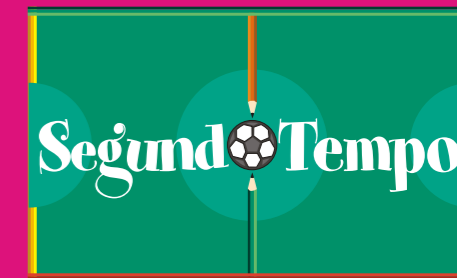


Capacitação Continuada



Capacitação Continuada
Ministério do Esporte

Iniciação Esportiva



Iniciação Esportiva

ESPORTE ESCOLAR – EXTENSÃO



Ministério do Esporte



DESIGN E EDITORAÇÃO ELETRÔNICA

LINK

61 340-6030

1ª EDIÇÃO
TIRAGEM: 4.500 EXEMPLARES
2005

ESPORTE ESCOLAR – CURSO DE EXTENSÃO



Iniciação Esportiva

1ª edição

Brasília-DF, 2005

República Federativa do Brasil

Presidente
Luiz Inácio Lula da Silva

Ministério do Esporte

Ministro do Esporte
Agnelo Santos Queiroz Filho

Secretário Executivo
Orlando Silva de Jesus Júnior

Secretário Nacional do Esporte Educacional
Rafael de Aguiar Barbosa

Diretor do Departamento de Esporte Escolar e Identidade Cultural
Júlio Cesar Soares da Silva

Coordenadora-Geral de Eventos e Capacitação
Ralcilene Santiago Frota

Coordenadora-Geral de Esporte Escolar e Identidade Cultural
Nabiha Gebrim

Comissão de Especialistas de Educação Física

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

Fundação Universidade de Brasília

Reitor
Lauro Morhy

Decanos

Ensino de Graduação
Ivan Marques de Toledo Camargo

Pesquisa e Pós-Graduação
Norai Romeu Rocco

Extensão
Sylvio Quezado de Magalhães

Administração e Finanças
Erico Paulo Siegmar Weidle

Assuntos Comunitários
Thérèse Hofmann Gatti

Centro de Educação a Distância – CEAD-UnB

Diretor
Bernardo Kipnis

Equipe de Produção

Designer instrucional
Tâmara M. F. Vicentine

Ilustradores
Pontanimada
Francisco M. C. de Oliveira

Revisor
Gilvam Joaquim Cosmo

Coordenadora Administrativa do Projeto de Capacitação
Adriana Amidani

Sobre os autores do módulo**UNIDADE 1 – INICIAÇÃO ESPORTIVA**

João Batista Freire

Doutor em Psicologia Educacional pela USP

Docente da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC

Livre-docente pela UNICAMP

UNIDADE 2 – ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Capoeira

André Luiz Teixeira Reis

Doutor em Atividade Física e Saúde –

Universidade de Bristol – Inglaterra

Professor de Capoeira na Secretaria de Educação do Distrito Federal

Tênis de Mesa

Cláudia Maria Goulart dos Santos

Doutora em Ciências da Saúde pela UnB

Docente da FEF/UnB

Efrain Maciel e Silva

Licenciado em Educação Física pela UFMS

Editor do Boletim Brasileiro de Educação Física

Xadrez

Antônio Villar Marques de Sá

Doutor pela Universidade de Paris

Docente da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília – UnB

Sandro Heleno de Sene Trindade

Mestre Internacional de Xadrez pela FIDE

Antônio Bento de Araújo Lima Filho

Árbitro internacional da FIDE

Adriano Valle de Sousa

Pentacampeão brasileiro de Xadrez

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

156 Iniciação esportiva / João Batista Freire et al. – 1.ed. – Brasília : Universidade de Brasília, Centro de Educação a Distância, 2005.
160 p. : il. (Esporte Escolar, Curso de Extensão, 2)

ISBN

1. Esporte. 2. Jogos. I. Freire, João Batista. II. Série.

CDU 796

Apresentação

Caro estudante de Educação Física e/ou área afim que está atuando no **Programa Segundo Tempo** na categoria de estagiário/monitor, boas-vindas.

Chega agora em suas mãos o segundo módulo de estudo da Capacitação Continuada em Esporte Escolar na modalidade curso de extensão.

Esta etapa da capacitação compreenderá 60 horas de estudo e versará sobre a temática Iniciação Esportiva.

Tradicionalmente, quando nos referíamos ao tema Iniciação Esportiva, logo pensávamos, porque assim fomos formados, em estratégias didático-pedagógicas voltadas para indivíduos que começariam uma nova etapa de conteúdos. Senso comum era estabelecer, conforme a lógica simples/fácil > complexo/difícil, uma seqüência de atividades (seqüência pedagógica) que conduziria o aprendiz ao domínio dos conteúdos.

O modelo de ensino baseado na fragmentação das etapas conduzia aqueles aos quais nos habituamos a chamar de alunos (etimologicamente = sem luz, aqueles desprovidos de conhecimento), passo a passo e em conjunto, até o domínio do conhecimento, como se todos estivessem no mesmo estágio de desenvolvimento, mesmo estágio de aprendizagem, mesma amplitude cultural. Isso, pensando-se no ambiente escolar, seria plausível para robôs, não para seres humanos.

Da maneira como discorreremos parece que estamos negando essa forma de ensino. Mas não é bem assim. Todo modelo de orientação de ensino tem seu valor. Em casos de equipes esportivas, por exemplo, nas quais os atletas foram selecionados e alguns desempenham atividades semelhantes, esta metodologia é passível de ser adotada.

Entretanto, no caso do **Programa Segundo Tempo**, os objetivos são outros. Pretendemos alcançar o máximo de indivíduos na sua individualidade sem desvinculá-los da sua realidade, promover o esporte (no seu mais amplo sentido) sem negar todo cabedal de experiências acumuladas por nós

e por todos os estudantes, promover o enlace entre cultura local e cultura universal, contribuir para formar cidadãos.

É possível que apareçam meninos e meninas com talento, craques. Não os negligencie, oriente-os – caso você mesmo não possa – a procurar locais onde bons profissionais contribuam para irem além, tornarem-se atletas, caso queiram.

O módulo traz no seu bojo a proposta de que o esporte aconteça de maneira integrativa, em que as várias dimensões do ser humano sejam contextualizadas por meio do ato pedagógico.

O jogo é a categoria mediadora dessa pedagogia. Os jogos são construções da nossa essência lúdica, verdadeiras “portas” para o autoconhecimento, o conhecimento do outro e também do mundo que nos cerca. Pretendemos orientar o ensino dos esportes da maneira como os vivenciamos desde a mais tenra idade – jogando.

Nesse sentido, a participação do profissional da educação é fundamental. É por intermédio dele que os estudantes poderão vivenciar a amplitude de conhecimentos/saberes adjacentes ao jogo e orientar para outras possibilidades.

Neste módulo, o “carro-chefe” está representado por um texto versando sobre a iniciação esportiva. Sua estrutura traz, em forma de conto, a história de um cidadão brasileiro “fictício” que vivencia a complexidade da experiência do esporte. É importante estar atento para não deixar passar despercebido o vasto aporte teórico que perpassa a história e a trama das multidimensões humanas que o autor nos proporciona.

O módulo traz também textos complementares abordando modalidades ainda pouco exploradas na educação escolar (Capoeira, Tênis de Mesa e Xadrez) cujo interesse é despertar para a possibilidade de, mesmo que o educador não seja ou tenha sido um praticante da modalidade, esta possa ser desenvolvida como uma criativa construção coletiva a partir de sua experiência em desencadear o processo de aprendizagem.

Bem. O convite está feito. Vamos jogar?

Bons estudos.

