brasileira, a seguir:

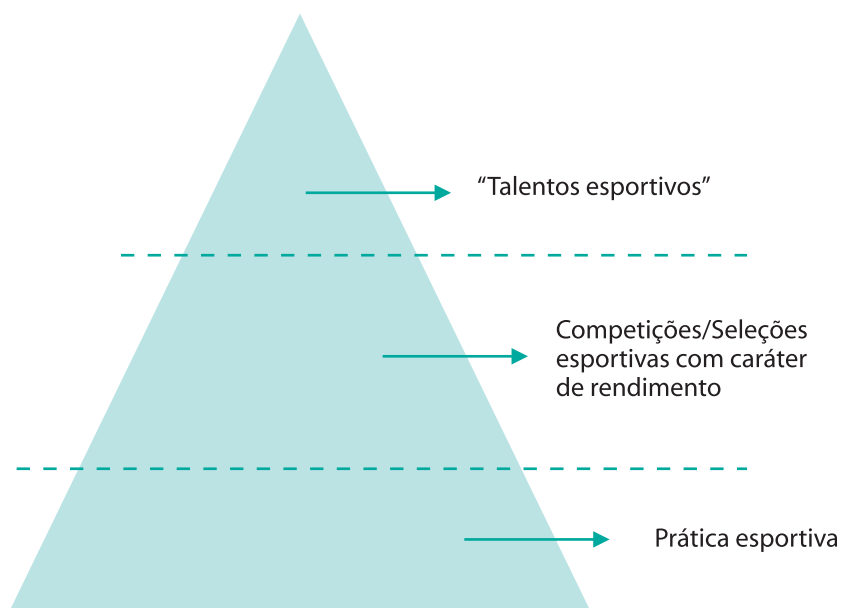


A escola inclusiva é aquela que luta contra essa pirâmide que reforça a exclusão e busca inverter esse modo de atuação. A educação física e o esporte também participam dessa pirâmide, de modo que quase não se percebe, muitas vezes não oferecendo oportunidades de entrada àqueles que já estão no sistema, mas que são excluídos (competições, aulas para poucos, desmotivação, etc.).

A educação física, como parte do currículo, é normalmente chamada de educação física escolar. Porém, entre a educação física e o esporte escolar há uma pequena diferença apenas técnica e **didática**, pois as duas estão ligadas entre si. Podemos dizer, então, que o esporte escolar é um complemento da educação física escolar, sendo esta, digamos, de caráter mais regular. Da mesma forma, jogo e esporte formam uma unidade de ensino.

Como o esporte escolar ainda é compreendido como base para o esporte de rendimento e limitado a crianças e adolescentes considerados *talentos esportivos*, a mudança mais importante pode ser aquela que une o jogo ao esporte.

Na nossa realidade, ainda há uma distância entre a prática do jogo e do esporte educacional. Isso traz exclusão nas práticas escolares e desigualdade de oportunidades, pois esse é um processo que se inicia, sendo oferecido para poucos.



E o que fazer para se ir contra essa pirâmide injusta? Precisamos buscar o seguinte:

- aumentar o número de alunos envolvidos;
- aumentar a continuidade de participação esportiva na vida escolar, para se chegar a uma educação integral; e
- projetar formas de espalhar a prática e a cultura esportiva do País.

Isso é um novo entendimento da prática esportiva que busca mais participantes, maior número de entendedores do esporte e um maior número de pessoas envolvidas no mundo de negócios dos esportes.

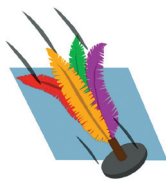
Assim, vemos a necessidade de se aumentar a prática esportiva nas escolas, por meio de um projeto pedagógico e educacional, competições regionais, estaduais e nacionais, eventos e festivais esportivos.

Didática – uso de diversas maneiras para facilitar a aprendizagem.

“Arte de ensinar” (Dicionário Aurélio).



Na prática, como mudar a realidade da exclusão e oferecer um esporte inclusivo, para todos os estudantes, mesmo sabendo que continuará a haver desistência e exclusão? E, ainda, o esporte de rendimento, que reproduz a pirâmide da educação brasileira e do esporte, pode ser modificado?



Agora é com você

Ao final desta unidade, é preciso pensar sobre alguns pontos importantes: como você atuaria com o esporte diante de uma situação de erro ou insucesso da criança/adolescente? Como você aborda a questão da afetividade (agressões, paixões, alegria, dor, etc) durante as atividades esportivas? É possível conciliar competição e cooperação? Como? Agora, pense nas atividades mistas e atividades separadas por sexo e discuta com o seu grupo ou tutor.

Veja, os assuntos estão aumentando. Como anda seu horário de estudo? Você está seguindo o cronograma? Não deixe as coisas se acumularem, porque será prejudicial ao seu aprendizado.

Passemos para a Unidade 3.

UNIDADE

3



Noções de didática do esporte

Apresentação → **Ao término do estudo desta unidade, você deverá ser capaz de:**

Compreender as diferenças da Didática.

- A atividade do professor/monitor de esporte é uma atividade pedagógica (educativa) que busca objetivos como:
- promover os conhecimentos práticos do esporte (experiências, técnicas, comportamentos sociais);
- criar condições e meios para que as crianças e adolescentes desenvolvam capacidades e habilidades físicas, a partir da consciência de movimento; e
- orientar as tarefas de ensino para objetivos educativos de formação da personalidade, isto é, ajudar os alunos a escolher seus caminhos, suas próprias experiências, coordenando suas decisões.

A Didática parte dos objetivos, das metas a serem seguidas e, para isto, é necessário um processo e um planejamento de quem ensina. O que é planejar?



Podemos dizer que planejar é estudar, é ter uma conduta curiosa, mas séria, diante de uma situação a ser resolvida. Diante de uma certa realidade, procuramos pensar sobre as melhores ações para se alcançar determinados objetivos.

E o que são objetivos?



São descrições claras daquilo que se busca alcançar como resultado da aprendizagem contida em atividades.

Os objetivos podem ser gerais ou específicos, que devem ser redigidos da seguinte forma:

- *Objetivo geral:* utilize verbos que se prestam a muitas interpretações, verbos genéricos como desenvolver, facilitar, fixar, memorizar, praticar, socializar.
- *Objetivos específicos:* utilize verbos que se prestam a poucas interpretações como arremessar, cabecear, cobrar, driblar, fintar, lançar, passar, saltar.

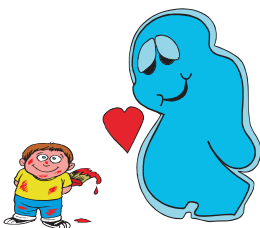
O plano, que é uma parte do planejamento, deve ter principalmente:

- compreensão segura da matéria a ser ensinada, dos objetivos, do conteúdo e da metodologia;
- conhecimento das características sociais, culturais e individuais dos alunos, de seu nível atual e das possibilidades de alteração deste nível;
- conhecimento dos conteúdos a serem ensinados;
- conhecimento de um ou mais métodos de ensino para os mesmos objetivos; e
- uma ou mais formas de avaliação do processo do ensino.



Para articular esse plano com a realidade, deve haver uma direção do ensino e da aprendizagem e, para isso, é importante que o papel de quem ensina seja orientado democraticamente. Veja algumas das características:

- habilidade de expressar idéias, dar exemplos, falar com clareza, partindo da linguagem que os alunos entendam;
- habilidade de tornar o conteúdo significativo, aproveitando-se de questões dos alunos. É importante o aluno gostar da atividade proposta e se envolver com o coletivo;
- habilidade de formular problemas para que os alunos possam resolvê-los. Os problemas devem ser adequados e dosados conforme a situação concreta do conhecimento da maioria;
- adoção de uma linha de conduta amigável e respeitável. Implica agregar ao relacionamento profissional, doses de afetividade.



Vamos agora diferenciar um ensino tradicional de um ensino mais “aberto e democrático”:

Ensino tradicional	Ensino mais “aberto e democrático”
<ul style="list-style-type: none">o professor passa a matéria, o aluno recebe e reproduz mecanicamente o que absorveu;	<ul style="list-style-type: none">busca a compreensão e assimilação sólida dos conhecimentos disponíveis;
<ul style="list-style-type: none">o elemento ativo é o professor que fala e interpreta o conteúdo;	<ul style="list-style-type: none">a atividade do professor deve ter como referência a prática social, da qual os alunos (e o professor) são parte integrante;
<ul style="list-style-type: none">é dada excessiva importância à matéria que está no livro e/ou nos conhecimentos do professor, sem preocupação de torná-la mais significativa e mais viva para os alunos.	<ul style="list-style-type: none">este ensino é um <i>processo</i> que busca alcançar resultados pela consciência crítica dos alunos, de suas capacidades e habilidades em processo de desenvolvimento. Aquele que ensina deve, portanto, ser um contínuo estimulador deste processo.

Se aceitamos o ensino “mais aberto e democrático” como algo mais produtivo, é possível compreendermos que existe uma *unidade* entre ensino e aprendizagem, ou seja, que ensino e aprendizagem são duas facetas de um mesmo processo.

Apenas para efeito de visualização da didática do esporte, na prática, daquilo que é realmente fundamental para a aplicação das atividades, iremos definir e caracterizar o processo de ensino e de aprendizagem:

Ensino = Processo que visa estimular, dirigir, incentivar, impulsionar e avaliar a aprendizagem dos alunos.

O ensino possui três funções inseparáveis:

- 1) colocar o conteúdo a partir dos questionamentos do aluno, traduzindo didaticamente pontos específicos deste conteúdo;
- 2) ajudar os alunos a conhecerem suas possibilidades com métodos e atividades que os levem a aprender de forma autônoma e independente;
- 3) dirigir e controlar as atividades para que os objetivos possam ser atingidos.

Aprendizagem = Processo organizado e intencional que visa tornar disponível determinados conhecimentos, capacidades e habilidades.

Quanto mais ativo for este processo, melhor o desenvolvimento da percepção, motivação, compreensão, memória, atenção, atitudes e inteligência motora. A ligação direta da aprendizagem com o meio social deve ser compreendida como possibilidade de inovar o ensino.

A prática social considera a realidade social, política, econômica e cultural dos alunos e professores.



Realmente, o ensino tradicional domina a prática escolar. Muitos educadores tentam modificar o modo de trabalhar com os alunos. E você, quais idéias pensa em adotar para concretizar ou mesmo se aproximar de um ensino mais “aberto e democrático”?

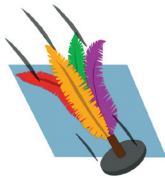




Observação: A unidade entre o ensino e a aprendizagem fica comprometida quando o ensino é voltado para a memorização, quando o professor concentra nele mesmo a exposição do conteúdo, quando não estimula o envolvimento dos alunos. Por outro lado, também se quebra a unidade quando os alunos são deixados sozinhos, com o pretexto de que o professor somente deve facilitar a aprendizagem e não ensinar.

A estruturação das atividades esportivas deve considerar a ordem:

- 1) *Orientação inicial dos objetivos de ensino e aprendizagem* – o professor/monitor orienta os alunos na atividade, apresenta os objetivos do conteúdo e estimula o desejo de vivenciar para aprender;
- 2) *Transmissão/assimilação do conteúdo novo* – conversa inicial com todos, em uma roda e vivência do conteúdo pela experiência com materiais. O objetivo desta fase é que os alunos formem idéias claras sobre o assunto, compondo aquilo que já se sabe com a contínua estimulação de novos saberes;
- 3) *Consolidação e aprimoramento dos conhecimentos, capacidades e habilidades e hábitos* – o professor/monitor propõe exercícios de recordação para formar capacidades, habilidades e hábitos. A forma de propor e o próprio conteúdo dos exercícios devem superar a simples memorização de regras ou treinamento de gestos técnicos tradicionais;
- 4) *Aplicação e verificação (avaliação) de conhecimentos* – o processo todo deve ser verificado e avaliado, levando-se em consideração registros (no início, meio e fim) de período (Bimestre, Semestre, Ano).



Agora é com você

Essa parte do curso apresentou algumas noções bem teóricas. Talvez existam alguns conceitos que ainda não são familiares. Continue listando suas dúvidas e busque tirá-las relendo o conteúdo. Se ainda não for possível clarear esses pontos com um estudo mais atento, é hora de conversar com o seu tutor.

A educação é área que sempre exige estudos paralelos, para que a prática seja coerente com o que se pensa. O importante é você continuar animado, e cumprindo um horário de estudo.

UNIDADE

4



O futebol brasileiro



Apresentação → Ao término do estudo desta unidade, você deverá ser capaz de:

- Compreender por que o futebol é um esporte de massa e um fenômeno sociocultural;
- Compreender o futebol e suas contradições, quando praticado como esporte escolar.

Para que você possa iniciar a prática escolar do futebol, é preciso conhecer alguns pontos centrais do futebol brasileiro, pois ele é o principal esporte nacional. Muitas crianças sonham em ser jogadores de futebol. Por quê? Como aconteceu essa popularidade? Essas perguntas, dentre outras, levaram muitas pessoas a estudar esse esporte. Para muitos desses estudiosos, o futebol brasileiro tornou-se mais do que um esporte, pois traz com ele características sociais e culturais.

O Brasil conheceu o futebol em 1885, quando os jovens da classe alta o trouxeram da Inglaterra para cá. Eles criaram equipes em clubes e fundaram clubes específicos de futebol. E, claro, esses clubes eram locais sociais em que a prática de esportes trazia a cultura dominante da elite.

Porém, já nos primeiros anos do século 20, começaram a surgir equipes de futebol como a Ponte Preta, em 1900 ou o Corinthians, em 1910, com jogadores de classes mais pobres, mulatos e negros. Essa situação ficou bem clara quando, em 1923, no Rio de Janeiro, o Vasco da Gama venceu o campeonato estadual com um time formado por negros e mulatos pobres.

Em 1933, foi adotado o profissionalismo com grande resistência da elite branca, porque ela ainda não havia desistido de um futebol brasileiro “mais puro”. O interessante é que a entrada desse esporte aconteceu nas classes populares, em especial negros e mestiços. Mas uma pergunta nos faz pensar: se o futebol é um esporte de “gringos”, como pode ter-se tornado tão popular, no nosso país? Se pensarmos que, naquela época, a divulgação de eventos esportivos era limitada (a televisão nem existia) e que, conforme Lopes (1994, p. 68), “desde 1910, o Jornal do Brasil do Rio podia eventualmente dedicar uma página a um grande jogo de futebol (...)”; essa popularização é ainda mais impressionante.

Existem várias explicações para essa popularização. Alguns estudiosos dizem que uma das explicações é a disposição genética corporal dos negros que os levariam a praticar atividades físicas rítmicas de forma mais coordenada. Os representantes dessa teoria defendem as vantagens atléticas dos negros em



competições esportivas, utilizando-se de vários jogadores negros como exemplos, destacando-se, entre eles, Pelé.

Mas qual o problema desse pensamento? Parece que essa teoria acredita na existência de um gene para o futebol, porque explica a sua popularização através do componente biológico da população negra. É verdade que há uma grande população negra na prática do futebol, mas é claro que isso não acontece por causa da disposição genética e sim da maior concentração de negros e mulatos nas camadas populares.

Próximo desse pensamento está a idéia de **Gilberto Freyre** (1980), para quem o estilo brasileiro de jogar futebol, deve-se à influência negra. Essa idéia defende que o negro contribuiu com um estilo “dançante” de jogo, diferente do jogador europeu, que tinha um estilo rígido:

O jogo brasileiro de futebol é como se fosse uma dança. Isto pela influência, certamente, dos brasileiros de sangue africano, ou que são marcadamente africanos em sua cultura: eles são os que tendem a reduzir tudo a dança – trabalho ou jogo –, tendência esta que parece se faz cada vez mais geral no Brasil, em vez de ficar somente característica de um grupo étnico ou regional (Freyre, 1980, p. 58).

Ocorre que, quando Freyre escreveu *Casa grande e senzala*, era uma época em que praticamente havia uma certa “proibição” de jogadores negros no futebol brasileiro. Lembra-se que o Vasco da Gama do Rio de Janeiro foi a primeira equipe a utilizar jogadores negros no futebol brasileiro, em 1923?

Uma coisa que acontecia muito, naquela época, era o embranquecimento de alguns negros, com pó de arroz, para não parecerem tão negros quanto eram. Assim, eles seriam aceitos pelos sócios brancos dos clubes.

Porém, as idéias de explicarem o futebol brasileiro pela genética da raça negra foram muito criticadas após as derrotas nas Copas do Mundo de 1950 e 1954. Passa a se dizer que o futebol “mestiço” não deu certo, porque os jogadores negros e mulatos tinham um suposto desequilíbrio emocional para os jogos decisivos. Essa situação se inverte, novamente, com a conquista brasileira da Copa de 1958, e o pensamento do negro emocionalmente instável não tinha mais valor.

Outra explicação para a popularização do futebol brasileiro seria a facilidade de espaço, equipamentos e regras para a prática desse esporte. De fato, comparadas às regras de outros esportes, as do futebol são fáceis de serem compreendidas. Pode-se jogar futebol no campo, terreno baldio, na quadra, praia, rua, enfim, em qualquer lugar. A bola, o único material obrigatório, pode ser de meia, de plástico, uma lata, uma tampinha, etc. Mesmo não tendo uma bola de couro, um campo ou uniforme, as pessoas jogam futebol.