Bem-vindo à estória de nosso personagem principal, o Gervásio, e de sua família.

Durante seus estudos você vai acompanhar todo o crescimento do Gervásio, sua entrada na vida escolar e sua iniciação esportiva. O texto vai funcionar assim: você lê sobre um pedacinho da vida do personagem e depois estuda e reflete sobre as questões de educação, desenvolvimento, jogos e atividades desportivas que ele enfrentou.

Procure pensar o que a estória do Gervásio tem em comum com a sua e com a de seus alunos. Certamente existem muitos Gervásios na sua escola ou até mesmo dentro de você.

Para auxiliar sua leitura e seu processo de aprendizagem você vai encontrar, ao longo do módulo, uma série de ícones (desenhos) que indicam o seguinte:



Bola na rede – localizado no começo das unidades ou de cada seção, resume quais conhecimentos, reflexões, habilidades e atitudes você deverá construir ao longo dos estudos.



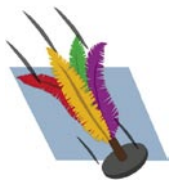
Aprofundando o conhecimento – indica um momento da leitura em que você vai abandonar por alguns instantes a estória de nosso personagem, Gervásio, e vai estudar mais detalhadamente questões teóricas sobre os temas ou conhecer e analisar atividades práticas para realizar com seus alunos.



Atenção – assinala idéias ou conceitos importantes aos quais você deve dedicar especial atenção.



Reflexão – indica um momento de questionamento sobre os temas da leitura ou sobre sua prática pedagógica. Procure anotar, no módulo ou em um caderno à parte, o produto dessas suas reflexões para que você possa, ao final do módulo, rever seu percurso de aprendizagem e perceber as possíveis mudanças que seu pensamento ou sua prática podem ter sofrido.



Agora é com você – indica um momento de finalização ou de parada em seus estudos para que você possa sistematizar suas idéias ou realizar pequenas tarefas sugeridas pelo autor do módulo. Essas tarefas não são obrigatórias, mas vão auxiliá-lo na auto-avaliação de seu processo de aprendizagem.

Boa leitura!



Sumário

Apresentação 3

Unidade 1 → Iniciação Esportiva – A Pedagogia da rua 9

- 1.1 Quando Gervásio nasceu 11**
- 1.2 As primeiras aventuras 12**
- 1.3 Gervásio começa a andar 20**
 - 1.3.1 O tagarela 21**
 - 1.3.2 O mágico 24**
- 1.4 Treinar ou brincar 26**
- 1.5 Gervásio vai à escola 34**
 - 1.5.1 Esporte: brincadeira ou obrigação? 38**
- 1.6 A curiosidade de Gervásio 42**
- 1.7 Gervásio descobre o Atletismo 46**
- 1.8 Chegando à adolescência 50**
 - 1.8.1 Uma experiência diferente 55**
 - 1.8.2 O atleta 67**
- 1.9 Gervásio, o acadêmico 72**
 - 1.9.1 Gervásio volta a saltar 79**
 - 1.9.2 Gervásio quase professor 86**
 - 1.9.3 Gervásio descobre o jogo 88**
 - 1.9.4 Ainda o professor 92**
 - 1.9.5 O grande salto 95**

Referências bibliográficas da Unidade 1 105

Unidade 2 → Atividades complementares 107

2.1 Capoeira 108

2.1.1 Uma cultura motriz brasileira 108

2.1.2 Aprendendo a ginga: um bailado com jeitinho brasileiro 109

2.1.3 No balanço das esquivas 111

2.1.4 Golpes 118

2.1.5 Acrobacias e floreios na Capoeira 126

2.1.6 A Roda 129

2.2 Tênis de Mesa 131

2.2.1 Desenvolvimento motor e Tênis de Mesa 133

2.2.2 Iniciando sua prática 134

2.3 Xadrez 141

2.3.1 Considerações gerais sobre a aprendizagem de Xadrez no ensino 151

Referências bibliográficas da Unidade 1 156



UNIDADE





Iniciação esportiva

A Pedagogia da rua

Introdução → O que vamos escrever, para iniciar este texto, não é novidade. É de conhecimento

público, todo mundo está cansado de saber; porém, você verá que é algo que tem de ser repetido e repetido até que a gente, um dia, aprenda a dar-lhe valor.

Ao longo de nossa história, uma das realizações de maior sucesso já ocorridas neste país é o Futebol. Não é invenção nossa, é dos ingleses, mas foi por aqui que encontrou terra e clima favoráveis para ser praticado como ninguém jamais o conseguiu.

Antes que você tire conclusões precipitadas, vamos esclarecer o seguinte: o tema deste módulo não é o Futebol; ele servirá apenas como rico exemplo, entre outros, de Pedagogia do Esporte. Além disso, não faremos análises sociológicas; portanto, não nos preocuparemos com o Futebol, em particular, ou com os demais esportes como fenômenos, mas apenas com os aspectos pedagógicos que lhes dizem respeito.

Esclarecido isso, voltemos ao caso do Futebol brasileiro. A pergunta que fazemos inicialmente, como sugestão para reflexões, é a seguinte: como foi que a gente aprendeu a jogar tão bem esse jogo?



Agora é com você

Antes de prosseguir a leitura, procure responder à questão anterior. É muito importante refletir sobre nossas próprias vivências. Todos conhecemos um pouco da história do Futebol brasileiro, mas você verá como é importante parar para pensar nisso. Pegue um papel ou aproveite o espaço reservado no módulo e escreva a respeito desse tema.



À medida que formos discorrendo sobre essa Pedagogia do Futebol brasileiro, você poderá confrontar o que está lendo com suas próprias idéias. Não será surpresa encontrar muitos pontos em comum com este texto, ou muitos pontos em comum com outros esportes. É assim mesmo que as coisas acontecem.

Bem, o que queremos dizer é que os brasileiros não aprenderam a jogar Futebol por acaso, por obra do destino ou por determinações genéticas. Por trás desse Futebol maravilhoso que jogamos, há uma pedagogia muito eficiente. E é sobre essa pedagogia que queremos falar, de modo que ela nos sirva de base para a Pedagogia do Esporte que, neste módulo, vamos desenvolver.

Sabemos que um capítulo muito importante no desenvolvimento do esporte é a iniciação. Pois bem, e quanto ao Futebol, como os brasileiros foram iniciados? Se a pergunta fosse: onde os brasileiros foram iniciados nesse esporte? A resposta seria: nas ruas, nas várzeas, nas quadras, nos campinhos de terra, em qualquer pedaço de chão. Essa iniciação não foi espontânea simplesmente. Alguém, ou alguma coisa, ensinou-nos a jogar, e a jogar bem. Convidamos você a prestar mais atenção nessa iniciação popular, tão eficiente, capaz de produzir maravilhas como Garrincha, Pelé ou Zico. Depois de tantos anos de estudos acadêmicos, é assustador verificar que ainda são raros os estudos que indiquem os componentes que integram essa fantástica pedagogia.

Com muita freqüência as crianças nos surpreendem apresentando, subitamente, habilidades maravilhosas. Onde aquela menina, tão novinha, aprendeu a fazer uma estrela tão bonita? E olha como ela salta com facilidade! E aquele garotinho, não é incrível como ele roda o pião tão bem? O controle de bola daquele outro é de tirar o chapéu! Não tem onze anos e faz mais de duzentas embaixadas! E as crianças, com suas habilidades fantásticas, fazem o orgulho dos pais, que as exibem sempre que podem. Mesmo aquelas que, presas em apartamentos, ficam reduzidas aos jogos eletrônicos e computadores, apresentam *performances* admiráveis naquilo que podem exercitar.