Mas mesmo todas essas facilidades ainda não nos fazem compreender a grande fama desse esporte no nosso país. Por que outras modalidades esportivas, que chegaram na mesma época que o futebol, com pouco exigência de materiais e regras de fácil compreensão, não se tornaram tão populares? De qualquer forma, explicar o futebol pelas suas diferenças das outras modalidades não parece ser o mais acertado.

Gilberto Freyre é autor de *Casa grande e senzala*, livro de 1933.





Daolio é pesquisador do futebol brasileiro e suas contradições.



Vamos citar o filme *Boleiros* sobre futebol. E existe uma música do grupo *Skank* sobre o tema. Você é capaz de lembrar de mais alguma música, filme ou novela que tenha focado o futebol? Faça uma experiência: observe quantos minutos são dedicados ao futebol e aos outros esportes nos programas de TV e quantas páginas nos jornais impressos.

Para **Daolio** (1999), nem a explicação pelas vantagens físicas da raça negra (explicação biológica), nem a facilidade da prática do futebol (explicação funcionalista). Parece que o contexto cultural brasileiro combinou com os códigos do futebol, pois esse esporte exige um estilo de jogo e uma técnica que se adequaram à cultura do povo brasileiro.

O novo esporte oferecia, além de momentos de brincadeiras e de lazer, a vivência de situações e emoções próprias do homem brasileiro. O futebol mostra valores importantes para a sociedade, porque nos avisa que onde tem a rigidez, tem “jeitinho”; onde tem vencedor, também tem perdedor; enfim, onde tem um, tem outro.

Basta observarmos o quanto o futebol está presente em nossas vidas. Quantas músicas retrataram o futebol; quantos filmes, peças de teatro e novelas tiveram o futebol como personagem principal ou como cenário para suas tramas. Quantas horas diárias a TV gasta com o futebol; quanto espaço diário de jornal é dedicado a esse esporte, em detrimento da cobertura de outros; quantas emissoras de rádio transmitem o mesmo jogo nas tardes de domingo.

Para se ter uma idéia, a final do campeonato brasileiro de futebol, de 1997, entre Vasco da Gama e Palmeiras, levou ao Maracanã mais de 100 mil torcedores, além de muitos outros que acompanharam o jogo pela televisão, ao vivo, ou pelas retransmissões posteriores. É comum muitos torcedores acompanharem seus times, chegando a viajar para apoiar seus jogadores.

Os números do futebol brasileiro são grandiosos. Dizem que um estádio com 10 mil pessoas está vazio. Ora, em qual outro esporte uma quantidade de torcedores como essa seria considerada pequena? Essa afirmação parece vir das enormes construções dos estádios de futebol espalhados pelo Brasil, muitos deles, de tão grande que são, jamais têm sua lotação esgotada.

Você já percebeu como as conversas do nosso dia-a-dia são repletas de termos futebolísticos? Termos tais como “pisar na bola”, “fazer o meio campo”, “dar um chute”, “bater na trave”, “fazer um gol de placa” fazem parte de assuntos que não se limitam ao futebol. Essas expressões foram absorvidas pela sociedade brasileira e todos conhecem bem o significado delas.

Um outro exemplo da popularidade do futebol é a fidelidade dos torcedores aos seus times. Ainda que a fase não esteja boa ou que a equipe caia para a segunda divisão, o torcedor não muda de time. Sofre com ele, acreditando em dias de sucesso, tornando-se ainda mais fanático.

Chega a ser um costume o brasileiro decidir para qual time o seu filho, que ainda não nasceu, irá torcer a vida toda. Essa fidelidade, muitas vezes, está “pregada” na porta do quarto da maternidade, quando os pais penduram um par de chuteiras e um uniforme em miniaturas, representando o time de futebol da família.

Enquanto a criança cresce, são apresentados a ela os valores e hábitos positivos do time da família ou do “chefe” do lar. Claro que, para as equipes adversárias, só resta o lado negativo. Assim, se aprende no nosso país a torcer por uma determinada equipe de futebol, diferentemente de

muitas equipes de voleibol ou basquetebol que, como representantes de empresas, mudam de nome a cada temporada.

O papel do futebol, no Brasil não é fácil explicar. Tudo indica que houve uma combinação entre as exigências técnicas do futebol e os aspectos socioculturais do povo brasileiro. O futebol seria, ao mesmo tempo, um modelo da sociedade brasileira e um exemplo para ela se apresentar. É por isso que **Roberto DaMatta** afirma que cada sociedade tem o futebol que merece.

Mais que tudo isso, o futebol é uma maneira da sociedade brasileira se expressar; é uma forma de “colocar para fora” emoções como paixão, ódio, felicidade...

É no futebol que o torcedor “machão” chega às lágrimas; que a gente aprende que, após muitas derrotas, a vitória virá; que não se pode comemorar antes do apito final; que não se deve entrar em campo “de salto alto” nem considerar menor o adversário. Enfim, o futebol brasileiro é uma forma do homem brasileiro se expressar. Também as atitudes da torcida, dos jogadores, ou dos dirigentes e jornalistas não podem ser analisadas de forma desvinculada de todas as outras questões nacionais.

Pensando nisso, chegamos à questão da violência no ambiente do futebol. Esta é uma situação que tem preocupado tanto os brasileiros que chegou a afetar na ida aos campos de futebol para assistir determinados campeonatos. Qual o motivo da violência, nesse esporte? Mais uma vez existem vários pensamentos que tentam uma explicação para isso.

A teoria do “pão e circo” é uma delas. Os Imperadores Romanos, no período em que existia muita violência contra o povo e entre o povo, diziam que a população precisava receber pão, para parar de “urrar”, e circo (divertimento), para esquecer suas duras situações de vida. O “pão e circo” passou a significar o “apaziguamento das massas”. Resumindo: o povo se distrai, esquece a realidade e isso resulta numa “despolitização” das massas, uma alienação. Por isso, muitos estudiosos acreditam que o futebol e o carnaval fazem parte desta teoria, pois as pessoas se envolvem tanto com esses eventos que acabam por não se revoltarem contra tudo o que acontece.

Há quem não aceite essa teoria. Perrusi (2000) não acredita que as partidas de futebol distraiam tanto que o povo se esqueça da dura realidade brasileira. Ele diz que o futebol é sim uma forma de distração, mas que não chega a anestesiá-lo o senso crítico.

Para outros, a violência no futebol é devido à violência existente na própria sociedade:

Roberto DaMatta – estudioso do futebol como fenômeno cultural brasileiro.





Para Daolio, a violência dos torcedores, por vezes exagerada, não pode ser explicada de forma simplista como manifestação de alguns marginais, como dizem certos jornalistas esportivos. Ela é expressão da violência da sociedade brasileira por vezes reprimida em outras ocasiões. Por isso, a questão mais oportuna parece ser: o que vem acontecendo com a sociedade brasileira ultimamente que tem gerado tantas expressões de violência nos estádios de futebol?

É importante compreender que o futebol está junto com a sociedade brasileira; é por isso que ganhar ou perder uma Copa mexe tanto com as pessoas.

O Brasil é o único país participante de todas as Copas do Mundo e o único pentacampeão. O Brasil construiu os maiores estádios de futebol do mundo. As outras seleções têm profundo respeito e até um certo temor do futebol brasileiro. Além disso, os nossos jogadores, que vão para todas as partes do mundo, têm feito fama.

Infelizmente, fora do campo, o país não tem a mesma competência. Não existe calendário definido, os campeonatos internos são muito desorganizados, com equipes que chegam a jogar até três vezes na mesma semana. A organização dos campeonatos sofre influências políticas e constantemente tem suas normas alteradas. A maioria dos clubes não é bem administrada, o que pode ser visto pelo fato de que um grande número deles tem débitos enormes com a Previdência Social e com jogadores e treinadores. Não é só isso: enquanto jogadores de grandes equipes recebem altas somas, a maioria esmagadora de profissionais “vive” com salários ridiculamente baixos.

Muitas equipes demitem seus jogadores e o técnico após o término de cada campeonato. Isso porque não conseguem manter o seu quadro de profissionais durante o ano. E quem não se lembra dos vários políticos que, para ganhar votos, “investiram” em alguns times nos períodos eleitorais, esquecendo-se completamente deles quando as eleições terminavam?

Temos, ainda, outros quadros feios: já são conhecidas as risadinhas quando é anunciado, nos estádios, o público-pagante. É incrível, mas o número de pagantes quase sempre é menor do que o número de pessoas que estão lá, presentes nos jogos. Sempre fica a pergunta: para onde foi o dinheiro todo? E o que dizer das propinas recebidas por juízes, bandeirinhas e até mesmo de jogadores para resultados de jogos serem comprados? Ainda assim, o futebol brasileiro continua.

Daolio diz que a grandeza do futebol brasileiro talvez seja a combinação do jogo coletivo com o individualismo dos jogadores.



“O futebol, como esporte coletivo, exige tática grupal para uma equipe obter vantagem sobre outra.”

Ocorre, porém, um fato curioso: nem sempre a equipe que domina o jogo consegue atingir sua principal meta: fazer gols. E por que isso acontece?

“Porque, além da dinâmica tática da equipe, é necessário o individualismo dos jogadores para vencer a defesa adversária”.



Isso significa que as jogadas individuais são necessárias, porque se os dois times se limitarem às táticas treinadas, possivelmente, os jogos sempre terminariam empatados. É claro que essas jogadas individuais nem sempre dão certo, podendo resultar até na derrota do time. Por outro lado, um lance bem feito, aproveitando as oportunidades, pode levar a gols ou mesmo à vitória.

Porém, se a posição individual não for bem trabalhada, poderá estimular o jogador “fominha”, aquele que não pensa no sucesso da equipe. Mas a situação do jogador “fominha” não seria a própria expressão do modo como o brasileiro se coloca no mundo, “conciliando e tirando vantagem da expressão individual sobre um plano coletivo”?

Da mesma forma que a finta do futebol pode ser considerado um jeito malandro de jogar, o “malandro” brasileiro tem que dar um jeito para sobreviver, para conseguir dinheiro, para levar alguma vantagem; enfim, para conseguir marcar gols. Apesar de ele precisar do grupo, não abre mão da sua “jogada” individual.



Outro tipo de contradição do futebol brasileiro são os tipos de ídolos que gera. Os heróis construídos pela popularidade desse esporte são exemplos de comportamentos para a população.

Ídolos como Pelé, Sócrates, Rivelino foram construídos pelo futebol. Da mesma forma, Romário e Edmundo foram gerados por esse mesmo esporte. Porém, mesmo tendo grande capacidade técnica, são indivíduos com atitudes polêmicas, dentro e fora do campo.

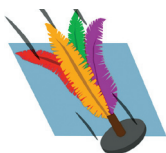
Daolio exemplifica a situação com o jogador Edmundo, conhecido como “animal”, não tanto pelo seu desempenho no futebol e sim por suas atitudes discutíveis. “É interessante lembrar que a carreira de Edmundo, sempre marcada por comportamentos polêmicos, nunca impediu sua transferência para outras equipes de futebol e ser idolatrado pelos torcedores, fato que sugere identificação com o craque”.

Mas de qual contradição está se falando? É que o futebol brasileiro cria heróis, por um lado, como Ronaldinho (o “bom” rapaz), e por outro, como Edmundo (o “Animal”). Essa contradição é apenas aparente, porque o perfil desses dois jogadores representa as faces humanas: a calma e a rebeldia, a mansidão e a ferocidade, o bom e o mau, o humano e o animal. É por isso que se diz que o futebol é expressão da sociedade e que cada sociedade tem o futebol como seu próprio espelho.

Uma outra contradição está na resistência da torcida, de dirigentes, dos atletas, técnicos e jornalistas em aceitar mudanças de regras. O problema é: as modificações, ainda que necessárias, realmente não acontecem. Por isso, a resistência.



Da mesma forma que o autor Roberto DaMatta explorou o futebol e seus significados e sua importância na sociedade brasileira, seria possível analisar o basquetebol para a sociedade americana, o beisebol para os japoneses, as artes marciais para os chineses.



As regras do futebol favorecem o jogador mais habilidoso, porque ele pode ficar com a bola por tempo indeterminado. Diferente de outros esportes, a posse de bola permite a famosa “cera”, que é aceita pelas regras, desde que ocorra com a bola em jogo.

Além disso, a regra prevê que o juiz de futebol é o dono e senhor do jogo; ele tem todo o poder. Porém, sofre com a dificuldade para marcar corretamente tudo o que acontece no jogo. Assim, não são poucas as vezes que comete erros. É nesse momento que o torcedor do time “injustiçado” se revolta, enquanto que a torcida da equipe “protegida” o aplaude. Em compensação, ao mesmo tempo em que a torcida revoltada o xinga, pensa que ele é um árbitro humano e que, da próxima vez, poderá errar “a favor” do seu time.

Toda a discussão feita ao longo desse texto foi procurando compreender o futebol como expressão da nossa sociedade e da nossa cultura, tendo características e desejos do homem brasileiro. Como disse Roberto DaMatta, o Brasil é um país que tem no futebol a melhor tradução do seu jeito de pensar e de viver.

Agora é com você

Essa etapa do curso mostrou bem a relação existente entre o futebol e a sociedade brasileira. Vamos a algumas reflexões: o Futebol é um fenômeno de massas. Para você, além do jogo propriamente dito, de que forma o Futebol pode ser compreendido como cultura? Você já seria capaz de elaborar aulas alternativas com o conteúdo do Futebol, abordando por exemplo, aspectos da cultura desse jogo?

Após pensar sobre tais aspectos, vá em frente e inicie os estudos da Unidade 5.

UNIDADE



Competições pedagógicas e festivais **esportivos**

Apresentação → Ao término do estudo desta Unidade, você deverá ser capaz de:

- Compreender um novo método para competições escolares esportivas;
- Compreender o caráter educacional das competições;
- Adequar seu planejamento incluindo as competições pedagógicas e os festivais esportivos;
- Elaborar formas de integrar o esporte de caráter educacional à realidade dos pais e responsáveis;
- Conhecer os mecanismos de elaboração e promoção de uma oficina de pais ou reuniões periódicas de avaliação.

O que são Competições Pedagógicas e Festivais Esportivos? O que há em comum e de diferentes nessas duas formas de trabalhar o esporte? No que cada uma delas contribui? Qual o papel dos pais nesses eventos, e como envolvê-los? Fique atento(a) a estas perguntas e leia o texto a seguir, procurando compreender como isso pode ser operado no seu dia-a-dia.

As atividades que chamamos de Competições Pedagógicas são as atividades tradicionais ajustadas com o caráter pedagógico, isto é, de ensino do esporte, numa perspectiva diferenciada. Festivais Esportivos são aquelas atividades mais lúdicas, com maior participação, etc. Uma não exclui a outra. Competições Pedagógicas não excluem os Festivais Esportivos. Nós estamos só tratando de uma forma de organizar o pensamento.

Chamamos de Festivais Esportivos as atividades para as crianças de 7 a 8 anos, mas isso não exclui a possibilidade de pensar os Festivais Esportivos para crianças de 9 a 10 anos, para de 11 e 12, para de 13 e 14. Porém, em algumas regiões e localidades, isso muda porque a criança vai querer praticar o esporte, ela vai querer o esporte com as regras tradicionais, com as regras olímpicas, etc. e nós temos que ter flexibilidade para isso.

As competições pedagógicas devem ser estruturadas em um plano mais horizontal, com um fim nelas mesmas. Para efetivar uma mudança de qualidade, é preciso superar a idéia dos campeões que “nascem” para as disputas em etapas, no município, no estado e no país, para poder se destacar.



Essa é uma questão-chave: a competição tem que se esgotar nela mesma e esse ponto de vista pedagógico (dela ter que se esgotar em si própria) poderia, no máximo, se estender ao município.

O fundamental no esporte é associar jogos, festivais, brincadeiras, e isso pode ser melhor alcançado através das competições locais. Essas manifestações da cultura ao esporte tanto podem ser feitas pelo preparo para o esporte como pelo preparo para viver a realidade da infância/adolescência no esporte.

Por isso, a idéia de ensinar esportes antes, durante e depois das competições ganha fôlego. Este é um desafio para os professores/monitores do **Programa Segundo Tempo**. As competições podem marcar relações sociais não muito simples de lidar, entre as pessoas, porque tais competições não iniciam quando o árbitro apita o jogo, e não se encerram quando o árbitro o finaliza. As competições começam desde a preparação, passando por uma série de manifestações, de relações sociais e culturais, entre os estudantes, se eles tiverem uma participação ativa garantida na organização das competições. Por isso, deve-se ensinar esportes antes, durante e depois das competições.

Existe, também, a idéia de se ensinar não só a técnica, mas também de construir um conhecimento do esporte. Nós temos hoje tecnologias que nos permitem entrar no mundo todo, para que esse ensino possa ser processado, de forma veloz.

Quando terminam as competições, é preciso que a escola, o professor e os estudantes continuem envolvidos com o esporte. Durante esses eventos, é necessário observar o seguinte:

- quais foram os resultados, quais foram as questões centrais que ocorreram?;
- a competição foi filmada? Essa filmagem possibilita às pessoas verem seus corpos em movimento, suas ações e atitudes?
- houve fotografias? Algum tipo de registro?

Pensando nas Competições Pedagógicas e nos Festivais Esportivos de forma mais igualitária, busca-se saber quais as justificativas para a existência desse tipo de projeto. Vejamos os principais motivos:

Como trabalhar uma competição que começa já na sua preparação e não apenas com a ocorrência do evento?



Ausência de mecanismos de integração e interdisciplinaridade	Ausência de mecanismos motivadores da participação popular no processo de organização dos jogos	Ausência de conhecimentos
as escolas quando promovem as suas competições estimulam a competição como guerra, como vitória a qualquer custo. Não há uma integração comunitária, não há troca.	as competições normalmente são organizadas nos gabinetes e com pouca participação, pouca motivação.	não há a difusão do conhecimento sobre o esporte, sobre os valores educativos nas/das competições. Então, pega-se o modelo pronto, o modelo normalmente olímpico, e se reproduz isso nas competições nas escolas.

Sempre surge a questão: o que se busca com as competições? Geralmente, é o resultado, a medalha, o índice. Então, nós temos que ter a crítica sobre isso para poder mudar essa lógica, e também buscar a participação da comunidade, inclusive reconhecendo sua opinião sobre esse ou aquele esporte.

O primeiro contato da criança com qualquer tipo de esporte é o que chamamos de iniciação esportiva. O conhecimento das modalidades esportivas deve ser apresentado pouco a pouco, de modo que a criança possa entender; além disso, o nível de exigência deve ser de acordo com as capacidades infantis. A iniciação esportiva deve, principalmente, educar; por isso, ela não deve ser ensinada como algo apenas recreativo ou como meio de competição que busca resultados rápidos.

A iniciação esportiva é feita, na maior parte das vezes, por grupos e faixas etárias por modalidades, enquadrando o início do treinamento e diversificando as qualidades físicas, de acordo com ênfases: esportes com ênfase na velocidade, esportes com ênfase na resistência, etc. Isso nos mostra que os países desenvolvidos têm uma preocupação central com a iniciação esportiva, e, portanto, com as primeiras competições, com as competições pedagógicas.

E no Brasil, um país com tanta miséria, como nós poderíamos combinar as competições pedagógicas de uma forma que já incentivasse o esporte de base?

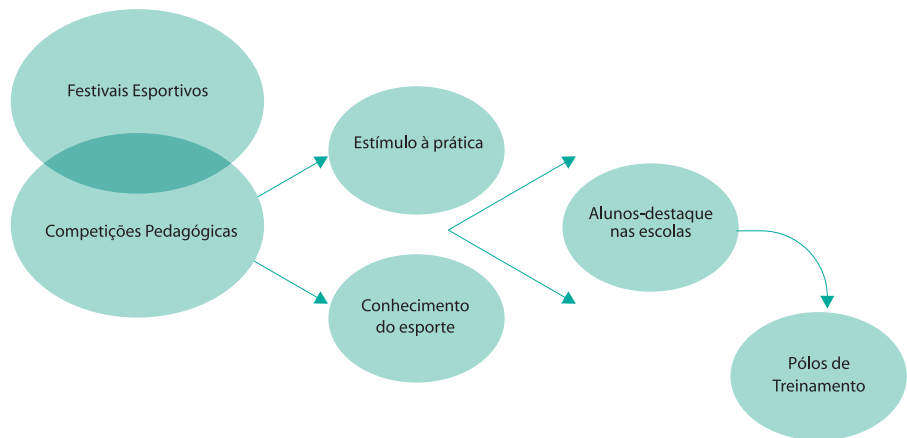


É uma questão central, debatida durante vários anos, mas que até hoje não foi aprofundada. Então, o Brasil tem que dar um passo nesse sentido. E não se trata de excluir os estudantes e sim de incluir, cada vez mais, as crianças, os jovens e os adolescentes.

A iniciação esportiva deve ser promovida nos pólos de treinamento e o esporte escolar ser concebido como prática diversificada com ênfase no lúdico, na vivência. Para garantir o direito daqueles que se destacam no interior de escolas, podemos indicar caminhos no esporte escolar, não criar obrigações.

Como pensar, portanto, as Competições Pedagógicas e os Festivais Esportivos?

Um modelo que pode ser considerado adequado por agregar o valor do esporte e considerar as questões nacionais e as coisas que são exclusivas do Brasil está representado no diagrama a seguir:



Esse modelo pode ser traduzido da seguinte forma: as Competições Pedagógicas, a partir dos Festivais Esportivos, estimulam a prática, o conhecimento do esporte para todos, encaminhando os alunos que se destacam aos pólos de treinamento. Sempre lembrando que esse esporte pode ser masculino, feminino ou misto, diversificado e amplo. Nessa lógica haveria, então, uma certa transição entre os Festivais e as Competições, em uma faixa etária chave, que é o início da adolescência formal, os 13, 14 anos. Nessa faixa etária, as crianças querem competir. Querem competir e muito.

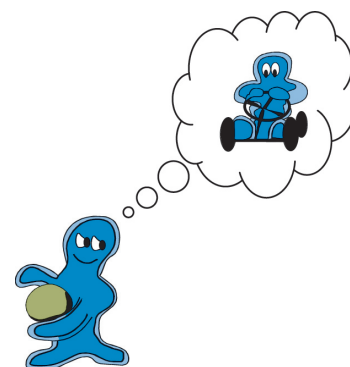
A estrutura do ambiente do esporte para crianças

Para que as crianças possam se apropriar do esporte, as estruturas devem ser modificadas. Devemos, então, pensar em construir estruturas para o desenvolvimento dos esportes, adaptadas para os tamanhos das crianças. Crianças menores devem jogar em quadras menores, em tabelas menores, que possibilitem uma imitação. A imitação que nós trazemos, transformada em símbolo, na qual o espelho está na imaginação, é uma imitação interessante porque é própria do ser, é uma imitação peculiar.

Nesse sentido, o professor João Batista Freire (1998) apresenta as seguintes idéias, assim resumidas: nós sentimos o mundo, em nossa cabeça, através da capacidade de simbolizar e extravasamos este símbolo a partir da motricidade. Assim, quando internalizamos imagens, operamos a partir das condições concretas e o espelho em que nos vemos é individual. A reprodução é própria do ser, sendo que esse mesmo ser é aquele que detém o julgamento de essa imitação está correta ou não.

É inegável que o jogo é o espaço das representações humanas, que o jogo é o espaço onde temos oportunidade de manifestar o que gostaríamos de viver no mundo real, que o jogo é o espaço do mundo irreal. Por isso, podemos dizer que vivenciamos, no mundo do jogo, a liberdade que o mundo real cerceia.

Esta chance é dada quando podemos controlar algumas estruturas do jogo, mas se alterarmos estruturas, poderemos conseguir bons resultados, e criar um ambiente de jogo que ajude a extravasar essas necessidades e esses desejos. E nós podemos alterar as estruturas dos nossos jogos. A prática esportiva e a educação física escolar necessitam de espaços adequados que possam dar vazão ao processo de ensino e aprendizagem diferenciado, senão ficamos limitados.





Se você tivesse a chance de conversar com engenheiros e arquitetos sobre o espaço escolar para a prática do esporte, quais opiniões daria sobre o assunto?

Ainda não tivemos a oportunidade de dialogar com os arquitetos e engenheiros para que eles comecem a pensar a escola não mais como espaço para o esporte formal, mas uma escola que deve se adequar, como, por exemplo, ao ambiente das escolas infantis.

Na medida do possível, podemos alterar as estruturas do espaço do jogo, podemos diminuir a trave, a altura da rede de voleibol, o espaço do campo, a altura da cesta de basquete, o tamanho do garrafão, as dimensões das linhas e a quantidade de jogadores. A mesma idéia para as bolas.

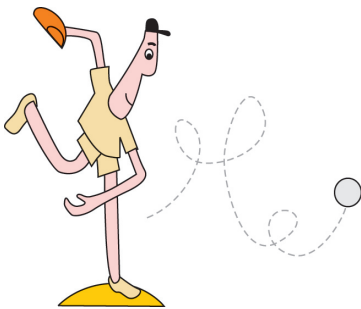
São muito poucos os estudos que se aprofundam nesses problemas. Não podemos pensar em apenas diminuir, isto é, pensar que a criança precisa de um mundo de adulto em miniatura, ela precisa é de materiais adequados. Por exemplo, uma bola de futebol menor facilita ou dificulta o processo de aprendizagem? Por que não pensar em bolas que garantam, na idéia do futebol, o mesmo tamanho, porém o peso diferenciado, o peso que esteja de acordo com aquilo que a criança consiga fazer.

Uma bola pequena não permitirá que a criança utilize-a como objeto de intermediação de seus desejos, pela dificuldade que ela traz. Por exemplo, com uma bola de basquete, muitas vezes, mesmo sendo uma bola de basquete mirim, acontecerá o mesmo processo.

Com uma bola de voleibol a gente talvez comece a pensar diferente: será que se eu fizer uma bola de voleibol leve, ela facilitará ou dificultará o processo? Talvez ela dificulte o processo, por conta de ela não ter uma direção tão precisa. Daí, qual será o peso ideal e adequado para que se possa pensar em iniciação ao voleibol com um material esportivo adequado? Qual será talvez a maciez desta bola para o desenvolvimento adequado das crianças? Qual será talvez o tamanho, o peso de um dardo, de um disco, de uma pista de atletismo, de uma caixa de salto?

Lembre-se sempre que a educação esportiva não pode ser igual ao esporte dos adultos, por isso é importante destacar:

- altura de obstáculos, redes e tabelas;
- tamanho de pistas e quadras;
- tamanho de traves e linhas;
- número de jogadores por equipe; e
- peso de bolas.



Envolvimento de pais e responsáveis no acompanhamento dos filhos nas atividades esportivas

Já é fala repetitiva a importância da presença dos pais no acompanhamento escolar dos filhos. Por isso, na medida do possível, organize reuniões de pais e responsáveis, preparando material de acompanhamento do desenvolvimento das crianças e adolescentes no esporte. Os registros das atividades são importantes para tal acompanhamento. Muitas vezes os pais e responsáveis alegam desconhecimento do processo educativo de seus filhos, e uma das razões é o fato de não se ter registro dos acontecimentos.

Lembre-se sempre da situação econômica-social da GRANDE MAIORIA dos pais brasileiros, ao tentar envolvê-los.

Por outro lado, a integração dos pais e responsáveis pode ser feita por meio de informativos e recados mais rápidos. Isso cria a oportunidade de participação e organização da comunidade no processo de envolvimento com o esporte.

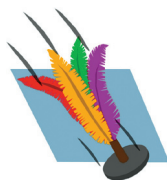
Na verdade, são ações práticas e fáceis que podem estruturar tal envolvimento, como por exemplo, as competições pedagógicas e os festivais esportivos, as atividades de final de semana, as conversas e troca de mensagens. Apresente suas idéias aos pais e responsáveis solicitando ajuda. Esta é uma forma bastante agradável de participação.

Você discute o seu planejamento de forma integrada e ainda pode com este processo ter novas idéias e reformular as velhas. Os alunos terão segurança no seu trabalho e você pode colher dados que posteriormente poderão ser úteis.

Para a comunidade escolar, o esporte passa a ser respeitado e torna-se legítimo, imprescindível. Isso é bem diferente do ensino tradicional, das reuniões sem sentido e do esporte como uma atividade largada, sem planejamento, sem condução, sem avaliação.

Quando se está aprendendo algo ou atuando de forma a buscar algum resultado, é importante receber incentivos de pessoas próximas, pois o conforto emocional traz tranquilidade ao sentir a aceitação das pessoas que são importantes para nós. Principalmente quando tratamos de crianças, o incentivo é fundamental.

O uso de informativos, para trazer os pais mais próximos dos estudos (e das atividades esportivas) realizados pelos seus filhos, tem grande importância no desenrolar da educação e formação dos alunos.



Agora é com você

Você percebeu que os conhecimentos aumentaram e as reflexões se aprofundaram. A essa altura, algumas idéias já devem ter surgido; assim, é hora de pensar: como você pretende construir e desenvolver seu trabalho? Como você pode ensinar esporte antes, durante e depois das competições? Quais seriam os materiais que poderiam estar mais adequados a um processo de ensino e aprendizagem, não simplesmente diminuindo o seu tamanho, mas sim, pensando na lógica do jogo, pensando na leitura que se possa fazer deste jogo e pensando naquilo que você possa garantir que meu aluno conseguirá colocar em prática? Como envolver os pais, de forma efetiva, nesse processo?

Conscientizar-se de uma educação inclusiva, que faça diferença para melhor, exige que os educadores pensem e discutam essas questões. A maneira como tudo isso pode concretizar-se também deve fazer parte de tais debates.

Agora, vamos à última Unidade de estudo.

UNIDADE

6



Exemplos de vivência da pedagogia do esporte



Apresentação → Ao término do estudo desta Unidade, você deverá ser capaz de:

- Aplicar atividades práticas de esporte escolar;
- Planejar e criar novas atividades;
- Compreender a metodologia de integração das atividades;
- Conhecer basicamente a prática do esporte escolar.

Como vimos na unidade anterior, a iniciação esportiva é o primeiro contato da criança com qualquer tipo de esporte. Assim, os fundamentos, as regras e os movimentos do esporte devem ser apresentados pouco a pouco, de um jeito que a criança possa compreendê-los. Não podemos nos esquecer que o principal objetivo da iniciação esportiva é o de educar.

Tendo isso em mente, esta última unidade apresenta exemplos práticos para se ensinar futebol, voleibol, handebol/queimada, basquete, natação, corridas e saltos. Também traz regras e fundamentos desses esportes.

6.1 Futebol

O conteúdo do Futebol é bastante amplo. Os aspectos da cultura desse jogo-esporte foram apresentados para uma compreensão de sua prática. Agora, trataremos de exemplificar a pedagogia do Futebol. Dividiremos o conteúdo em temas de aula: Finalização, Passe, Controle, Condução, Desarme, Drible, Lançamento, Cruzamento, Cabeceio e Defesas (goleiro).

Estes são os fundamentos do jogo, muitas vezes utilizados separadamente pelo professor, ou seja, exercícios de chute a gol em que os alunos permanecem em fila e demoram a chutar. Os exemplos a seguir são baseados no livro *Pedagogia do Futebol*, de João Batista Freire (1998). Eles demonstram a necessidade de se pensar em formas de oportunidade para os alunos. Quanto mais contato com a bola, melhor.

I – Finalização (o Gol): o gol é o objetivo maior do jogo; não importa se é feito com um chute, cabeceio, de peito ou até de barriga.

Exemplos de atividades:

- 1) *Gol a Gol com quatro ou seis em cada time* – a regra básica é a bola não parar e apenas um jogador do time poder tocá-la com as mãos. Pode-se fazer por tempo, para que um maior número de alunos participem;
- 2) *Controle* – vários alunos se posicionam diante de uma meta defendida por um goleiro. Tentam fazer gols, mas antes de finalizar, a bola tem que ser tocada por três ou quatro alunos, sem que ela caia no chão. É claro que a finalização não pode ser feita com as mãos;
- 3) *Corrida sob a corda e chute* – trata-se de uma variação das brincadeiras com corda. Por exemplo, dois alunos “batem” uma corda, de uns seis metros de comprimento, enquanto outro passa por baixo, controlando a bola e batendo para o gol. Evite grande quantidade de aluno por corda, pois a demora pela vez pode desestimular o aluno. Por isso, é bom formar vários grupos;



Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p. 50.

- 4) *Bolas dentro da Meta* – as traves podem ser improvisadas com sacos de areia, tijolos etc. O objetivo desse jogo é que cada aluno termine, dentro de um tempo marcado pelo professor, com o menor número de bolas do outro dentro da sua área de gol.



Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p. 51.

- 5) *Bolicho* – é jogado como o bolicho, conforme mostra a figura abaixo:



Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p. 52.

II – Passe: é a ação de levar a bola de um jogador para outro. O passe pode ser em forma de assistência, lançamento, cruzamento ou passe comum.

Exemplos de atividades:

- 1) *Bobinho* – círculo de alunos com um, dois ou três “bobinhos”, podendo dar um, dois ou três toques;
- 2) *Passa 10* – duas equipes tentam passar a bola entre os seus componentes, visando à contagem de 10. A equipe que conseguir 10 passes consecutivos, sem que a adversária toque a bola, marca um ponto; caso contrário, a equipe que tomou a bola inicia a contagem. Crianças menores podem começar com o Passa 5;
- 3) *Trança* – formação de três alunos, chutando em forma de trança (imagine uma trança de cabelos). O aluno do meio passa a bola para o aluno à sua direita e vai para o lugar dele. O aluno que ficou no centro passa a bola para o colega à esquerda e vai para o lugar dele. Quem passa a bola, corre por trás para não atrapalhar aquele que recebe a bola. Assim vai até o final do campo.

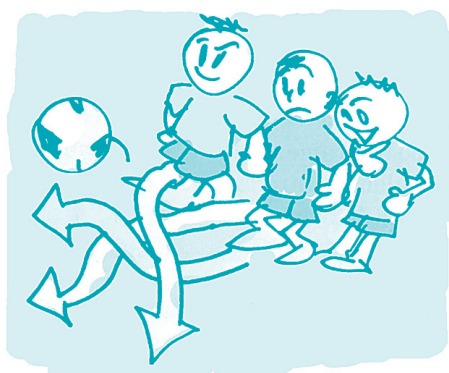


Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.62.

- 4) *Pega-pega* – dois alunos ficam com uma bola e são pegadores dos demais (que são os fugitivos), dentro de um espaço delimitado. Os pegadores tentam correr atrás dos fugitivos que só podem ser pegos se tiverem com a bola. O pegador pode tocar o fugitivo com qualquer parte do corpo. Cada fugitivo, que for pego, torna-se um pegador.