Nossa impressão, às vezes desavisados, é a de que isso acontece como em um passe de mágica. Isto é, ninguém ensinou, já vem com eles, é uma questão de talento inato. Mesmo a imprensa especializada costuma falar isso, quando diz que este ou aquele atleta é um talento nato. Ou quando atribuem a bela defesa de um goleiro aos seus reflexos. Uma vez que não acompanhamos a trajetória de vida, desde o nascimento, de um garoto que, aos onze anos, mostra suas maravilhosas habilidades para controlar uma bola de Futebol ou as que permitem girar o pião com maestria, acabamos por atribuir aos dotes biológicos a responsabilidade por tais *performances*.

Para mostrar que esse processo não é tão simples assim, faremos a descrição do desenvolvimento de habilidades em um garoto, que chamaremos de **Gervásio**, e pedimos que você o acompanhe atentamente, até mesmo relacionando-o com outros garotos e garotas que possa ter acompanhado.

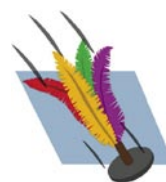
Por que Gervásio? Ora, porque é um nome pouco comum. Os Pedros e Antônios já foram devidamente homenageados em milhares e milhares de textos.

Para um brasileiro, Gervásio até que foi privilegiado, foi alguém que deu certo. Seus pais se apaixonaram muito jovens ainda. Nem esperaram se casar para morar juntos. E assim ele foi concebido. Foram nove meses de gestação tranqüila. Quase exatamente 40 semanas depois, Gervásio estava grande demais para caber dentro da barriga de sua mãe; era hora de nascer. Não sem uma certa hesitação, em uma manhã chuvosa de terça-feira, ele nasceu, entre choros e aplausos, a família toda na maior expectativa. Já era rei quando chegou em casa, dias depois. Casa de gente pobre, quatro cômodos, limpa e arejada, mais que suficiente para cuidar bem de uma criança. Espaço não faltava, até quintal havia, e muita, muita criança nas casas vizinhas. Leite sua mãe tinha de sobra. Gervásio mamava até dormir com a boca no peito dela e com aquela cara de quem estava no paraíso.



Agora é com você

Dê uma paradinha. Você já observou um recém-nascido? Procure lembrar os movimentos do bebê. Tente descrevê-los. Esses movimentos iniciais são de capital importância para o desenvolvimento humano em todos os aspectos. Escreva a respeito disso.



Que vida boa! Melhor mesmo, só aquela do útero. Nos primeiros meses, Gervásio mamava, dormia, fazia xixi e cocô. Umas dezenove horas de sono e uns trinta e seis xixis por dia. Ah, mas ele não esperou cinco meses para dar suas primeiras escapadas. Ainda mais com o pai que tinha. Seu Altamiro chegava do trabalho e não queria nem ouvir falar em descanso. Pai e filho pareciam duas crianças brincando no chão da sala. Gervásio ficava doido de alegria. Cada sorriso dele era uma comemoração.



Não tardou para se interessar por ir atrás das coisas, e, para isso, logo inventou um jeito de se arrastar. Dá para dizer que essa foi sua primeira forma de locomoção. E foi onde tudo começou.



Mas... claro que dá muito trabalho ficar ralando a barriga no chão. Um mês depois, já com seis meses de idade, Gervásio se deslocava para todo lado engatinhando. Que invenção danada de boa, dava para conhecer quase a casa toda!



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Mas, espere aí! Vamos ter de dar uma paradinha para mostrar como foi que o menino chegou a esse ponto, senão passaremos a impressão de que tudo foi obra do destino, puro desenvolvimento biológico. E não é bem assim. Para chegar aonde chegou, houve um longo, trabalhoso e complexo processo de aprendizagem, uma coisa que, geralmente, escapa aos nossos olhos. E veja que é uma aprendizagem bastante semelhante à que ocorre quando aprendemos qualquer coisa na vida, exceto quando isso ocorre no ensino formal. É algo muito parecido com o que aconteceu, por exemplo, com o processo de aprendizagem de Futebol em Pelé e Garrincha, apenas para citar dois casos de educação excepcionalmente bem-sucedidos.



Lembramos que nossa história começou pela descrição da casa de Gervásio, isto é, o ambiente onde ele começou a viver. Ele deu sorte. Casa simples, mas bem cuidada, pais amorosos, vizinhança farta, muito espaço. Ele não era rico nem miserável.

No processo educacional, o ambiente é decisivo, apesar de ser um fator largamente menosprezado. A escola formal, por exemplo, nunca se importou em ser feia. No caso de Gervásio, ele começou a se movimentar cedo porque o ambiente favorecia. Havia espaço e estímulo para se movimentar, um pai que adorava brincar com ele, mãe amorosa, brinquedos. Associado a uma boa saúde e ótima disposição biológica, deu no que deu.

O ambiente da criança deve ser bonito, atraente, e isso deveria incluir a escola. Mais adiante queremos mostrar como essa coisa de estética, de beleza, é importante no desenvolvimento humano. Repare como deixamos de dar importância à beleza no processo pedagógico. Não há criança, quando brinca, que não se preocupe com a beleza de seus arranjos.





No entanto, olhe em volta, em suas escolas. Repare como essa questão da beleza é deixada de lado.

Quando Gervásio nasceu, ele se movimentava bastante. Não é difícil, observando um recém-nascido, constatar que ele nasce com algumas coordenações prontas, como o reflexo de sucção, o de preensão, o da marcha e o de moro (ou dos braços em cruz). Além disso, ele pratica incessantemente um número imenso de movimentos desordenados.

QUADRO-RESUMO

Saiba mais sobre os reflexos arcaicos (movimentos inconscientes e involuntários) e os movimentos desordenados no início da vida

<i>Reflexo de sucção</i>	<i>A criança abre e fecha a boca involuntariamente, automaticamente, sempre que alguém ou alguma coisa roça seu rosto. Esse reflexo é muito importante, por exemplo, na alimentação inicial.</i>
<i>Reflexo de preensão</i>	<i>Se colocarmos nosso dedo ou qualquer outro objeto em contato com a palma da mão da criança, ela a fecha com força, inconscientemente, por reflexo. Essa coordenação já vem pronta, mas, durante o desenvolvimento, desencadeia um número imenso de coordenações de manipulação construídas.</i>
<i>Reflexo de marcha</i>	<i>Um recém-nascido colocado em pé e seguro pelas mãozinhas, se for desequilibrado para a frente, dará passos como qualquer um de nós. Caminha por reflexo, automaticamente. Esse reflexo desencadeia as futuras coordenações de deslocamento.</i>
<i>Reflexo de moro</i>	<i>Não pense que um bebê de poucos dias, sentado em algum lugar com ajuda de alguém, se desequilibrado para trás, simplesmente cairá de qualquer jeito. Automaticamente abrirá os braços em cruz, como para se defender, para manter uma postura equilibrada.</i>

Movimentos desordenados

É preciso estar em desordem no início para poder construir ordens ao longo da vida. Se podemos identificar apenas alguns poucos movimentos bem coordenados, como os reflexos, os demais são incessantes e bastante desordenados. Graças a essa desordem inicial, as coordenações que correspondem à vida na cultura humana, podem se estruturar permanentemente.

Gervásio já nasceu sabendo abrir e fechar a boca regularmente (o chamado reflexo de sucção). Mas para mamar no peito de sua mãe ele teve um bocado de trabalho no início. Precisou ajustar os movimentos de sua boca ao peito, teve de aprender a sugar com a força necessária, a engolir sem engasgar e assim por diante. E essas aprendizagens para mamar servirão, mais tarde, para muitas outras coisas na vida.