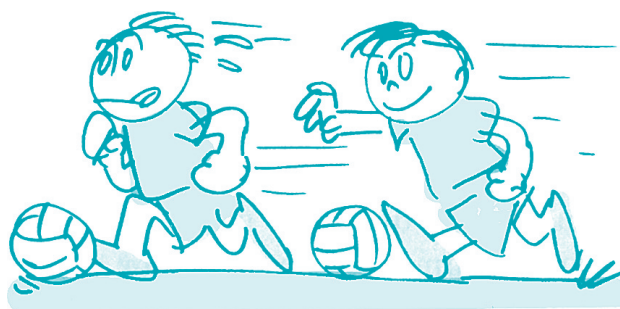


Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.64.

III – Controle de Bola: é a habilidade de reter a bola em condições de realizar uma jogada, em tempo mínimo.

Exemplos de atividades:

- 1) *Futetênis* – pode ser jogado com um ou dois jogadores de cada lado. Não há necessidade de se seguir as regras do tênis de campo.

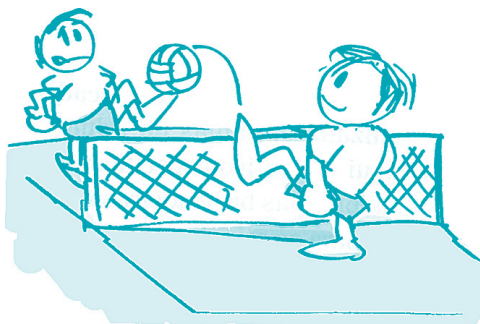


Ilustração: FREIRE, J.B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.60.

- 2) *Bexiga especial* – enrole algumas bexigas mais resistentes com panos; assim, elas ficam mais fáceis de serem controladas, principalmente por crianças de seis e sete anos (inexperientes no futebol).



Ilustração: FREIRE, J.B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.66.

- 3) *Controle de bola com arco* – dois movimentos são possíveis: a) um aluno segura um arco junto ao corpo, enquanto o outro chuta no peito do colega e este a amortece e tenta jogá-la para dentro do arco; b) também pode-se amortecer a bola com a cabeça. O aluno que não tem experiência para chutar a bola, pode lançá-la com as mãos.



Ilustração: FREIRE, J.B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.68.

IV – Condução: “é a habilidade que permite ao jogador levar a bola de um ponto a outro do campo, sem ser desarmado antes de efetuar um cruzamento ou outra jogada qualquer.”

Exemplos de atividades:

- 1) *Estafetas com obstáculos* – formam-se duas filas indianas de alunos. Inicia-se com um aluno de cada fila tocando a bola um para o outro. Um objeto marca o ponto em que deverão contornar e voltar à fila. Durante o percurso, os alunos encontrarão obstáculos colocados para que tenham de contorná-los;
- 2) *Pique-bandeira com bola* – uma quadra é dividida em dois. No fundo de cada metade, existe uma bola. Os alunos têm que atravessar o campo adversário para chegar ao fundo e pegar a bola. Se o aluno for tocado pelo jogador adversário, ficará paralisado, sendo salvo quando outro colega de sua equipe tocá-lo. Ao pegar a bola, o aluno pode fazer passe com outros do seu time ou lançá-la a outro de sua equipe que esteja esperando no seu campo. A equipe que chegar primeiro com a sua bola, no fundo do próprio campo, é a vencedora.
- 3) *Condução no quadrado ou retângulo* (tipo beisebol) – é feito um desenho no chão de um quadrado (8 metros de lado) ou retângulo (8 x 16 metros). Em cada ponta estão dois ou três alunos que conduzirão a bola entre si, rumo a um vértice. Quando um grupo chegar a uma ponta, os outros grupos também deverão chegar. No caso do retângulo, para todos chegarem ao mesmo tempo, dois grupos precisam ter o dobro da velocidade dos outros dois.

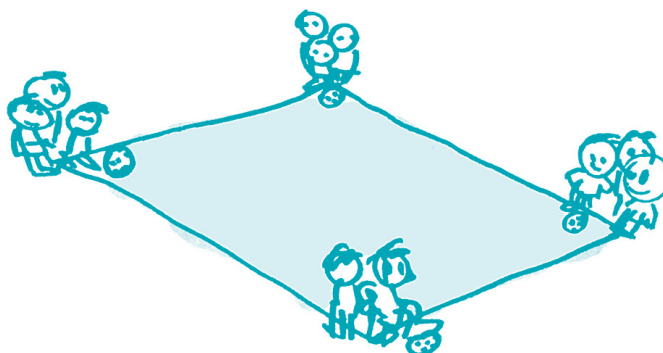


Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p. 75.

V – Desarme: “é o principal recurso de defesa”

Exemplos de atividades:

- 1) *Bobinho* – aumento do número de bobinhos;
- 2) *Torre* – coloca-se um cone ou outro objeto como alvo. Trabalha-se com grupos de 3 x 3 ou 4 x 4: três ou quatro alunos defendem a torre com os pés, enquanto os outros três ou quatro alunos tentam derrubá-la, chutando a bola.

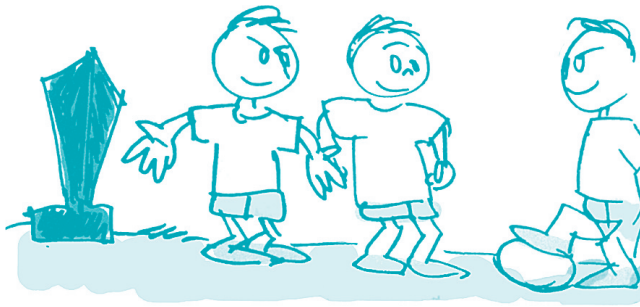


Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p. 77.

- 3) *Saídas com atraso* – lançamento da bola a dois alunos. Um deles (o atacante), sai com a bola para marcar o gol; o outro (o defensor), um sai com atraso para desarmar a jogada.

VI – Drible: é a famosa finta. “É a habilidade de evitar que o adversário desarme quem tem a posse da bola.”

Exemplos de atividades:

- 1) *Cada um para si* – formam-se duplas com bolas; o aluno da dupla que fica com a bola dribla o outro. Quando um conseguir desarmar a jogada do outro, os papéis são invertidos.



Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p. 79.

2) *Jogo de Três* – normalmente, joga-se 3 x 3. Quem fizer o gol torna-se o goleiro.

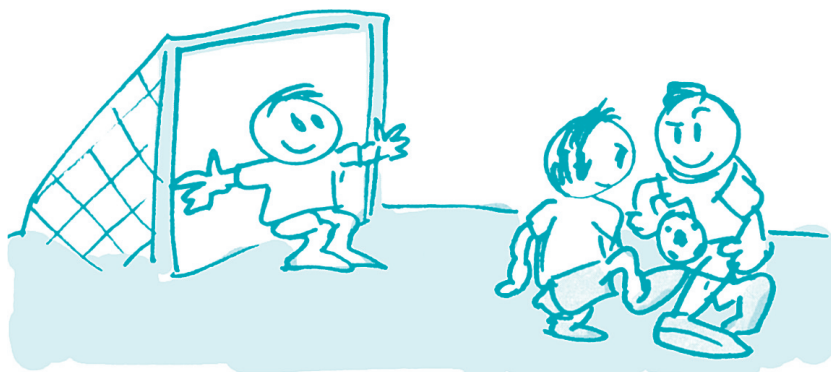


Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.79.

3) *Bobinho com dribles*

VII – Lançamento: chute de longa distância de um jogador para outro.

Exemplos de atividades:

- 1) *Futetênis:* jogo com um ou dois pingos (com a rede de vôlei baixa, igual ao tênis);
- 2) *Artilharia* – formam-se equipes, sendo que um jogador de cada time chuta a bola nas latinhas. O número de pontos é igual ao número de latinhas derrubadas. A distância do jogador até a pilha varia conforme a idade e técnica dos alunos.



Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.83.

- 3) *Bobão – Roda gigante*: formação em círculo (como o do Bobinho), mas fazendo uma roda grande (gigante), com distância entre os jogadores de, pelo menos, 15 metros.

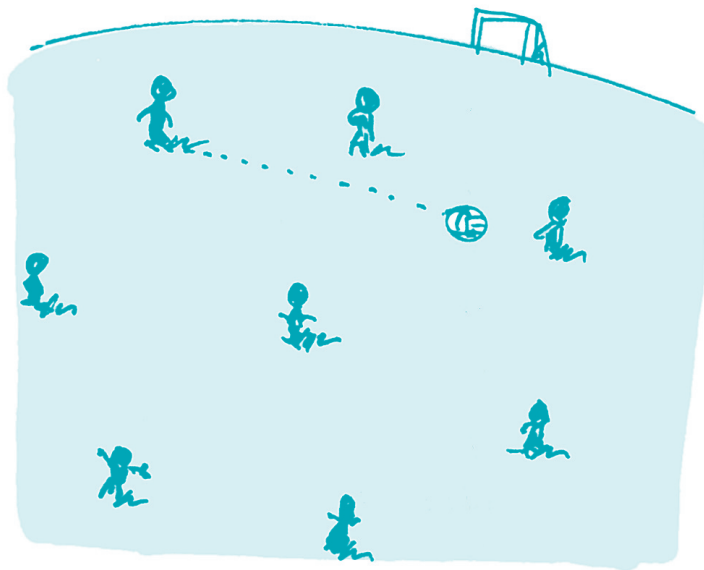


Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p.84.

VIII – Cruzamento: chute da linha de fundo para a área adversária. É um tipo de passe semelhante ao lançamento que, também, pode ser feito a partir das áreas laterais do campo.

Exemplos de atividades:

- 1) *Cruzamento da linha de fundo* – um jogador, repetidamente, cruza bolas na direção das traves. Vários jogadores se colocam próximos às traves, procurando finalizar, ou de cabeça ou com os pés;
- 2) *Cruzamento da linha de fundo em movimento* – “o jogador que vai cruzar, parte com a bola dominada e corre pela lateral até a linha de fundo, de onde cruza na direção das traves”;
- 3) *Cruzamento com goleiro* – três a três, o do meio é o goleiro que tenta interceptar a bola.

IX – Cabeceio: é uma habilidade utilizada para bolas altas. Pode ser ofensivo ou defensivo.

Exemplos de atividades:

- 1) *Jogo do cabeceio* – três a três, só vale gol de cabeça;
- 2) *Cruzamento com cabeceio*: são feitos passes só com cabeceios e a finalização só é válida também por cabeceio;
- 3) Passe de cabeça.

X – Defesas (Goleiro)

Exemplos de atividades:

- 1) *Futetênis para goleiro* – joga-se como o futetênis descrito no Controle de Bola, mas aqui, um do time pode defender ou pegar a bola com as mãos;
- 2) *Queimada* – é a adaptação da queimada: “uma das equipes fica no centro de um quadrado ou de um círculo traçado no chão. Fora da figura ficam os jogadores da outra equipe, de posse de uma ou duas bolas. O objetivo dos jogadores de fora é chutar a bola contra os jogadores de dentro, procurando queimá-los. Só não é considerado queimado aquele jogador que conseguir segurar ou rebater a bola com as mãos. Batendo a bola em qualquer outra parte do corpo, o jogador é considerado queimado. Todos aqueles queimados passam para fora da figura e ajudam a queimar, até não restar mais nenhum do lado de dentro”;
- 3) *Paredão* – um jogador chuta a bola em uma parede. A bola rebate é defendida pelo goleiro.

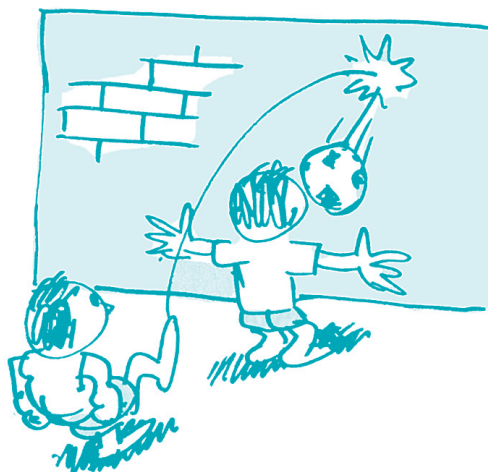


Ilustração: FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*, 1998, p. 90.

6.2 Voleibol

Os fundamentos especiais são aqueles que priorizam as ações específicas e têm jogadores especializados para a sua execução, não sendo desempenhados por todos, ou seja:



Saque

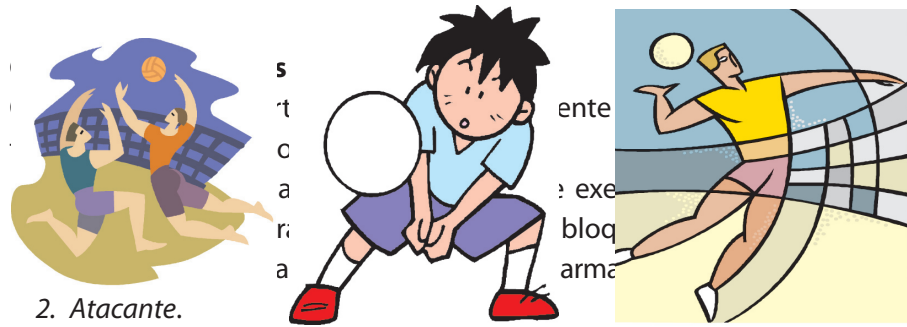


Defesa



Bloqueio

O passe é um fundamento especial porque, não necessariamente, precisa ser executado por todos os atacantes de uma equipe; pode ser feito tanto por todos, como por atacantes pré-determinados pela ação tática da equipe.



2. Atacante.

O número de toques permitido

Durante um jogo oficial de voleibol, são permitidos 3 (três) toques de cada equipe antes de enviá-la para a quadra adversária, mas durante a aprendizagem deste esporte podemos facilitar para os aprendizes, criando e recriando jogos com o limite de número de toques, diferentes do jogo oficial.

6.2.2 Os momentos que constroem o jogo de voleibol

Desde o início até o término de uma disputa por um ponto ou vantagem, (disputa pela posse do saque), o jogo de voleibol possui quatro momentos. Ressalta-se que o terceiro e quarto momentos podem se repetir chegando ao que chamamos de **rally**. Vejamos os quatro momentos do jogo:

Rally é o termo utilizado para identificar que após o ataque de uma equipe, a equipe adversária conseguiu recuperar a bola, não permitindo que a jogada fosse interrompida, devolvendo a mesma para a quadra adversária. Assim, há uma seqüência de jogadas e a manutenção da bola no ar e em jogo.

Os quatro Momentos do Jogo

1. Ataque Inicial: Saque	No momento da execução do saque começa a disputa por um ponto a favor da equipe que sacou ou pela retomada da vantagem de fazer o próximo saque, pela equipe que faz a recepção do mesmo. Chamamos o <i>saque</i> de <i>ataque inicial</i> porque sacar significa ter a primeira chance de colocar a bola no solo da quadra adversária, ou fazer com que a equipe adversária não consiga devolver a bola para a equipe pró, ou ainda, se esta devolução acontecer, que seja ineficiente, facilitando assim o contra-ataque da equipe pró.
2. Ataque: Construindo a Recepção, o Passe, o Levantamento e o Ataque	Quando uma equipe faz a recepção de um saque começa a construir, concretamente, o <i>ataque</i> que irá fazer contra a equipe adversária. Após a recepção, ocorre a preparação para o ataque, feita pela movimentação dos atacantes e pela ação do levantador, definindo qual jogador irá complementar o ataque. É um ataque construído porque, para que este momento aconteça, é necessária a utilização de três fundamentos, ou ao menos dois, caso o levantador ataque uma bola ao invés de levantar para um atacante. Portanto, com a utilização dos fundamentos manchete, toque e ataque, e com os jogadores distribuídos em suas posições e desempenhando suas funções de passador, levantador e atacante, desenvolve-se o ataque construído.
3. Defesa: bloqueio e defesa.	A <i>defesa</i> tem início com uma movimentação para o melhor posicionamento para defender a quadra pró, do ataque adversário. O <i>bloqueio</i> é o fundamento do momento de defesa que possibilita a tentativa de parar o ataque fazendo com que este volte para a quadra adversária ou que ao menos, possa amortecer o mesmo ataque para facilitar que a recuperação de bola possa ser feita pela equipe pró. Depois que a bola passa pelo bloqueio, sendo ou não amortecida pelo mesmo, os jogadores que não participaram da ação de bloquear têm a função de defender a quadra pró, para que a bola não caia no chão, assim, dando início a possibilidade de se fazer um contra-ataque
4. Contra-Ataque Construído: levantamento/ ataque	O <i>contra-ataque construído</i> só acontece se houver a defesa após um ataque adversário. Depois da defesa, a construção do ataque ocorre como no “ataque construído”, movimentação dos atacantes e deslocamento do levantador para fazer o levantamento, definindo o jogador que irá realizar o ataque.

6.2.3 Metodologia de ensino de jogos/esportes

A metodologia de ensino de jogos/esportes, que apresentamos a partir de agora, busca também a aquisição do conhecimento e da compreensão do esporte e não unicamente a execução da técnica. Esta técnica virá com a necessidade de sua execução para a resolução de problemas táticos e terá mais valor na sua prática.



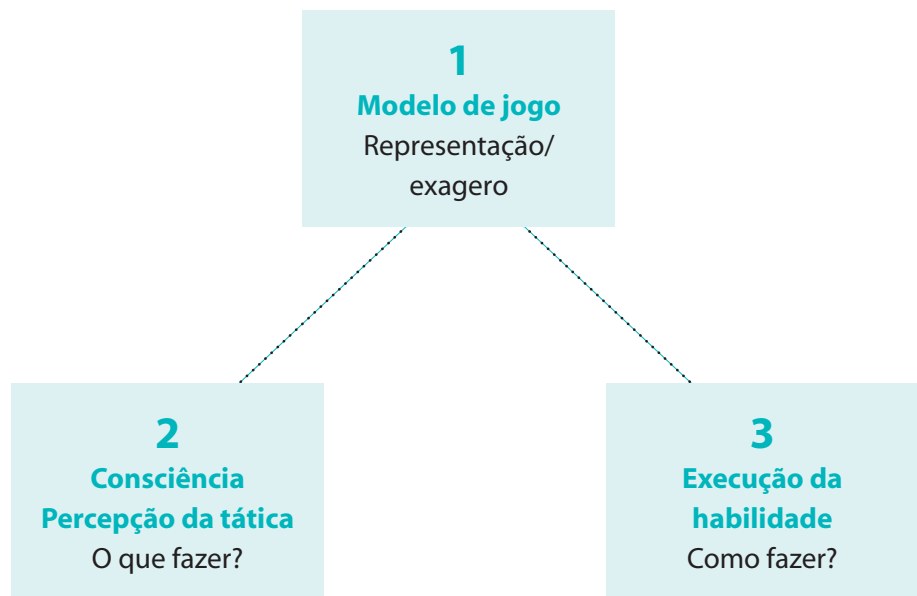
Você consegue visualizar sua forma de trabalho sem iniciar com o ensino da técnica para, após, lidar com o jogo?

À medida que o aluno entende o jogo e descobre a necessidade de melhorar as suas habilidades, o aprendizado e desenvolvimento da técnica serão valiosos e recompensador para ele, pois estará internalizando seu conhecimento sobre o conteúdo aprendido. Pode assim utilizá-lo em práticas posteriores e recriações das mesmas.

As habilidades dos estudantes devem ser vistas por meio de conhecimentos que eles já têm sobre o assunto a ser tratado. Logo, o jogo para a aprendizagem deve ser estimulado. Jogando se aprende. Na verdade, entendemos que, os alunos querem realmente jogar e, os professores não necessariamente precisam ensinar primeiro a técnica e depois o jogo. Esta relação pode ser modificada pela aprendizagem através de jogos com regras adaptadas, muito próximas do jogo oficial, que podem estimular a participação dos alunos por serem menos complexas e adequadas às suas possibilidades e nível de compreensão.

Através desta abordagem, “Ensinando Jogos para Compreensão”, acreditamos que os professores devam fazer o possível para estimular os alunos a pensarem o jogo e, posteriormente, valorizá-lo, porque o compreendem.

Apresentamos, a seguir, um quadro que visualiza o caminho da aprendizagem pela aproximação “Ensinando Jogos para a Compreensão”.



Adaptação de BUNKER & THORPE, 1982; THORPE, BUNKER & ALMOND, 1986 e MITCHELL, 1996. Tactical Approaches to Teaching Games - Improving Invasion Game Performance. v. 67, n. 2, p. 30-33, Joperd, 1996.

Este quadro permite explicar os três passos da seguinte forma:

- 1) No primeiro passo, o professor utiliza-se de formas exageradas de representação do jogo/esporte para explicá-lo aos alunos;
- 2) No segundo passo, o próprio aluno percebe as necessidades do jogo e se questiona buscando “o que fazer?” para poder jogar;
- 3) Com esta aproximação, propicia-se, também, o desenvolvimento da técnica, ou seja, no momento depois de perceber e saber “o que fazer” o aluno busca “como fazer?”.

Acreditamos ser muito importante salientar que ao propormos uma aproximação do ensino dos esportes, através da tática e compreensão do enredo do jogo, de suas regras e da liberdade de mudanças, muitas vezes, o jogo fica mais fácil, permitindo a participação de mais indivíduos. Não estamos negando que se deva ensinar e buscar sempre uma melhoria da técnica.



Da maneira que estamos demonstrando o ensino dos esportes, através de pequenos jogos e jogos modificados, com ênfase na tática, na compreensão de “o que fazer?” para buscar o “como?” e “para que fazer?”, tentaremos deixar clara a liberdade que o professor sempre terá ao ensinar. Assim, você, professor/monitor, proporcionará, para quem for mais habilidoso, novas formas e caminhos para execuções mais difíceis. Embora as instruções possam se concentrar em problemas táticos particulares e habilidades associadas com nível de compreensão, os professores podem individualizar suas instruções apresentando, aos mais avançados, habilidades mais complexas em relação a um problema tático especial.

Na seqüência, apresentamos um quadro mais detalhado do que o anterior, evidenciando passo a passo a aprendizagem do esporte/jogo, discutindo a metodologia para ensinar e desenvolver o esporte escolar.

Passos da aprendizagem do esporte/jogo



Modelos dos Jogos para Compreensão (WERNER, THORPE, BUNKER, 1996, p. 29). Teaching Games for Understanding - Evolution of a Model, v. 67, n. 1, p. 28-33, Joperd, 1996.

Número 1 – O jogo (modificado ou não) e suas regras são apresentados ao aluno;

Número 2 – Logo em seguida, o aluno faz uma avaliação do próprio jogo;

Número 3 – No decorrer do jogo, procura-se compreender qual é a tática, o que leva ao próximo passo;

Número 4 – É nesta passagem que os alunos questionam e decidem “o que fazer” e “como fazer”; que os professores devem saber como ajudar o aluno a superar suas dificuldades e saber quais e como foram as respostas que fizeram com que os alunos melhorassem seus desempenhos;

Número 5 – Depois das decisões anteriores, acontece a execução das habilidades dos fundamentos do esporte em questão;

Número 6 – Este momento é o mais importante: após a percepção de “o que fazer” e “como fazer”, agora o aluno chega à sua *performance*, podendo melhorá-la cada vez mais, aprimorando sua técnica através de desafios táticos mais complexos.

Assim, este ciclo de ensino-aprendizagem e desenvolvimento pode ser interminável; portanto, cabe ao professor ser criativo e ao aluno ter percepção e persistência.

Na figura anterior, observamos o estímulo para os alunos descobrirem as necessidades do jogo e tomarem suas próprias decisões. Tudo é feito durante o jogo, o que traz a aprendizagem e o desenvolvimento mais próximos à realidade. A compreensão estimula um processo de tomada de decisões pelos estudantes em relação ao que fazer (consciência tática) e ao como fazer (execução da habilidade). Compreender primeiro o jogo e, depois, preocupar-se com o ensino da técnica enriquece a própria função da técnica.

Com esta apresentação não queremos nos colocar contra o ensino da técnica, pois acreditamos que ela é, junto com a compreensão do jogo, um fator muito importante para a motivação de continuar a jogar. No entanto, é importante salientar que esta forma de ensino da técnica deverá ser cada vez mais trabalhada, à medida que o aluno sentir necessidade de melhorá-la para enriquecer sua forma de jogar.

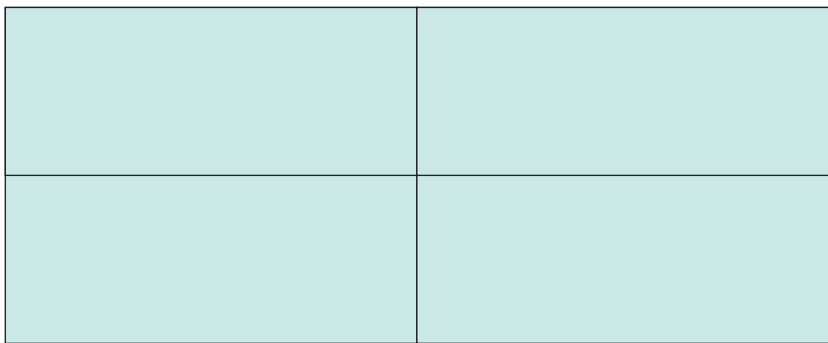
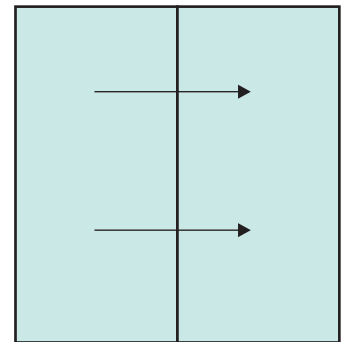
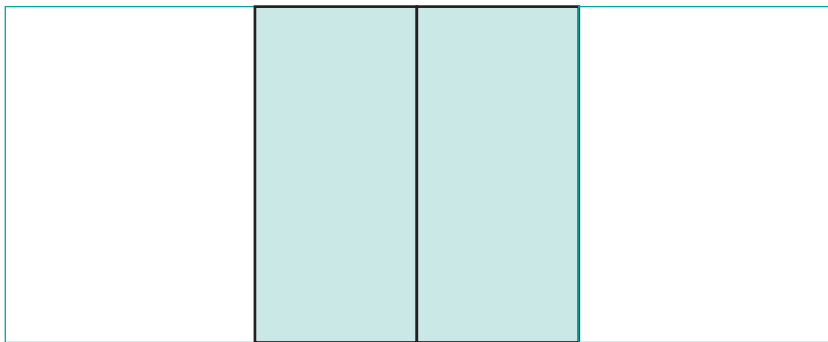
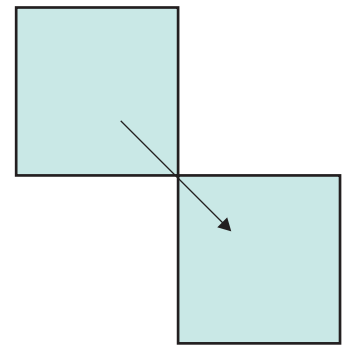
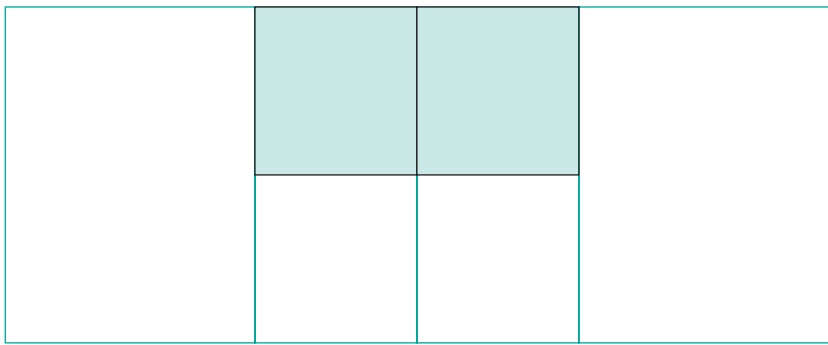


O estudo de habilidades técnicas ainda tem seu lugar, mas nunca isolado – sempre como se fosse em um jogo e, na maioria das vezes, como um meio para resolver um problema tático.

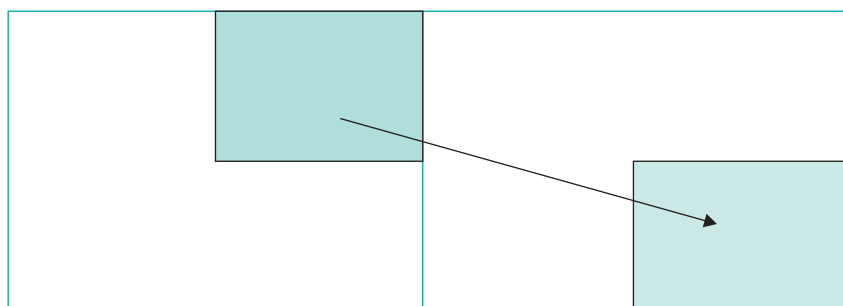
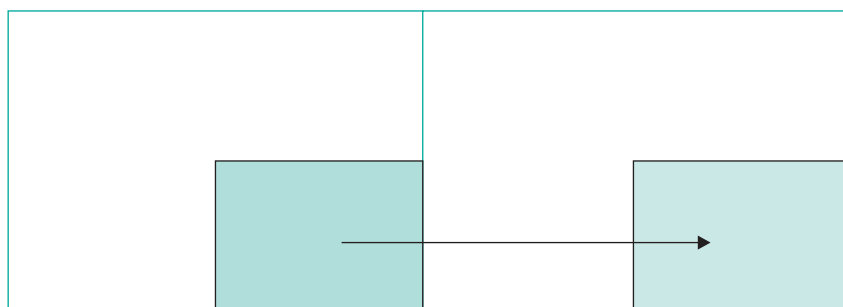
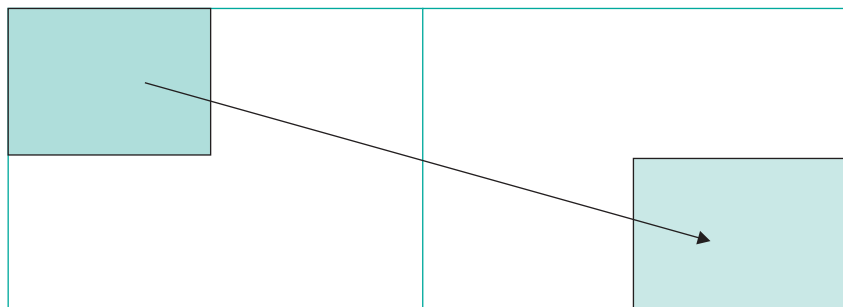
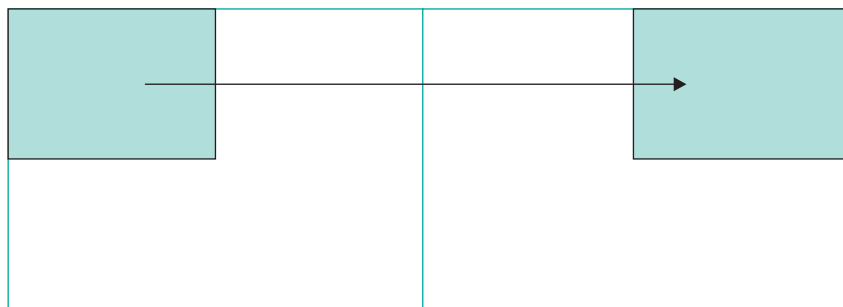
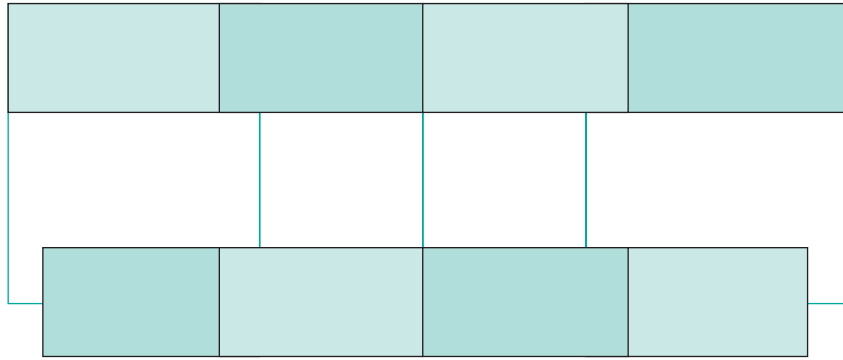
O desenvolvimento da técnica ocorre, então, de forma mais valorizada e necessária para o jogo. O valor que o aluno dá para o trabalho da técnica é maior, pois existe, durante o jogo, o gosto pela busca do sucesso na atividade. Portanto, quando se apresentam problemas táticos aos alunos, os mesmos buscarão, através da melhoria da técnica, a solução para a auto-realização durante o jogo. Demonstra-se, então, a importância do trabalho de desenvolvimento técnico das habilidades para se jogar cada vez melhor.

Vejam, a seguir, os tamanhos de quadras que podem ser utilizadas para o desenvolvimento de um jogo:

Diferentes tamanhos de quadras



Diferentes tamanhos de quadras



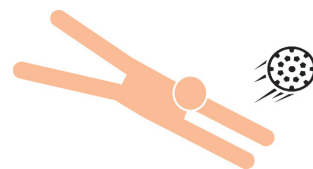
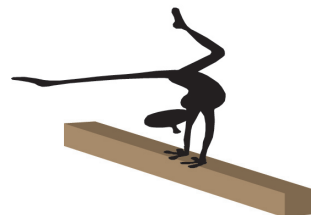
6.2.4 Diversificação do material utilizado

O que segue abaixo é o conteúdo referente às aulas, onde devem ser introduzidos materiais alternativos à bola, isto é, lousa, giz, textos, livros, cartaz, vídeo, entre outros. Para diversificação das tarefas, utilizar materiais alternativos como:

- 1 – cordas e bancos: são usados para atividades que desenvolvem coordenação nas diferentes formas de saltar, com diferentes objetivos a alcançar. Sendo o voleibol um esporte cujos grandes lances acontecem no ar, os alunos precisam saltar muito e de várias formas;
- 2 – jornal: é utilizado também para fazer quedas. Quando se faz defesas em quedas laterais ou frontais, é importante saber deslizar na quadra para prevenir contusões inesperadas. Utilizamos um jornal cortado em um tamanho quatro vezes maior que a mão do aluno, colocado na quadra ao seu lado. Ao fazer a queda, ele apóia a mão no jornal, deslizando até ficar com o corpo todo no solo, levanta e faz novamente para o lado oposto;
- 3 – colchões: são utilizados para atividades de rolamentos e quedas laterais e frontais. No voleibol, durante a ação de defesa, muitas vezes há necessidade de que o jogador faça uma queda para não deixar a bola tocar o chão;
- 4 – bolas de tamanhos e pesos diferentes: são utilizadas para o desenvolvimento de força do toque, mas principalmente para desenvolver percepções de como se relacionar com a bola no jogo de voleibol, utilizando o toque, a manchete e o movimento de ataque e saque;
- 5 - marcadores de espaço: chamamos de marcadores de espaço as fitas adesivas e cordas, usadas para delimitar diferentes formas e tamanhos de quadra. Desta maneira, facilitamos ou evidenciamos, e, com certeza, modificamos os objetivos e requisitos para jogar voleibol. Os cones e arcos são colocados como alvos e pontos de referência em nossas atividades.