Veja que Gervásio nasceu somente com uma parte do que precisava para viver. Entre outras coisas com reflexo de sucção; porém, sem o peito da mãe o reflexo não funcionaria e não lhe permitiria alimentar-se.



Pouco mais tarde, quando ele começou a se arrastar, isso só ocorreu porque havia coisas interessantes fora do alcance de seus braços. E, para brincar com elas, para conhecê-las, ele tinha de ir até onde estavam. Tratava-se de um problema que só poderia ser solucionado se ele aprendesse a se deslocar. E ele o fez com os recursos de que dispunha. Arrastar-se foi o melhor que pôde fazer, mas isso representou um avanço considerável em seu desenvolvimento.

Note que, nesse tipo de aprendizagem, não se fala em professor; portanto, não se fala em ensinar. Mas não se iluda: aí já existe uma pedagogia. Há um conjunto de coisas ensinando Gervásio a se arrastar e a pegar os objetos atraentes: o espaço da sala, seu pai, as bolas, os chocalhos, os bonecos, etc. A figura que chamamos de professor, na escola formal, é uma das peças do processo educacional. Fora da escola não há essa figura, mas há outras igualmente importantes.



Pouco mais tarde Gervásio aprendeu que engatinhar era mais eficiente que se arrastar. Engatinhando ele aprendia muito mais coisas. Ele não podia, aos seis meses de idade, fazer embaixadas com uma bola, e sabe por quê? Porque ele não possuía instrumentos pessoais (força muscular, equilíbrio, habilidades suficientes) para viver uma boa relação com a bola. Mas isso não era importante. Ele ainda estava descobrindo a existência das coisas, tudo era novidade, e engatinhar resolvia esse problema.

Veja que Gervásio deu um duro danado para ir do nascimento ao engatinhar. Não foi nada por acaso. E, se ele ficasse esperando apenas pelo



No caso de Gervásio, antes de um ano de idade, sabe-se que ele não tinha ainda pensamento. No entanto, você viu quantas coisas ele tinha de resolver. Responda o seguinte: o menino, antes de falar e pensar já era inteligente? Se era, como se explica essa inteligência?

amadurecimento biológico, estaria perdido. O que, de fato, aconteceu, é que ele foi à luta. Ralou muito a barriga no chão da sala, apoiou-se nos braços e nos joelhos, cansou-se, caiu muitas vezes, um trabalhão! Aprender é isso, é dar duro, persistir. Note que nossos conceitos mais gerais de inteligência são sempre ligados ao pensamento.

Muitas vezes nós, do esporte, achamos que aprender Futebol, Handebol ou Natação é um caso à parte. Mas a iniciação esportiva é como a iniciação em tudo na vida. Se observássemos melhor como uma criança se inicia na alimentação, no andar ou no falar, talvez desenvolvêssemos uma pedagogia esportiva mais eficiente. Alguns autores, um deles foi Piaget, observou atentamente, durante décadas, a maneira como as crianças aprendiam as coisas.



Ele percebeu que em todas as suas aprendizagens (para se arrastar, para engatinhar, para pegar as coisas, para falar) havia um método. E esse método consistia em trabalhar duramente para aprender as coisas, em ter uma relação conflituosa com elas, em construir, passo a passo, cada conhecimento. Observou também que cada conhecimento é sempre original, de forma que, em uma mesma situação, diversas crianças formarão conhecimentos diferentes.



Essa história de se arrastar e engatinhar ajudou bastante Gervásio a conhecer muitas coisas que no colo da mãe e no berço não seria possível. Mas, caramba! Os adultos tinham a mania de colocar os objetos em lugares muito altos, e ele só tinha acesso ao que estava no chão. Havia, por exemplo, uma coisa muito linda, brilhante, que ficava em cima de uma mesa e que fazia os olhos do menino brilharem de curiosidade.



Claro que ele não sabia falar ainda, mas sabia resmungar e chorar. Entretanto, por mais que ele chorasse e esperneasse, nem a mãe, nem o pai, pegavam aquela coisa para ele. E também não adiantava esticar os braços, que não dava para alcançar. E, quanto mais difícil era pegar aquilo, mais vontade ele tinha de fazê-lo.



Ah, mas não se passaram nem dois meses, ele começou a se agarrar na mesa e sentir que, se empurrasse bem as pernas, dava para se erguer um pouquinho.

E Gervásio era assim, não desistia nunca. Passou mais de um mês segurando na mesa e fazendo força para ficar em pé. Até que um dia, pronto, conseguiu! E o objeto brilhante estava ali, lindo, colorido, grande, na frente dele. Devia ser a coisa mais bonita que já vira em toda a sua vida. Levou a mãozinha e a encostou no objeto. Era frio e liso, uma delícia de tocar. Experimentou agarrar. Era muito grande. O jeito era levar a mão por trás e puxar, e foi o que ele fez. Puxou, puxou e o objeto veio para junto dele. Mas, em um último puxão, a coisa passou da borda da mesa e veio ao chão.



Foi um estrondo. Gervásio se assustou. O objeto se espatifou e ele começou a chorar. Que negócio estranho, a coisa que era grande, linda e brilhante, tinha se transformado em um monte de pedacinhos espalhados pelo chão. A mãe e o pai, que estavam em casa, correram, assustados. Primeiro

tiraram o garoto do meio dos cacos e olharam para ver se ele não tinha se cortado. Depois ficaram zangados e brigaram feio com ele.

Disseram NÃO muitas vezes, e ele nunca tinha visto seus pais com caras tão zangadas. Então aquele era um objeto NÃO, e ele não podia pegar o que fosse NÃO.

A partir do momento em que Gervásio conquistou a postura de ficar em pé, passou a ter acesso a muita coisa. Ao mesmo tempo, porém, cada vez que se deparava com alguma coisa nova, relutava antes de pegá-la. Será que se tratava de um objeto NÃO? Ficando em pé ele podia agir com uma liberdade que nunca tivera. E que mundo interessante era esse visto de cima! Mas, desde que quebrara aquele objeto e vira a cara zangada dos pais, aprendeu também a ser cauteloso.

Descobriu, ficando em pé, que podia cair. E caía muito, às vezes, de forma dolorida. Também por isso se tornou um tanto cauteloso.



QUADRO-RESUMO

Saiba mais sobre a conquista dos movimentos pela criança

<i>Reflexos arcaicos (sucção,preensão, marcha,moro)</i>	<i>Coordenações automáticas, inatas. Já nascem prontas, porém, não se aplicam a nada ainda. A sucção é um simples abrir e fechar a boca, assim como a preensão é um simples abrir e fechar a mão.</i>
<i>Arrastar-se</i>	<i>Primeira coordenação importante de deslocamento. Aumenta o espaço da criança, ampliando seu círculo de relações e promovendo substancial aumento no seu conhecimento.</i>
<i>Engatinhar</i>	<i>Como o arrastar-se, amplia o espaço de vida da criança. Quanto mais longe a criança chegar, física ou mentalmente, mais aumentam suas possibilidades de conhecimento.</i>
<i>Ficar em pé</i>	<i>Uma das coordenações básicas de manutenção da postura. Uma espécie de liberação dos membros anteriores, que só a partir daí tornam-se membros superiores. As manipulações serão fortemente beneficiadas com a aquisição dessa postura.</i>
<i>Andar</i>	<i>Andar é uma coordenação revolucionária. Aumenta de tal forma o grau de liberdade da criança, de maneira que ela passa a demonstrar os primeiros sinais importantes de autonomia.</i>



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

No início da vida, o ímpeto da criança é fazer tudo aquilo que tem vontade, apesar de que vontade não é bem a palavra para descrever esse estado, pois o que há mesmo é uma pulsão fortíssima de vida que a impele a procurar satisfação em todas as coisas. Se tem fome, chora para comer, se tem o intestino cheio, faz cocô, se sente dor, chora, quando tem sono, dorme, e procura pegar e colocar na boca todos os objetos que despertam sua curiosidade. Os limites são dados pelas próprias coisas, por serem quentes ou pesadas ou ruins de sabor e assim por diante. As pessoas mais velhas, quando colocam limites às ações da criança, o fazem com gestos, impedindo suas ações. Ou seja, os sinais percebidos pela criança são sensíveis, físicos.