Joãozinho, é SÓ pra saltar por cima do banco!!!!



6.2.5 Fundamentos básicos, conteúdos e exercícios para 11 e 12 anos

Neste primeiro nível, o voleibol deve ser ensinado através dos *fundamentos básicos* (os próprios fundamentos do voleibol): toque, manchete, ataque, bloqueio e saque.

Neste momento é dada pouca ênfase ao bloqueio, por ser um fundamento que exige uma atenção e um intenso controle do corpo no ar, exigindo muita força nos membros inferiores. Este movimento não é aconselhável, nesta faixa etária, pelo risco de lesões precoces. Porém, ao se trabalhar o bloqueio, é dada atenção maior para as posições das mãos e dos braços.



Tabela de Conteúdos	
Conteúdo: idade - 11 e 12 anos	
Fundamentos Básicos	Saque, manchete, toque, ataque, bloqueio
Esquemas de Jogo	6 atacantes x 6 levantadores (ou 4 x 4) - neste esquema, todos desempenham as funções de atacantes e levantadores.
Combinações de Fundamentos	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos Isolados, • Fundamentos Combinados (até 2).
Características dos Exercícios	<ul style="list-style-type: none"> • habilidades motoras básicas; • deslocamentos e saltos; • mudança de direção; • giro em todos os eixos.
Área de Jogo	<ul style="list-style-type: none"> • 6 x 4,5 mts; • 3 x 4,5 mts.
Altura da Rede	<ul style="list-style-type: none"> • fem: 1,90 mts; • masc: 2,00 mts.

Na realização dos exercícios, é importante transferir cada habilidade motora e cada capacidade física aos próprios fundamentos do voleibol.

Exercícios gerais - para todo o grupo

- 1) *Habilidades Motoras Básicas*: Deslocamentos (mudança de direção) e Saltos;
- 2) *Trabalhar Fundamentos Isolados*: controle de bola individual com toque, manchete e ataque.
- 3) *Jogos Modificados*: ênfase nos jogos 2 x 2, 3 x 3, utilizando os fundamentos saque por baixo, toque e manchete, sempre com três ou mais toques para cada equipe. Assim, os alunos começam a assimilar o objetivo do jogo de voleibol, que é trabalhar a bola na sua quadra e enviá-la para a quadra adversária. É preciso estar muito atento para a necessidade da participação de todos, pois é importante que os alunos comecem a jogar e que possam se sentir participativos.

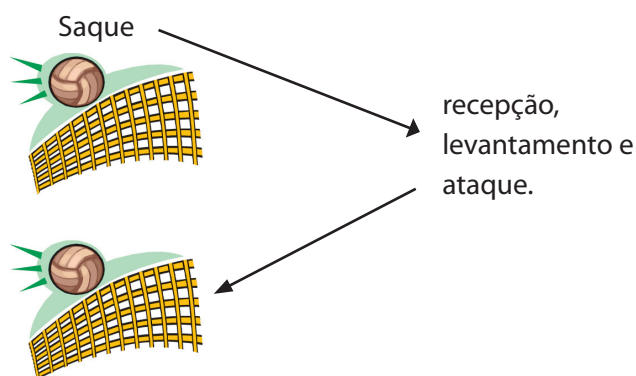
Introdução ao ambiente do voleibol

Nesta fase, procuramos introduzir os alunos ao *ambiente do voleibol* exemplificando situações de jogos e demonstrando algumas ações. É uma fase de primeiro contato e reconhecimento da *quadra, bola e companheiros* de aula. Durante este período inteiro, os alunos serão apresentados às *regras básicas* do voleibol, como por exemplo, a *necessidade da manutenção da bola no ar*. Isso deve dar-lhes a *real idéia* do que se precisa para *jogar voleibol*.

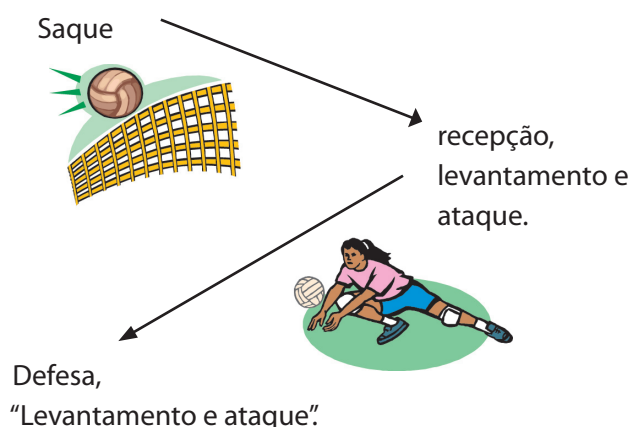
O objetivo do jogo de voleibol

Procuramos, também, durante este período, ajudar o aluno a compreender duas situações: de início e finalização do jogo de voleibol.

A primeira é que o jogo começa com um saque de uma das duas equipes e que a equipe que estiver recebendo o saque terá a chance de fazer um ataque e retomar a posse de saque.



A segunda é que o jogo começa como a primeira situação, mas após um ataque da equipe adversária, a outra equipe pode fazer uma defesa construindo uma situação de continuidade do jogo, deixando a bola no ar, podendo assim desenvolver um contra-ataque.



É muito importante que o aluno saia desta fase compreendendo o que é o jogo de voleibol, seu enredo, isto é, como ele acontece.



6.2.6 Fundamentos derivados, conteúdos e exercícios para 13 e 14 anos

Esta é uma fase de criação; por isso, neste segundo nível, o voleibol deve ser desenvolvido através dos *fundamentos derivados*, os quais terão novamente os nomes dos fundamentos do voleibol voltados para a ação, e não na função dos jogadores.

Nesta fase ainda se trabalha *"a bola ao encontro dos alunos"*, mas já começa a ser trabalhado *"os alunos ao encontro da bola"*; denominações estas retiradas de Oliveira (1995).

Tabela de Conteúdos	
Conteúdo: idade – 13 e 14 anos	
Fundamentos Derivados (Ações)	Levantar, passar, atacar, defender, sacar, bloquear
Esquemas de Jogo	<ul style="list-style-type: none"> • 4 x 2 (nº de atacantes x nº de levantadores) neste esquema temos 4 atacantes e 2 levantadores; assim temos sempre 2 atacantes e 1 levantador na área de ataque; • 4 x 2 ofensivo (neste esquema temos 6 atacantes e 2 levantadores; assim, temos sempre 3 atacantes na área de ataque e 1 levantador na área de defesa.
Combinações de Fundamentos	<ul style="list-style-type: none"> • Fundamentos Combinados, 2 e 3; • Avanço na tática de defesa e ataque; • Avanço na tática de defesa e ataque.
Características dos Exercícios	<ul style="list-style-type: none"> • Deslocamentos e saltos; • Mudança de direção; • Giros em todos os eixos; • Quedas
Área de Jogo	<ul style="list-style-type: none"> • 3 x 4,5 mts.; • 6 x 4,5 mts.; • 6 x 6 mts. • 7 x 8 mts.
Altura da Rede	<ul style="list-style-type: none"> • fem.: 2,00 mts.; • masc.: 2,10 mts.

Fundamentos derivados: como podemos executar, modificar e recriar...

- Levantamento (toque): solo, suspensão, em queda, em giro;
- Passe: baixo (manchete), alto (toque);
- Defesa: baixa (manchete), alta (toque ou rebatida), em queda;
- Ataque: rede (área de ataque) e fundo (área de defesa);
- Saque: solo e suspensão;
- Bloqueio (parte da defesa): individual e duplo.

A tática tem como grande função e objetivo a melhoria da técnica, diferentes técnicas, solucionando diferentes problemas táticos.

Introdução da tática

São introduzidos objetivos e movimentações básicas, proporcionando exercícios e jogos que estimulem a valorização e o gosto pela execução dos movimentos. Nesta fase é apresentada a importância da compreensão dos quatro momentos do jogo chamados de "ação":

- Ação ataque inicial (saque);
- Ação ataque construído (recepção/levantamento/ataque);
- Ação defesa (bloqueio/defesa);
- Ação contra-ataque construído (levantamento/ataque).

Exercícios gerais para todo grupo

- 1 – Capacidades Físicas Gerais;
- 2 – Trabalhar Fundamentos Combinados, 2 ou 3 no mesmo exercício. Ex: toque e manchete, toque e ataque ou manchete e ataque.
- 3 – Jogos Modificados: estes jogos devem ser diferentes do nível 1 (um); portanto, procuramos dar mais complexidade às regras dos jogos.
 - ênfase nos jogos 3 x 3, 4 x 4, utilizando todos os fundamentos para jogar com movimentação de ataque e defesa;
 - utilização dos jogos 4 x 4 e 5 x 5.
- 4 – Introdução simples de “Táticas de Jogo” (saque, recepção, ataque e defesa), desenvolvendo técnicas diferentes.

Minijogos de voleibol

Agora veremos exemplos de jogos de controle e de finalização de minijogos de voleibol, enfocando alguns fundamentos básicos.

I – Jogos de Controle e de Finalização Fundamentos Básicos: toque e manchete

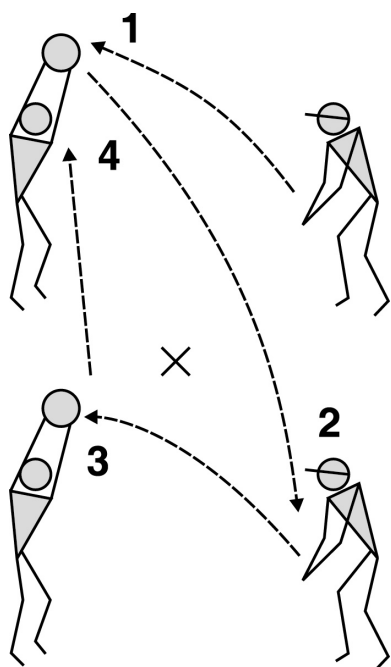
Em duplas, controlando a bola
(cooperação)

X

Em duplas, controlando a bola
(cooperação)

1- Jogo para controle

2- Jogo para finalização



II - Jogos de Controle e de Finalização

Fundamentos Básicos: toque, manchete e saque

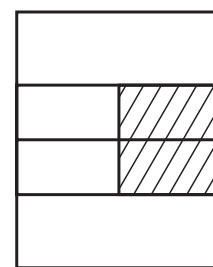
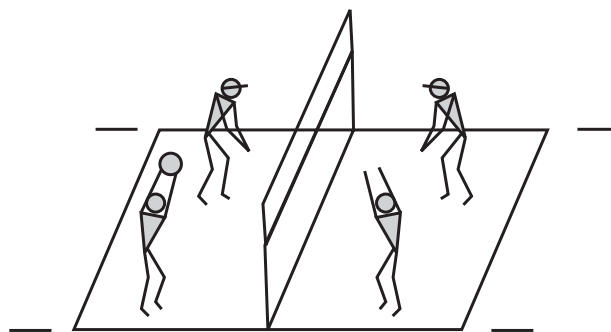
Em duplas, controlando a bola
(cooperação)

X

Em duplas, controlando a bola
(cooperação)

1- Jogo para controle

2- Jogo para controle
(cooperação)



Área utilizada

Variações das regras do jogo de voleibol

- Dois jogadores em cada equipe;
- quadra: tamanho 4,5 x 3 mts.;
- objetivo: manter a bola no ar com, no mínimo, 2 toques cada equipe, e passar a bola para o campo adversário. Orientação tática
- saque de toque. Desenvolvimento da técnica,
- marca ponto quando: as duas equipes conseguem uma seqüência de 4 trocas de bola (troca de bola é o envio da bola para o campo adversário). Compreensão do jogo.

II - Jogos de Controle e de Finalização

Fundamentos Básicos: toque, manchete e saque

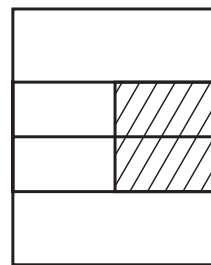
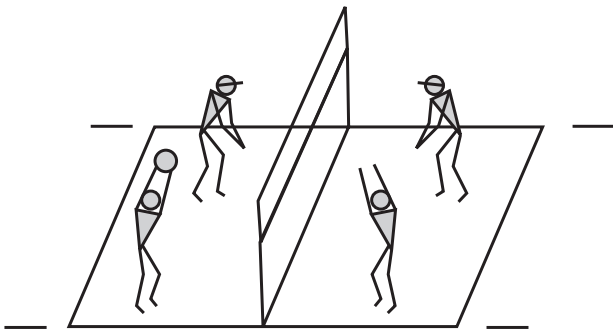
2 a 2, controlando a bola
(jogo de cooperação)

X

2 a 2, controlando a bola
(jogo de cooperação)

2- Jogo para finalização

2 - Jogo de finalização



Área utilizada

Variações das regras do jogo de voleibol

- Dois jogadores em cada equipe;
- quadra: tamanho 4,5 x 3 mts.;
- objetivo: cada equipe deve dar, no mínimo, 2 toques. Orientação tática;
- saque de toque, utilizar o toque e a manchete. Desenvolvimento da técnica;
- marca ponto quando:
 - uma equipe não faz 2 toques no mínimo,
 - quando a bola cai no chão
- toda jogada vale ponto. Compreensão do jogo.

Nos próximos exemplos, você provavelmente irá perguntar “para qual idade serve este ou aquele jogo?” A resposta para esta pergunta é a seguinte:

Todos os jogos possuem inúmeras formas de variações que podem aumentar ou diminuir a facilidade de jogá-lo, fazendo o jogo ser conveniente para uma ou outra idade ou grupos. Todos os professores têm a liberdade de ser criativos e autônomos para definir objetivos para seus grupos e propor meio para alcançá-los. Portanto, entendemos que o professor tem a liberdade de adaptar qualquer jogo para qualquer grupo de alunos.



Jogos de alvo

Nos jogos de alvo são trabalhados os fundamentos toque, ataque, manchete e saque. Estes jogos devem exigir concentração e atenção.

Ex.: O Rei do Ataque

- *Objetivo* – Acertar um cone colocado como alvo em algum local da quadra, utilizando o “fundamento básico” ataque;
- *Desenvolvimento* – Os alunos fazem o ataque da bola, lançada pelo professor ou levantada por um outro aluno, tentando acertar o cone na quadra;
- Vence quem acertar o cone 5 (cinco) vezes;
- A tática desenvolvida é o objetivo de acertar o cone;
- A técnica desenvolvida é a habilidade da ação de atacar;
- *Variações* – Modificar as posições dos cones na quadra.

Jogos de controle

Nos jogos de controle são trabalhados os fundamentos manchete, toque, ataque e bloqueio. Pode-se usar a variação da quantidade do tempo de controle da bola no ar como uma das formas de se trabalhar.

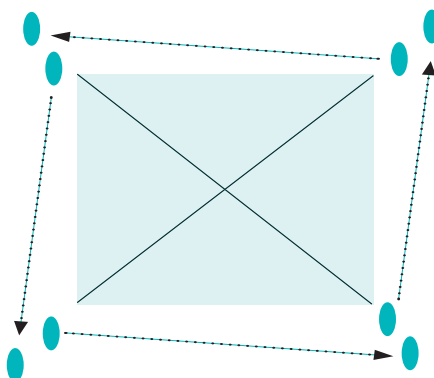
Ex. 1: Siga o Mestre

Neste jogo, o desafio é conseguir controlar a bola no ar o maior tempo possível, sempre aumentando a dificuldade da ação.

- *Objetivo* – Controle da bola no ar, utilizando diferentes fundamentos;
- *Desenvolvimento* – Os alunos, todos com uma bola nas mãos (não necessariamente bola de voleibol) imitam as ações de controle de bola que o aluno designado como mestre faz, utilizando fundamentos do voleibol;
- *Variações:*
 - designar diferentes mestres.
 - trabalhar em diferentes planos, solo, médio (cintura), alto (ombros).
 - trabalhar em diferentes posições do corpo, em pé, sentado, deitado.

Ex. 2: Toque Cruzado

- *Objetivo* – Tocar para o alvo designado e trocar de lugar.
- *Desenvolvimento* – 8 (oito) alunos ficam em formação de um quadrado, posicionando uma dupla em cada vértice. Os alunos utilizam uma bola tocando-a numa direção para formar o desenho 8 (oito). A cada toque na bola o aluno vai para o próximo vértice a sua direita.



Para fazer deste jogo uma competição, podemos colocar dois grupos disputando um contra o outro: “qual grupo consegue manter por mais tempo a bola no ar”? Podemos também criar várias formas de pontuação.