Assimilar algum código de comunicação, como linguagem e sinais corporais, significa ter acesso também aos sinais de constrangimento, isto é, àquilo que os mais velhos dizem que pode ou o que não pode ser feito. Se a criança ainda é muito nova, sinais verbais como o NÃO são entendidos quando relacionados a situações que causam prejuízos a ela ou aos que vivem com ela. É o início da moral, isto é, da construção de uma estrutura que determinará o que é certo e o que é errado, o justo e o injusto, o que pode e o que não pode ser feito em sociedade.

Até que a criança, por conta própria, consiga julgar aquilo que, moralmente, pode ou não pode ser feito, passar-se-ão muitos anos. Das primeiras coisas SIM e NÃO até as coisas justas e injustas, segundo sua própria consciência, a criança percorrerá, se a educação for adequada, um longo percurso, dos primeiros gestos da infância até o início da adolescência.

QUADRO-RESUMO

Saiba mais sobre as características dos primeiros períodos da vida da criança

<i>Primeiro período de vida: do nascimento até o início da linguagem</i>	<i>Aquisição de todas as coordenações motoras básicas. A partir da linguagem, as coordenações básicas já formadas combinam-se e aperfeiçoam-se.</i>
<i>Período simbólico</i>	<i>Aquisição da linguagem e do pensamento. Período mais fértil para formar a imaginação.</i>

Agora é com você

Você já reparou quantas vezes uma criança ouve, dos mais velhos, a palavra NÃO ao longo de um dia? É uma palavra muito significativa, que, se bem utilizada, pode mostrar certos limites. Usada com exagero e inadequadamente constitui repressão e não educação. No ensino dos esportes, considerando a sua experiência, seria possível praticar uma pedagogia que não fosse negativa? Isto é, que substituísse parte desses NÃOS por atitudes positivas? Pense e escreva sobre isso.



1.3

Gervásio começa a andar

Gervásio percebeu, depois do episódio do objeto quebrado, que seus pais começaram a deixar várias coisas diferentes em cima daquela mesinha. No começo ele tinha medo de pegá-las, mas logo lembrou-se de que, se elas não fossem NÃO, não haveria problemas. E então ele se divertia em engatinhar, apoiar-se na mesa, erguer-se nas perninhas bambas e pegar os objetos. Aí ele olhava, punha na boca e jogava no chão.



O estranho é que não faziam tanto barulho e nem viravam pedacinhos. Só que as perninhas bambas de Gervásio logo deixaram de ser bambas e ficou muito fácil erguer-se. Chegava mesmo a soltar-se da mesa e agüentava ficar de pé sozinho durante bastante tempo. Os objetos ele já não precisava agarrá-los com a mão toda e até conseguia tocá-los de leve, pegá-los só com alguns dedos, de acordo com a forma e o peso de cada um.



Um dia, mas que dia aquele, Gervásio fez uma coisa que causou o maior alvoroço na casa. Ele tinha quase um ano. Era um domingo e estavam na sala não só os pais do menino, mas também os avós. De repente, ele, que brincava em pé, apoiado na mesinha, soltou-se e deu dois passos na direção da TV. Mas desequilibrou-se e caiu. Teve medo. O que não deu para ele entender é que os pais e os avós começaram a rir e até aplaudiram. Não disseram NÃO. Aquilo eles gostavam que fizesse. Aí o pai o pegou, segurou-o em pé, e a mãe o chamou. Ele soltou a mão e deu três passos na direção dela. Dessa vez não caiu, a mãe o pegou.

Foi gostoso, engraçado. No fim da tarde ele estava cansado de tanto dar passinhos para os parentes rirem. Ficou tão exausto que dormiu como uma pedra.

No dia seguinte, não teve folga. A toda hora queriam que andasse. Durante um tempo, até que foi engraçado, mas depois ele não agüentou. Sentou e assim ficou por um bom tempo, apesar dos apelos dos parentes. Depois que descansou, mesmo sem pedirem nada para ele, experimentou sozinho algumas vezes e achou gostoso. Nos próximos dias, a coisa ficou cada vez mais fácil. E que bom negócio esse de andar! Dava para ir a qualquer lugar da casa, mesmo os mais difíceis. Acabou descobrindo muitas coisas que nunca desconfiara que existisse.

Mas tomou muito tombo também e fez uma coleção de galos na cabeça.



1.3.1 O tagarela

Há muitos meses que Gervásio se divertia com os barulhinhos que ele mesmo fazia com a boca. Descobriu que podia mexê-la de um jeito que provocava uns sons engraçados, parecidos com os sons que seus pais faziam. No dia em que fez um ano – os pais fizeram festa, enfeitaram a sala, vieram os avós, os tios, os primos –, Gervásio chamou a mãe de MÃE. Os avós não acreditavam e pediam para ele repetir. Ele repetia e repetia e ria muito com isso, porque todo mundo ria. E o pai, desesperado, dizia para ele falar papai, mas ele não falou. Já era tarde quando as pessoas foram embora, e ele ainda ficou lá com os pais, balbuciando e dizendo mãe até dormir. Na verdade, não era exatamente mãe que ele dizia, mas algo parecido, uma espécie de “mã”.





No dia seguinte ele disse “pá, papá”; e aprendia, a cada minuto, uma palavra nova. As palavras eram mágicas. Antes, para, talvez, conseguir tudo o que ele queria tinha de fazer grandes sacrifícios: apontar para as coisas, chorar, resmungar, arrastar-se, engatinhar. Agora tudo era mais fácil. Era só se levantar, ir até onde estava o que ele desejava e pegar sem deixar cair. Ou, então, simplesmente falar o que queria e logo a mãe pegava. Descobriu que se ele dissesse “dá”, o pai e a mãe, ou os avós, davam. A menos que algum deles dissesse NÃO. Mas ele já sabia que havia coisas NÃO. Mais tarde ele iria descobrir que coisas poderiam deixar de ser NÃO se ele soubesse falar bem. Mas também que coisas SIM poderiam virar NÃO.



Agora é com você

O que você acha da seguinte idéia: as palavras substituem as ações motoras. Nesse sentido, trata-se de uma economia de esforços. Porém, você acha que as palavras guardam, daí para a frente, relações com as ações motoras? Uma interfere na outra? Pense e escreva a respeito disso.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Se descrevermos um quadro qualquer de aprendizagem, qualquer um, em qualquer situação, encontraremos coisas muito similares às que encontramos no processo de aprender a andar, falar ou pegar de Gervásio. Neste caso, tratando-se de um curso sobre iniciação esportiva, o exemplo poderia ser uma situação de aprendizagem esportiva, que não seria muito diferente de qualquer outra forma de aprendizagem.

Certa ocasião, observamos durante dias seguidos uma menina que queria fazer embaixadas com uma bola de Futebol. Ela tinha uns dez anos de idade, e seus irmãos maiores faziam centenas de embaixadas sem deixar a bola cair. Ela ficava olhando aquilo e, depois, sem eles virem, experimentava fazer igual. No começo, parecia impossível. Jogava a bola para cima tentando, em seguida, toda sem jeito, o corpo rígido, a perna esticada, bater com o pé na bola. Mas, quem disse que a bola se comportava bem? Escapava dela, fugia para bem longe, nunca voltava para o pé, como ela via acontecer com os irmãos. Devem ter se passado uns três dias até que ela conseguisse dar duas batidas seguidas na bola. Valeu a pena insistir, pois, para ela, foi uma festa.

À medida que os dias passavam, o corpo da menina ficava cada vez menos rígido, a perna já dobrava com facilidade e as embaixadas ficavam mais fáceis. Semanas depois, ela já conseguia bater na bola movimentando quase só o pé. E aí as repetições aumentaram: dez, doze, quinze embaixadas. Quando os irmãos viram aquilo, ficaram de boca aberta. E ela passou a jogar junto com eles.

Note que, no início desse processo, a menina via seus irmãos fazerem embaixadas e tentava fazer igual. A esse fenômeno damos o nome de imitação. Aprender não é imitar somente, mas a inclui. É por isso que as crianças brincam tanto de ser como alguém ou alguma personagem. Isso é muito parecido com o modo de aprender a falar, por exemplo, de Gervásio.

Em seguida notamos que a menina não desistiu diante dos fracassos iniciais. Era tão difícil que nem parecia uma brincadeira. Mas, nesse caso, o

componente lúdico constituía o desafio, o empenho em ir adiante, a vontade de se superar. Em dez anos de vida ela tinha acumulado experiência suficiente para saber usufruir do prazer dos desafios.

Quanto à questão do corpo rígido, da perna dura, trata-se de um bom exemplo de como não aprendemos só de maneira consciente. Nosso organismo possui regulações proprioceptivas, inconscientes, capazes de, sem sabermos, ajustar gestos e posturas para facilitar os êxitos.

Pouco a pouco notamos que, naquela menina, os movimentos parasitas, supérfluos, foram sendo eliminados. Esse processo não era consciente para ela. No final, ela fazia quase que somente o necessário para realizar as embaixadas. O resto foi tirado. A esse componente da aprendizagem chamamos de técnica, que é o processo de eliminar o que não é necessário, de jogar fora o peso adicional. Lembre-se de Gervásio aprendendo a pegar as coisas, no início com a mão toda, e, lentamente, desenvolvendo a sutileza de pegar com os dedos.



Começamos este texto falando da importância do ambiente na aprendizagem. Pois bem, no caso da menina, havia um ambiente favorável à aprendizagem da embaixada e do Futebol. Ela morava em um país rico nesse esporte, e tinha irmãos que sabiam jogar. Ou seja, ela vivia rodeada de Futebol.

Isso que chamam de talento, quando se trata de justificar alguma habilidade especial, talvez seja a conjunção feliz de inúmeros fatores de aprendizagem, como o ambiente, a história de vida, os recursos biológicos, as pedagogias, entre outros.

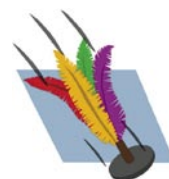
O extraordinário jogador norte-americano de Basquetebol, Michael Jordan, seria tão extraordinário assim se tivesse sido criado em um minúsculo apartamento de Nova Iorque, em uma família de intelectuais ou de músicos, sem mais contatos com o esporte além da televisão e de algumas experiências de fins de semana?

Se queremos ter êxito na iniciação esportiva, antes de qualquer coisa, precisamos criar um ambiente favorável à aprendizagem do esporte. Tratando-se de crianças e adolescentes, um ambiente que seja, acima de tudo, lúdico. Jogar se aprende jogando.



Agora é com você

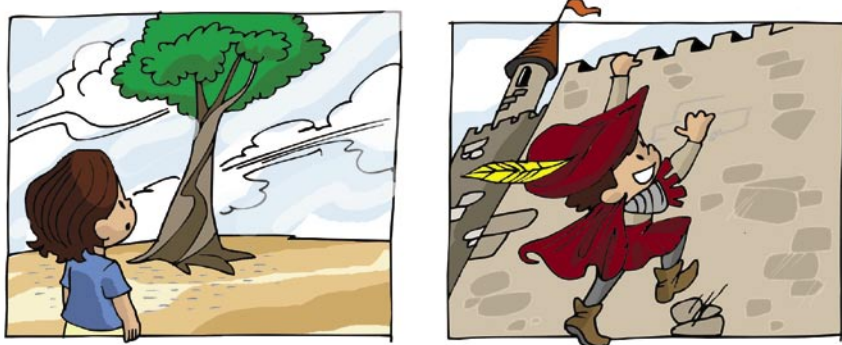
Relembrando: dissemos que técnica é o procedimento de realizar alguma coisa de maneira econômica, limpa, bonita. Isto é, a técnica traduz um processo de eliminar tudo aquilo que não seja o objetivo definido. No caso das embaixadas com a bola de Futebol, é tecnicamente incorreto fazê-las com a perna toda estendida. Podemos também dizer que é feio. Aos poucos, a menina de nosso exemplo foi eliminando um número enorme de



movimentos realizados pelo tronco, pela cabeça, pelos braços e pelas pernas. Sobrou quase que só o necessário para manter o controle da bola. E, no final, podemos também dizer que ficou mais bonito. Coincidentemente, o gesto mais técnico é também o mais bonito. Gostaríamos que você fizesse uma reflexão sobre algumas dessas afirmações.

1.3.2 O mágico

Falar criou, para Gervásio, um novo mundo, um mundo mágico. Era como se, a cada dia pela manhã, ao acordar, alguém anunciasse em altos brados: *Respeitável público, senhoras e senhores, dentro de instantes daremos início ao maior espetáculo da Terra. Agora é com você, o fantástico mágico Gervásio.* E ele entrava no palco, um palco chamado vida. Sua cabeça estava tão repleta de fantasias que suas palavras e pernas mal davam conta de realizá-las. Logo ele descobriu que queria ser tudo. E melhor: ele podia ser tudo. Descobriu palavras mágicas capazes de realizar todas as fantasias. Era só dizer, *como se*, ou *faz-de-conta que*, que as coisas aconteciam. Sorte de Gervásio que seus pais gostavam de fazer parte do seu circo mágico e o ajudavam nas suas mais fantásticas viagens. E ainda havia os vizinhos, vários de sua idade, os priminhos, os avós e os tios.



Gervásio ficava mais esperto a cada dia que passava. O danadinho corria e saltava como um cabrito novo. Volta e meia, em um lance mais arriscado, um galo na cabeça, um joelho roxo, um dedo cortado. Mas tudo isso valia a pena. Havia problemas, porém. Sim, sempre havia problemas. Os amiguinhos nem sempre estavam de acordo com ele e as brigas se sucediam. A quantidade de NÃOS aumentava. Às vezes ele até tinha vontade de brincar sozinho ou só com seus pais.

Brinquedo era o que não faltava na casa de Gervásio. O primeiro que ele ganhou foi uma bola, pequena, de borracha, colorida. Ele ainda nem sabia andar quando isso aconteceu, e a bola, quando muito, servia para ser empurrada com as mãos e para ser mordida. Vivia toda babada. Quando ele começou a falar, seu pai lhe deu uma camisa de clube de Futebol. Claro que era do time para o qual seu pai torcia. Foi uma das primeiras marcas fortes na vida do garoto.