- *Variações:*
 - utilizar a manchete ao invés do toque.
 - utilizar, manchete e toque.
 - utilizar, manchete toque e ataque.
 - modificar o desenho a ser feito.
 - aumentar ou diminuir a distância entre os alunos.

Jogos de risco

Nos jogos de risco, trabalha-se o fundamento defesa e a necessidade de fazer com que a bola fique no ar.

Ex: Sozinho na Defesa

- *Objetivo* – Recuperar a posse do ataque, após três defesas;
- *Desenvolvimento* – Duas equipes jogam uma contra a outra. Uma das equipes só ataca e a outra só defende. A equipe que está defendendo só poderá atacar depois que fizer três defesas e recuperar a posse do ataque ou se a equipe que estiver atacando errar 2 (dois) ataques consecutivos;
- A pontuação é feita da seguinte forma:
 - a) a equipe que defender três bolas consecutivas, marca 1 (um) ponto.
 - b) a equipe que atacar três bolas consecutivas no chão da quadra adversária marca 1 (um) ponto.
- Vence a equipe que conseguir fazer 10 (dez) pontos primeiro.
- *Variações:*
 - variar a forma de pontuação.
 - definir somente uma posição de ataque.
 - permitir ou não a utilização do bloqueio.
 - colocar a necessidade de rodízio.

6.3 Basquete

O basquete nasceu nos Estados Unidos, onde teve e tem o maior número de adeptos. James Naismith, professor em Springfield, Estado de Massachussetts, no Colégio Internacional da Associação Cristã de Moços foi o criador desse esporte. O basquete surgiu diante da necessidade de haver um esporte que pudesse ser praticado dentro de um local pequeno, fechado (por causa do clima muito frio em certas épocas do ano) e que fosse de fácil manejo.

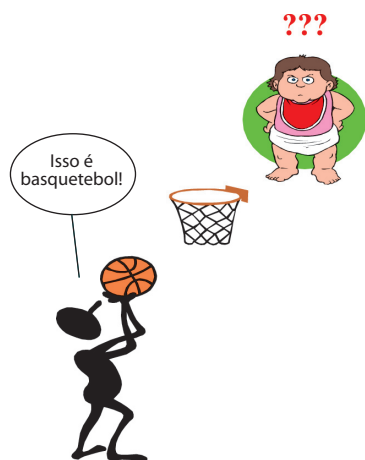
Por volta de 1896, o Brasil recebeu o basquetebol. O professor Augusto Shaw, do Mackenzie College, de São Paulo, ao voltar dos Estados Unidos, trouxe uma bola de basquetebol. Seus alunos ficaram tão interessados que o entusiasmo por outros jogos caíram.

A prática do basquete contribui para o desenvolvimento do corpo, pois são realizados muitos movimentos naturais como: saltos, corridas, mudança de direção, passes e arremessos. Isso melhora a musculatura, flexibilidade, agilidade e resistência.

Além disso, o basquete é um esporte coletivo e tem regras definidas, o que contribui para a criança desenvolver os aspectos morais, (respeito à coletividade, aos adversários, aos árbitros e às regras). O aluno aprende a lidar com o sucesso e a frustração, em um ambiente saudável para fazer novas amizades, estimulando sua sociabilização.

O basquete é disputado por duas equipes de cinco jogadores cada uma. O objetivo de cada equipe é o de jogar a bola dentro da cesta do adversário e evitar que o outro time se aposses da bola e faça sua cesta. É sempre bom lembrar que ao começar a ensinar esse esporte é preciso respeitar a idade e as capacidades da criança, usando uma linguagem que ela compreenda.

Naismith também elaborou as regras e o material principal para se praticar esse esporte. Essas são as 13 regras originais do basquetebol:



- 1 – A bola pode ser arremessada em qualquer direção, com uma ou com ambas as mãos;
- 2 – A bola pode ser tapeada para qualquer direção, com uma ou com ambas as mãos (nunca usando os punhos);
- 3 – Um jogador não pode correr com a bola. O jogador deve arremessá-la do ponto onde pegá-la. Exceção será feita ao jogador que receba a bola quando estiver correndo a uma boa velocidade;
- 4 – A bola deve ser segura nas mãos ou entre as mãos. Os braços ou o corpo não podem ser usados para tal propósito;
- 5 – Não será permitido, de maneira alguma, puxar, empurrar, segurar ou derrubar um adversário. A primeira infração desta regra contará como uma falta; a segunda desqualificará o jogador até que nova cesta seja convertida e, se houver intenção evidente de machucar o jogador, não será permitida a substituição do infrator pelo resto do jogo;
- 6 – Uma falta consiste em bater na bola com o punho ou numa violação das regras 3, 4 e 5.
- 7 – Se um dos lados fizer três faltas consecutivas, será marcado um ponto a mais para o adversário (Consecutivo significa sem que o adversário faça falta neste intervalo entre faltas).
- 8 – Um ponto é marcado quando a bola é arremessada ou tapeada para dentro da cesta e lá permanece, não sendo permitido que nenhum defensor toque na cesta. Se a bola estiver na borda e um adversário move a cesta, o ponto será marcado para o lado que arremessou.
- 9 – Quando a bola sai da quadra, deve ser jogada de volta à quadra pelo jogador que primeiro a tocou. Em caso de disputa, o fiscal deve jogá-la diretamente de volta à quadra. O arremesso da bola de volta à quadra é permitido do tempo máximo de 5 segundos. Se demorar mais do que isto, a bola passará para o adversário. Se algum dos lados insistir em retardar o jogo, o fiscal poderá marcar uma falta contra ele.
- 10 – O fiscal deve ser o juiz dos jogadores e deverá observar as faltas e avisar ao árbitro quando três faltas consecutivas forem marcadas. Ele deve ter o poder de desqualificar jogadores, de acordo com a regra 5.
- 11 – O árbitro deve ser o juiz da bola e deve decidir quando a bola está em jogo, a que lado pertence sua posse e deve controlar o tempo. Deve decidir quando um ponto foi marcado e controlar os pontos já marcados, além dos poderes normalmente utilizados por um árbitro.
- 12 – O tempo de jogo deve ser de dois meio-tempos de 15 minutos cada, com 5 minutos de descanso entre eles.
- 13 – A equipe que marcar mais pontos dentro deste tempo será declarada vencedora. Em caso de empate, o jogo pode, mediante acordo entre os capitães, ser continuado até que o outro ponto seja marcado.



6.3.1 Conteúdos e fundamentos do basquetebol

Para Ferreira (2001), os objetivos da prática do basquetebol podem estar ligados ao desenvolvimento físico, técnico, tático, psicológico, moral e social do aluno:

- *plano físico* – com os fundamentos, podemos desenvolver as capacidades físicas básicas como: coordenação, ritmo, equilíbrio, agilidade, força, velocidade, flexibilidade e resistência cardiorespiratória;
- *aspectos psicológicos e valores morais envolvidos na prática do basquetebol* – quem pratica o basquete desenvolve “a confiança em si mesmo, a responsabilidade, a sociabilidade, o espírito de cooperação, o espírito de luta, o reconhecimento da vitória e da derrota e a agressividade criativa (determinação e coragem para tomar decisões e realizar tarefas durante um jogo)”;
- *aspectos técnicos* – são os fundamentos do jogo (Controle de corpo, Manejo de bola, Passes, Drible, Arremessos e o Rebote), as situações onde esses fundamentos são utilizados e os exercícios específicos para a aprendizagem e o treinamento dos fundamentos e das situações;
- *aspecto tático* – esse aspecto aparece para facilitar o objetivo do jogo, utilizando-se as capacidades e habilidades individuais dos jogadores. Porém, a jogada individual é voltada para a atuação da equipe. Para isso, o time é planejado, organizado e treinado.

Fundamentos do Jogo (Aspectos Técnicos)

Veremos, a seguir, as definições de cada aspecto técnico e a finalidade de cada um.



- 1) *Controle de corpo*: é quando o aluno tem a capacidade de realizar movimentos e gestos do basquetebol, conforme exige o desenvolvimento do jogo. Esses gestos e movimentos são: as saídas rápidas, paradas bruscas, mudanças de direção, corridas, finta, giros, saltos, etc;
- 2) *Manejo de bola*: é quando o aluno se mostra capaz de movimentar a bola, conforme o desenrolar do jogo. Os alunos devem ter a chance de conhecer os diversos movimentos com a bola: rolar, tocar, quicar, segurar, lançar, trocar de mãos, etc.
- 3) *Passes*: é quando pessoas de uma mesma equipe lançam a bola umas para as outras, fazendo o time movimentar-se, mas respeitando as regras do jogo. E para que se exercita este fundamento? Para se conseguir um melhor posicionamento na quadra, facilitando a realização de uma cesta. Os passes podem ser realizados com uma ou ambas as mãos:
 - com uma mão – os passes são: picado, à altura do ombro, por baixo e tipo gancho;
 - com ambas as mãos – podem ser incluídos os passes à altura do tórax, picado, acima da cabeça e baixo;
- 4) *Drible*: é quando se bate a bola contra o solo com uma das mãos, desviando-se do adversário;
- 5) *Arremesso*: o objetivo desse fundamento de ataque é conseguir a cesta. O arremesso acontece de diferentes formas, dependendo da posição do jogador na quadra, da posição do adversário mais próximo, bem como da sua velocidade de deslocamento. Existem alguns tipos de arremessos mais utilizados: a bandeja, o arremesso com uma das mãos e o *jump*. O arremesso tipo gancho é muito utilizado pelos **pivôs**;
- 6) *Rebote*: quando há uma tentativa de arremesso, os jogadores deverão se posicionar de modo que a cesta não se conclua. Esse posicionamento lhe

Pivôs – jogadores que ficaram próximos à cesta.

dá condições de se apossar da bola. O arremesso acontece quando há a recuperação da bola, após um arremesso não convertido. Ele pode ser rebote de defesa ou defensivo e rebote de ataque ou ofensivo.



Pare um pouco e pense: associando os pressupostos da educação inclusiva ao que você já conheceu sobre os fundamentos do futebol, do voleibol e do basquetebol, de que forma pretende concretizar seu trabalho?

Finalizando a seção de estudo sobre o basquete, podemos dizer que são várias as formas possíveis de trabalharmos com o basquetebol. Como exemplos podemos apontar os exercícios, os jogos e brincadeiras, as situações de jogo. Um dos papéis do professor será o de utilizar esses exercícios para trabalhar os fundamentos e ensinar ou aprimorar todos os aspectos citados anteriormente.

A Queimada é um jogo bastante semelhante ao Handebol, ou seja, do ponto de vista das ações motoras, por ter lances e fundamentos como arremesso, lançamento, passes parecidos com as do Handebol. É importante a realização destes jogos para todos os estudantes do ensino fundamental; portanto, a queimada é educativa para o Handebol, mas também é educativa para outras situações.

Tradicionalmente, a queimada é realizada em uma quadra dividida em dois times, nos quais há a área do “morto” ou “cemitério”. O jogo é desenvolvido com base no acerto da bola em partes do corpo do adversário. Quando este é “queimado”, ocupa a área de fundo do “morto” ou “cemitério”. Continua-se até que todos sejam “queimados”, e a equipe vencedora é aquela que seu último jogador não foi “queimado”.

¹Queimada com pinos é um jogo criado e desenvolvido pelo professor Dr. Renato Sampaio Sadi – UFG-ME. Nenhuma parte deste jogo pode ser copiada e/ou reproduzida sem a autorização do autor.

6.4.1 Queimada com Pinos¹

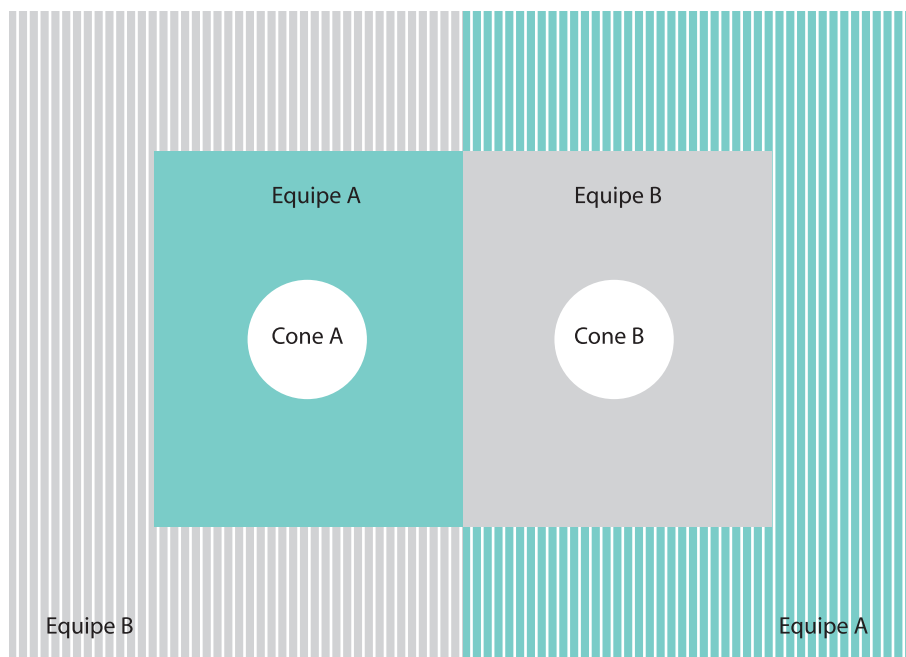
Uma proposta mais dinâmica, que possa envolver as crianças e os adolescentes e também criar bases para o Handebol, é o jogo da Queimada com pinos, uma variação da Queimada Tradicional.

Com regras modificadas e com alterações nas demarcações da quadra, o jogo de Queimada com pinos exige da inteligência motora uma resolução de problemas que é posta pelo próprio jogo.







O processo deve ser de descoberta e estímulo a novas atitudes, já que não se trata de um jogo lúdico, mas de uma manifestação em busca de novas táticas, novos arranjos na quadra.

Veja, a seguir, o gráfico apresentando uma quadra preparada para a Queimada com Pinos.



Legenda:

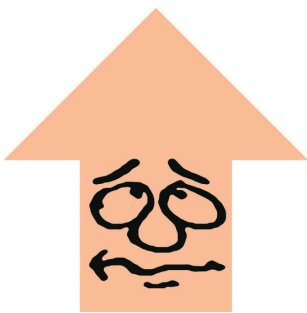
-  Equipe A – Campo de Jogo;
-  Equipe B – Campo de Jogo;
-  Equipe A = “Morto” ou “Cemitério”;
-  Equipe B = “Morto” ou “Cemitério”

Na seqüência, você deve ler atentamente as regras deste jogo e aplicá-lo, tendo em vista um processo mais lento do que normalmente esportes com regras conhecidas. Na verdade, apenas depois de algumas tentativas, o jogo manifesta-se com entusiasmo.

Regras do Jogo

- 1 – Duas equipes dispõem seus jogadores na área de jogo, que pode ser a quadra de voleibol ou uma área de tamanho mais ou menos igual. O número de jogadores de cada equipe não deve ser maior que dez. (ver no gráfico: Equipe A = Cor Amarela; Equipe B = Cor Verde);
- 2 – Cada equipe indica um jogador para ser o “morto” ou ir para o “cemitério” (área externa à quadra de jogo ou quadra de voleibol, representada pelo pontilhado no gráfico, como no jogo da Queimada Tradicional ou das Queimadas Adaptadas). Quando o primeiro jogador for queimado, este jogador que era o “morto”, ou estava no “cemitério”, “ressuscita” e volta para seu campo de jogo;
- 3 – Dois cones, um em cada campo de jogo, são dispostos na quadra, envolvidos por uma área circular (esta área pode ser desenhada no chão com giz, ou pode ser utilizado um arco-bambolê). Os jogadores





- devem defender (proteger) seus respectivos cones sem adentrar na área circular;
- 4 – O jogo é realizado com duas bolas diferentes: uma, utilizada para queimar pessoas; outra, para acertar (queimar) o cone. O objetivo do jogo é acertar (queimar) pessoas e cones:
 - a bola utilizada para queimar pessoas não pode queimar o cone;
 - a bola utilizada para queimar o cone não pode queimar pessoas;
 - devem ser utilizadas, preferencialmente, bolas de vôlei, não totalmente cheias (para queimar pessoas) e bolas de borracha (para queimar o cone do adversário);
 - inicia-se o jogo através de sorteio. A Equipe vencedora no sorteio escolhe uma bola e o lado da quadra.
 - 5 – Os jogadores podem passar as bolas livremente entre sua própria equipe, trocando passes de variados tipos, até que algum jogador ou um dos cones seja acertado (queimado). Neste momento, o jogo é interrompido:
 - a) O jogador queimado desloca-se para o “morto” ou “cemitério”, permanecendo no jogo. Jogador da Equipe A vai para a área pontilhada de Cor Amarela; Jogador da Equipe B vai para a área pontilhada de Cor Verde;
 - b) Quando o cone é derrubado (queimado), a equipe escolhe um jogador da equipe adversária para que este se desloque para a área de seu “morto” ou “cemitério” (pontilhada de Cor Amarela ou pontilhada de Cor Verde, conforme o gráfico);
 - c) Todos os jogadores das áreas de “morto” ou “cemitério” continuam no jogo, tentando queimar pessoas e cone, ou seja, não são eliminados;
 - d) Se houver queimadas simultâneas (de pessoa e cone ao mesmo tempo), o jogo é interrompido e ambas as jogadas são validadas;
 - 6 – O jogo termina quando todos os jogadores do campo de jogo (quadra de voleibol ou similar) de uma equipe são queimados.

Os benefícios para o Handebol são nítidos: aumentam o deslocamento, a visão de conjunto de cada jogador, a necessidade do passe e a atenção para os alvos, já que se trata de derrubar pinos.

6.4.2 Handebol

O professor alemão de Educação Física, Karl Schelenz, criou o handebol. Este esporte foi idealizado para dar às classes de meninas uma atividade alegre e movimentada. O handebol veio para o Brasil por volta de 1930, começando a ser praticado em São Paulo.

O objetivo principal do handebol é conseguir a marcação de gols. Para se marcar um gol, a equipe deve combinar as técnicas de ataque. Inicia-se pelo domínio dos diversos tipos de passes, recepção e fintas, além de outros recursos importantes, que colocam um jogador em condições de arremessar, após ter conseguido desequilibrar a defesa adversária.

A defesa procura evitar que um atacante se posicione ou consiga uma situação favorável para finalizar (arremesso a gol), utilizando técnicas defensivas, tais como: posição básica, deslocamentos, bloqueio e marcação.

Para que o arremesso a gol seja mais eficiente, alguns princípios técnicos devem ser observados:

- a) O jogador deve executar o arremesso quando existe espaço livre de trajetória;
- b) O jogador deve variar, ao máximo, a trajetória da bola ao arremessar, para conseguir sempre surpreender o goleiro;
- c) O alto grau de concentração e decisão serão condições necessárias para uma correta execução do arremesso;
- d) A correta articulação do pulso que, na maioria dos arremessos deve-se produzir, será fundamental para se conseguir o gol;
- e) No arremesso com apoio, a abertura de perna deve ser pequena para dar mobilidade numa possível finta;
- f) O jogador que arremessa deve ter sob controle todo o campo visual.
- g) O jogador deve dar um tempo no braço (após o salto), observando a ação do goleiro, antes da soltura da bola.

Condições importantes para um bom arremesso

1. *Oportunidade*: procurar a melhor posição e momento oportuno para a finalização, ou seja, quando o jogador está livre de marcação;
2. *Velocidade de reação*: o arremesso deve ser feito com rapidez para surpreender o adversário, não dando tempo para que os defensores se organizem na defesa;
3. *Precisão (direção)*: o êxito do arremesso está diretamente ligado à direção da bola. Procurar arremessos nos pontos de maior dificuldade para o goleiro;
4. *Força explosiva*: essa força faz com que a bola chegue ao local pretendido o mais rapidamente possível e com força necessária, dificultando a ação de defesa do goleiro;
5. *Variedade de arremesso*: o jogador deve dominar vários tipos de arremesso para aplicá-los em cada situação específica de jogo. A variação de tipos de arremesso e as posições diferentes facilitam a obtenção de um gol;
6. *Habilidade na execução (técnica correta)*: execução correta da técnica do arremesso, procurando a utilização correta de cada segmento envolvido.

Observação: a responsabilidade do professor está em educar o movimento de forma correta, utilizando para isso a melhor maneira para produzir o movimento, além da boa qualidade dos exercícios e sua capacidade de observação, correção da técnica ou ação tática.



Noções complementares importantes

- *Posição na quadra*: a posição específica na quadra deve ser utilizada nos seis ou nove metros;
- *Executor da ação técnica ou tática*: armador, ponta, pivô;

Biomecânica – análise do movimento.

- *Metodologia de trabalho* – melhor forma de aplicação e tipo de exercício a ser utilizado, tanto na iniciação (quando o jogador não tem nenhum domínio sobre a técnica), como no treinamento (após o jogador já dominar o gesto);
- *Teoria da técnica* – conhecimento e domínio da teoria sobre cada técnica ou ação tática, além de conhecer **biomecânica** para transmitir ao jogador a melhor maneira de executar um gesto, tendo o aproveitamento ideal na execução. Os segmentos estudados deverão ser: braço/antebraço, mão, tronco e pernas;
- *Saber demonstrar na prática* – ter condições de demonstrar, na prática, as técnicas e ações táticas do Handebol, por partes ou de forma integral (gesto completo), para a visualização do jogador;
- *Percepção (observação)* – conhecimento e capacidade para detectar os principais erros cometidos, durante a execução de técnicas, ação tática e sistema de jogo, para corrigi-los. É a capacidade que o professor tem em formar uma idéia, através da observação e entender a atitude do aprendiz durante a execução de uma técnica;
- *Capacidade para corrigir os erros* – capacidade para criar situações momentâneas, durante o treinamento, para modificar um exercício ou a conduta do jogador, **corrigindo** os seus erros.

A correção pode ser através de orientação, demonstração, prática ou por exercícios específicos que cada situação exige. Se o erro for tático, deverá haver a paralisação e demonstrar o movimento correto.

6.5 Natação

O ensino da natação normalmente é conduzido por meio de técnicas dos quatro estilos: *crawl* (nado livre), costas, peito e borboleta. A relação professor/aluno é vertical: o professor demonstra as técnicas, os alunos executam. Pode-se elogiar e ter bom humor durante as aulas, mas a metodologia tradicional vertical está baseada nas posições de ensino.

Desta forma, o professor posiciona-se fora da água para demonstração da técnica, explica e instrui os alunos. A aprendizagem é feita por imitação e atenção (visual e oral). O conteúdo de ensino é: impulso, deslize, desvio, giro, locomoção e segurança dentro da água, a técnica de estilos, respiração, saídas, viradas, movimentos coordenados e nado propriamente dito. Os níveis de turma são: iniciantes, intermediários, aperfeiçoamento e treinamento.

Na seqüência, apresentamos uma proposta de ensino diferenciado, utilizando o lúdico e a inteligência da criança/adolescente.

A aula de natação deve ser dividida em: conversa inicial, nadar livremente, brincadeira e jogos, conversa final. Elementos para diversificar as aulas: equilíbrio, coordenação, música, respiração e mergulho, ritmos (devagar e rápido), viradas e competições. Você deve notar que entre a pedagogia tradicional e uma pedagogia de mudança deve haver diferenças na forma de ensino.

Na natação, é importante que as propostas feitas aos alunos levem em consideração os movimentos que eles conhecem, sua vivência e experiência com tais movimentos. Movimentos do tipo: **membros inferiores no nado crawl**, membros superiores do nado costas (rotação dos braços), saltos de pé segurando o nariz, saltos de pé com o nariz solto, etc.

Também não deve haver uma preocupação com a ordem e o nome dos estilos. O nado *crawl*, por exemplo, pode se chamar *crawlchorrinho*, lembrando movimento do cachorro dentro da água; o nado peito, sapo-



Batimento de pernas.



peito e assim por diante. Personagens e imitação de animais costumam agradar crianças e podem ser um bom estímulo para a aprendizagem da natação. Assim, como a criatividade se expressa nas intenções pedagógicas, os materiais como bóias e pranchas devem ser bem aproveitados.



O contato com a água, com os jogos e as brincadeiras, é importante para o desenvolvimento social e a integração do grupo. Após uma primeira adaptação e deslocamento, envolvendo tais jogos, o ensino deve prever a execução das técnicas sem a cobrança da perfeição. Isso significa propor exercícios não padronizados para a fase de iniciantes e com padrões flexíveis para as outras fases.

6.6 Corridas

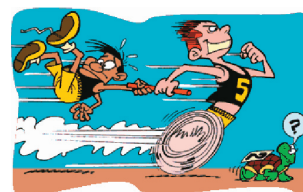
A corrida é a mais antiga forma do atletismo e um dos esportes mais populares da antiguidade. Na Idade Média, cidades sempre organizavam corridas; os vencedores eram contratados para fazerem parte do corpo dos correios. Os corredores-carteiros do Império Persa e dos sultões turcos ficaram famosos.

A maratona, a mais famosa das corridas de resistência, nasceu da corrida do soldado grego Feidípedes, do campo de batalha das planícies de Maratona até Atenas anunciar a vitória dos gregos sobre os persas. A distância que ele percorreu era superior a 35 Km. Ao chegar, só teve tempo de dizer “Vencemos”. Cumprida a sua missão, caiu morto.

No ambiente educacional, as corridas podem ser divididas em quatro tipos:

- corridas de fundo – são as corridas de 3 mil, 5 mil, 10 mil e 42.195 metros. Estas corridas são de resistência geral ou aeróbica, que exige a capacidade de resistir aos esforços de longa duração, de fraca intensidade (esforço moderado e contínuo). A resistência é uma qualidade física de fundamental importância para a educação esportiva. Pode ser desenvolvida de forma lúdica, através de jogos como pega-pega, esconde-esconde, queimada com pinos e outros. As crianças e os adolescentes, na escola, correm conforme as suas possibilidades, pois querem participar do grupo em que estão envolvidos.
- corridas de meio fundo – exigem **resistência anaeróbica**, apesar de muitas provas de resistência (fundo) poderem se tornar anaeróbicas. A prova mais característica é a de 1.500 metros. Na verdade, o anaeróbico é a possibilidade da falta de oxigênio, isto é, a escassez do oxigênio, que normalmente ocorre em esforços de alta intensidade;
- corridas de revezamento – são corridas realizadas por quatro corredores, cada um percorrendo um trecho da pista, fazendo a passagem do bastão ao companheiro de equipe, sem parar de correr. Provas: 4 x 100 e 4 x 400 metros;

Resistência anaeróbica é a capacidade de resistir à fadiga nos esforços de intensidade média a elevada, durante o maior tempo possível.



- corridas de velocidade – são realizados trajetos curtos e com esforço de intensidade máxima. Provas: 100, 200, 400 e 800 metros. As corridas também podem ser com barreiras: 100 e 400 (feminino) e 110 e 400 (masculino).

O modelo esportivo das corridas é o modelo das Olimpíadas, mas para o esporte escolar deve sofrer várias adaptações e modificações. Isso dependerá das instalações da unidade e também da criatividade de quem ministra as atividades.



É importante lembrar que existem também corridas ecológicas, realizadas em ambientes naturais, parques, próximo do verde etc. Uma concepção ampliada de educação esportiva pode prever caminhadas e corridas com os alunos, passeios e trajetos apropriados para distintas faixas etárias.

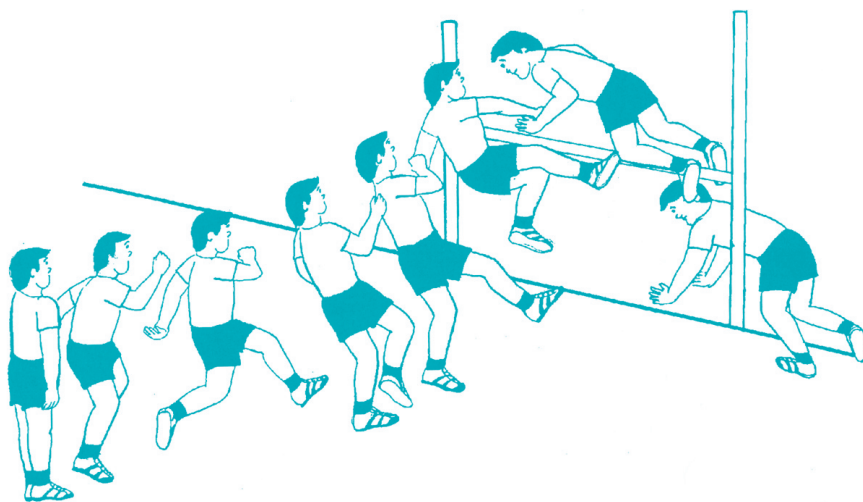
6.7 Saltos

Em 1850 a.C. aconteceram as primeiras competições em Salto em Altura e em Distância, disputadas no Taliti, Irlanda. O salto foi incluído nos Jogos Olímpicos antigos, também como modalidade do Pentatlo (conjunto de 5 provas), no ano de 708 a.C.

Com a Olimpíada moderna, os três tipos de salto foram considerados como modalidades separadas: Salto em Altura, Salto em Distância e Salto Triplo. Depois, em Paris, foram incluídos os Saltos em Altura e em Distância, sendo que o atleta era obrigado a saltar sem a corrida prévia.

Vejam, agora, alguns tipos de saltos:

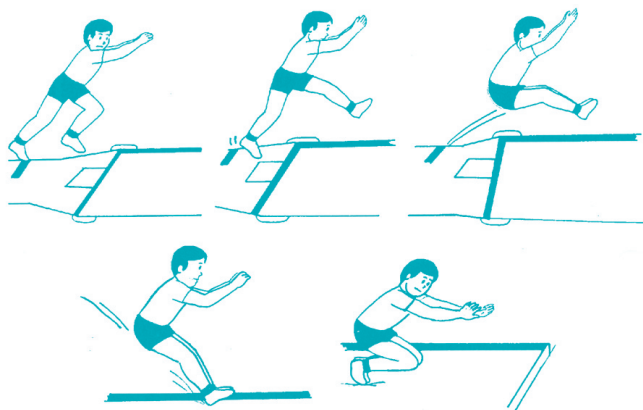
- *Salto em altura* = movimento para pular uma barra horizontal, sem derrubá-la, buscando transpor a maior altura possível. Conforme se vê no desenho abaixo, o atleta prestar muita atenção ao objeto antes de saltar. O rolo ventral, a tesoura e o *fosbory-flop* (de costas) são as técnicas mais utilizadas.



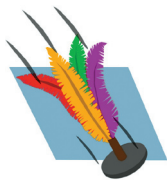
BREGOLATO, R. A. *Cultura Corporal do Esporte*, 2003, p. 141.



- *Salto com vara* = com uma vara flexível, o atleta ergue seu corpo para transpor mais de 6 metros de altura para poder ultrapassar a barra. É preciso muita força para se fazer este movimento;
- *Salto em extensão* = o objetivo é saltar a maior distância possível. Conforme mostra o desenho abaixo, para se dar impulsão, o pé de apoio deve estar firmado na tábua de salto. Os braços são projetados para frente (para evitar a queda) ou se apóia as mãos atrás. A contagem de distância do salto é feita a partir da tábua de salto até a primeira marca do pé do atleta deixada na areia da caixa de saltos. Os estilos são: salto grupado, em arco e passadas no ar.



BREGOLATO, R. A. *Cultura Corporal do Esporte*, 2003, p. 140



Agora é com você

Finalmente, você concluiu o Módulo 1. Muitos conhecimentos foram construídos e elaborados; por isso, é muito importante que você, neste momento, ordene seus pensamentos e faça suas últimas reflexões sobre os estudos realizados. Além disso, as atividades descritas servem de base para um planejamento do esporte escolar. Como elaborar tal planejamento, tendo em vista a realidade local? Como diferenciar as atividades para crianças e adolescentes? Qual o seu entendimento sobre pedagogia do esporte? A partir das atividades propostas, você é capaz de criar e elaborar outras?

Também tente desenhar e apresentar sua metodologia para as atividades que desenvolve no **Programa Segundo Tempo**.

Referências bibliográficas

- BREGOLATO, R. A. *Cultura Corporal do Esporte*. São Paulo: Ícone, 2003. (Coleção Educação Física Escolar: no princípio de totalidade e na concepção histórico-crítico-social, v. 3).
- CASTELLANI FILHO, L. *Educação Física no Brasil: a história que não se conta*. Campinas: Papirus, 1989.
- METODOLOGIA do ensino de Educação Física. São Paulo: Cortez, 1992.
- DAOLIO, J. *Cultura: educação física e futebol*. Campinas: Unicamp, 2001
- FERREIRA, H. B. *Iniciação esportiva: uma abordagem pedagógica sobre o processo de ensino-aprendizagem no basquetebol*. 2001. Disponível em http://www.databasket.com/artigos_cientificos/henrique_unicamp.asp
- FREIRE, J. B. *Pedagogia do Futebol*. Campinas: Autores Associados, 2002.
- FREIRE, J. B.; SCAGLIA, Alcides. *Educação como prática corporal*. Scipione, 2003.
- FREYRE, G. Futebol brasileiro e dança. In: FREYRE, Gilberto. *Seleção*. 3. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 1980.
- KUNZ, E. *Transformação Didático-pedagógica no esporte*. Ijuí, 1994.
- _____. Esporte Escolar. Executiva Nacional de Estudantes de Educação Física. *Caderno de debates*, v. 1, agosto de 1994.
- LOPES, J.S.L. *Futebol 'mestiço' – história de sucessos e contradições*. 1998. Disponível em <http://www2.uol.com.br/cienciahoje/especial/futebol/futebol2.htm>
- MEDINA, J.P.S. *A Educação Física cuida do corpo e "mente"*. Campinas: Papirus, 1983.
- MUSEU NACIONAL. *Ilustrações*. Disponível em <http://www.museudosportes.com.br>
- PERRUS, A. Notas sobre "futebol e violência". 2000. Disponível em <http://chip.cchla.ufpb.br/~caos/01-perrusi.html>
- PICOLO, Vilma. *Pedagogia dos Esportes*. Campinas: Papirus, 2001. (Coleção Corpo e Motricidade).
- SOUZA, S. S. *Esporte escolar: novos caminhos*. Vitória: CEFD/UFES, 1994.
- SADI, R.S. A qualidade da Educação Física escolar. *RBCE*, Campinas, v.21, n.2/3, 2000.
- _____. O esporte escolar no novo tempo para o governo Lula: concepção, método, projeto. *Boletim Brasileiro de Educação Física*, Brasília, v. 4, n. 35, mar. 2004.