Assim que ele ficou esperto, falante, cheio de fantasias, a bola passou a ser seu brinquedo favorito. Eram muitas bolas, dadas de presente pelo pai e por outros parentes. Coisa boa brincar com uma bola! Jogava todos os dias, nem que fosse sozinho. Mas a bola também servia para jogar Vôlei,

Basquete, ou qualquer outro jogo. Às vezes ele ficava concentrado, viajava para algum mundo distante, apenas vendo a bola rolar, girar, desobedecer ao seu comando.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

A bola exerce um poderoso fascínio sobre as pessoas, principalmente crianças. Até os animais como gatos e cachorros se deixam seduzir por ela. De onde vem esse fascínio? Não sabemos ao certo. Psicólogos têm suas explicações. Antropólogos e sociólogos as suas. Pode ser que, por ser redonda, lembre muita coisa de nossa natureza, até mesmo o corpo humano. O fato é que ela dá jogo. Não é como uma coisa plana que, quando jogada, logo pára e fica inerte à espera de uma nova ação daquele que brinca. A bola não. Se a gente a joga contra uma parede, ela bate e volta e a gente nunca sabe onde vai parar. São necessários anos de prática até que se possa ter algum controle sobre sua direção. Mesmo assim, ela, freqüentemente, nos surpreende. Lançada para o alto, na volta, ao bater no chão, foge de nós, nos engana. Se a rolamos pelo chão, muda de direção, não pára quando queremos. A bola não fica à nossa espera, ela joga conosco. E é uma excelente jogadora, uma maravilhosa e imprevisível intermediária entre nós e esse mundo imprevisível.



1.4 Treinar ou brincar



Uma experiência fascinante que marcou para sempre a vida de Gervásio foi uma época em que ele, já grandinho, uns cinco anos de idade, junto com seus amiguinhos, começou a jogar bola no terreno ao lado de sua casa. Corriam todos atrás da bola ao mesmo tempo, e quando um deles a pegava partia em direção ao gol sem se importar com os companheiros. E cada gol era comemorado como a conquista da Copa do Mundo.

O mundo do garotinho era quase só de brincadeiras. Havia o período em que ia à escola, um centro municipal de Educação Infantil, onde também se brincava quase o tempo todo. Obrigações, eram poucas, limitadas por seus pais à hora do sono, da comida e do banho e uma ou outra tarefa mais séria da escola. O resto era aquela história da fantasia com os outros ou com ele mesmo. À noite, cansado, fechavam-se as cortinas do picadeiro e o mágico se recolhia, ia sonhar, alimentar suas mágicas para o dia seguinte.

Não era só de bola que ele brincava. Havia o esconde-esconde, o pega-pega, pular corda, aquelas brincadeiras em que ele virava os heróis da televisão. E ele também brincava com o videogame que o avô lhe dera. E a mãe lhe contava muitas histórias. Frequentemente ele dormia ouvindo-as à noite.

Um dia o pai do menino, Seu Altamiro, resolveu que já era hora de Gervásio aprender a nadar. Eles tinham visto na televisão umas provas de Natação durante as Olimpíadas e o garoto ficou entusiasmado. Foram a uma escolinha de esportes, conheceram a piscina e a professora, e o pai fez a matrícula. A primeira aula seria no dia seguinte.

No período da tarde, depois da escola, a mãe de Gervásio o levou até a escolinha de Natação, a professora o recebeu e ele ficou lá para a aula. Uma hora depois a mãe foi buscá-lo.



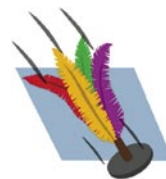


Vendo a cara de aborrecimento do pequeno, sua mãe concluiu que ele tinha razão. Naquela academia ele não voltou mais.

Por sorte a mãe ficou sabendo, por uma amiga, de uma outra escolinha de Natação em que as crianças podiam brincar à vontade.

Agora é com você

Antes que entremos mais especificamente nesse assunto de especialização precoce, gostaríamos de sua opinião. Claro que não é para enviá-la para nós, mas para estimulá-lo a escrever algo a respeito. Suas experiências sobre esse tema talvez tenham sido diversas. Portanto, qual sua opinião? As crianças devem ou não devem ser especializadas precocemente no esporte? Há esportes em que isso deve ser feito?



Duas semanas depois, Dona Almerinda matriculou o filho na outra escola de Natação, aquela em que os alunos podiam brincar à vontade. Deixou-o com um professor no dia marcado para a primeira aula e foi trabalhar. Uma hora e meia depois voltou para pegá-lo e o encontrou todo feliz, risonho, falante. Até a hora de dormir, Gervásio não parou de falar no assunto. Contou dos amigos novos, de como a piscina era bonita, quentinha, do professor, que era legal, e outras coisas mais. Brincaram, segundo ele, de pega-pega, de apostar corrida na piscina rasiinha e do lanche que tiveram para comemorar sua primeira aula.

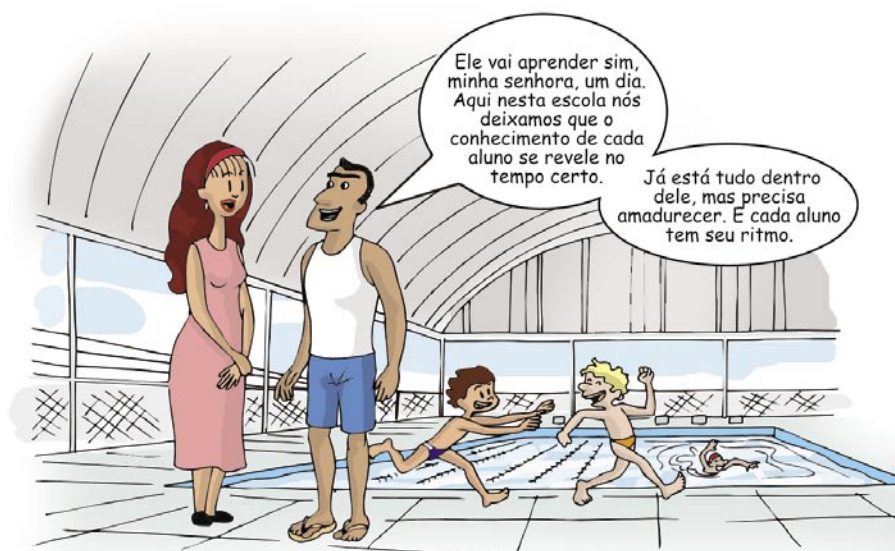
Três vezes por semana ele ia à aula de Natação e cada vez se divertia mais. Um mês após, tendo uma folga no trabalho, Dona Almerinda ficou na escola para assistir à aula de Natação do filho. Notou que ele ainda não sabia nadar, nem sequer se deslocar na água sem tocar os pés no fundo. E que, na maior parte do tempo, não entrava na água. Achou aquilo um pouco estranho, comentou à noite com o marido, mas resolveram que deveriam esperar. Talvez fosse apenas uma questão de tempo.

E o tempo passou, Gervásio sempre feliz de ir à escola de Natação. Meses depois, sua mãe percebeu que, às vezes, ele voltava para casa com os cabelos secos, a toalha também seca.



No dia seguinte, Dona Almerinda foi assistir à aula. Com quatro meses na Nataç o, Gerv sio n o sabia nadar minimamente para se deslocar sozinho na  gua. V rias crian as tamb m n o sabiam. Em compensa o, brincavam muito, eram bastante felizes e nem pensavam em deixar a escola.

Intrigada, Dona Almerinda foi conversar com o professor. Confessou a ele sua apreens o, sua expectativa de que o filho aprendesse a nadar.



Voltando para casa, a m e de Gerv sio conversou com seu marido. Ficaram preocupados, n o sabiam o que decidir. De qualquer maneira, preferiram ser cautelosos e se informar melhor com outras pessoas.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Vamos pegar esses exemplos das escolas de Nata o de Gerv sio. No primeiro deles a professora, logo na primeira aula, colocou o menino segurando na borda da piscina, com as pernas na  gua, exercitando a batida de pernas. Que pedagogia h  por tr s disso?



Há uma crença tradicional que resulta na pedagogia que instituiu uma divisão do conhecimento em partes, exercitando cada uma delas separadamente para, ao final, juntá-las novamente no todo. Nesse caso da Natação, a idéia é treinar, à parte, os movimentos de pernas, de braços, cabeça, etc. De tempos em tempos, pede-se ao aluno para nadar, acreditando que, nessa hora, cada parte, suficientemente exercitada, cumprirá seu papel no todo, que é o ato de nadar. Esse conceito pedagógico manifesta-se na Natação, no Voleibol, no Basquetebol, enfim, na aprendizagem de qualquer esporte, tanto como na dança, na Matemática, na Química, e assim por diante.



Admitimos que essa maneira de ensinar, dependendo da situação e do aluno, produz alguns bons resultados. Não se pode negar a eficácia de tal método no esporte de alto nível, por exemplo. Ocorre que, neste curso, estamos tratando de crianças, de adolescentes. É um curso de Pedagogia. Mais que o esporte, é a vida de cada pessoa que está em jogo, sua liberdade, seus direitos humanos.

A professora de Natação de Gervásio, ao colocá-lo para repetir exaustivamente a batida de pernas, desconsiderou completamente a importância do ambiente no processo educacional. Esqueceu, por exemplo, que seu aluno era uma criança. Tratou-o como adulto e como um adulto em uma rotina de trabalho. Ignorou também a história de vida de Gervásio. Não perguntou a ele ou à sua mãe do que ele gostava de brincar, se já havia brincado na água, e o que ele conhecia de Natação. Acertou ao acreditar que as partes de um todo precisam ser suficientemente desenvolvidas, mas errou ao não integrar permanentemente as partes no todo. E errou redondamente ao criar um sentimento de animosidade, no menino, contra a Natação. Talvez ele nunca mais quisesse repetir a experiência em outro lugar. Talvez essa professora visse um nadador onde somente havia uma criança.

Empirismo refere-se ao conhecimento baseado na experiência sensível, isto é, naquilo que provém da experimentação prática. A corrente filosófica que acredita nessa idéia, acha que, para que alguém adquira conhecimento, precisa passar por experiências eminentemente práticas, de tal forma que o conhecimento, já pronto fora do sujeito, pode ser transmitido para ele por alguém ou alguma situação. Daí a idéia de, nos treinamentos esportivos, repetir à exaustão cada pedaço do gesto. O empirismo ainda constitui a base da educação formal na maioria dos sistemas educacionais em todo o mundo, assim como no treinamento dos esportes.

*Esse conceito pedagógico deriva de uma forma de pensar a que chamamos de **empirismo**, isto é, a idéia de que nascemos vazios de conhecimento, e esse vazio pode ser preenchido com instruções adequadas. A educação mais tradicional deriva desse princípio e é ainda o que predomina no mundo da escola formal.*



Vamos comentar agora o segundo exemplo, aquele em que Gervásio entrou na escolinha de natação onde havia liberdade para brincar.

Entre os grandes pensadores da humanidade, desde os gregos antigos, vários deles acreditaram que todo o conhecimento que o ser humano precisa possuir para dar conta de viver neste mundo já está dentro dele, registrado no seu código genético. Isso não quer dizer que alguém que pense assim acredite que um menino como Gervásio já nasça sabendo Natação. Mas acredita que tudo o que o menino precisa saber para ajustar

movimentos de braços, pernas, tronco, cabeça em coordenações para nadar já está determinado geneticamente. Flutuar na água, deslocar-se nela, ser competitivo são coisas, segundo essa corrente de pensamento, que não precisam ser aprendidas, pois dependem somente do amadurecimento das funções biológicas.

Ou seja, o professor de Natação de Gervásio tinha apenas de cuidar para que o ambiente da escola fosse adequado, de forma que não atrapalhasse o desenvolvimento do menino. E, no tempo certo, naquele ambiente favorável à Natação, ele mostraria seus conhecimentos. Porém, se, geneticamente, Gervásio não fosse bem dotado para nadar, talvez ele ficasse muito tempo na escola sem nadar ou nadando pessimamente. Também as diferenças de habilidade entre os alunos teriam explicações nas questões genéticas. O mundo era assim e não podia ser mudado.



Esse conjunto de crenças que apresenta como resultado, entre outras coisas, a pedagogia da escola de Natação de Gervásio é chamado de inatismo. Foi muito forte em um tipo de educação bastante praticado tempos atrás, chamado Escola Nova, com fortes vestígios ainda hoje na Educação Infantil.

No esporte é muito comum encontrarmos expressões dessa corrente de pensamento. De vez em quando observamos técnicos e jornalistas referirem-se aos talentos natos de alguns atletas. No campo social e político, a humanidade chorou algumas tragédias por conta dessa filosofia. O nazismo foi apenas um dos incontáveis exemplos de discriminação baseados nesse conceito.



Agora é com você

Nas suas experiências com educação, você já presenciou programas, aulas ou acontecimentos que pudessem identificar como oriundos da idéia empirista ou da idéia inatista? Isso é muito comum no esporte? Se for possível, descreva alguma situação em que isso pôde ser identificado.

– O que o Gervásio faz lá na escola de natação, ele não poderia fazer também aqui, brincando com os meninos da vizinhança?, perguntou o Seu Altamiro à esposa.

– É, acredito que sim. Sabe, o ambiente lá é muito bom, a criançada se diverte, mas, acaba não aprendendo a nadar. Eu gostaria de um lugar em que o Gervásio pudesse se divertir, mas onde também aprendesse a nadar.

E depois dessa conversa os pais do menino resolveram que iriam procurar uma outra escola de Natação para o filho. Aliás, escolinha de esporte era o que não faltava na cidade. E foi por intermédio de um professor de Educação Física amigo deles que chegaram a uma outra escolinha, em um bairro mais distante. Talvez ali encontrassem o que estavam procurando. Para encurtar a história, Gervásio foi matriculado, a mãe gastava um pouco mais de tempo para levá-lo, mas o resultado foi bom. De modo geral, uma aula nessa escolinha de Natação era mais ou menos como vamos descrever adiante.

A aula durava uma hora e meia. As crianças, agrupadas por idades próximas, chegavam, reuniam-se com o professor e começavam as atividades. Os iniciantes, que ainda não sabiam se deslocar na água, entravam na piscina rasilha e realizavam, com o professor, alguma brincadeira.



E você, já assistiu a aulas de esporte como essa que foi descrita? O que acha disso?



Por exemplo, brincavam de pega-pega. Essa brincadeira, que na escolinha anterior era feita fora da água, ali era dentro da piscina. E as crianças, para se deslocarem, ora corriam, ora se atiravam na água e davam braçadas, ora mergulhavam. Cansavam-se bastante. Certamente acostumavam-se bem depressa à água. Depois o professor inventava, por exemplo, uma corrida de estafetas na água, depois uma caça ao tesouro e assim por diante. Cada brincadeira servia para alguma coisa na Natação: para adaptar as crianças à água, para se deslocarem com braçadas, para se deslocarem por baixo da água, etc. Rapidamente começaram a brincar na piscina mais funda, com auxílio de bóias, depois sem bóias e, em poucos meses, quando Dona Almerinda foi assistir a uma aula, Gervásio, tranquilamente, dava suas braçadas por conta própria.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Qual a diferença básica entre as propostas das escolas de Natação? Enquanto, na segunda, a escola aguardava que cada aluno revelasse seus conhecimentos, sem tentar, especificamente, ensinar o nado, nesta última, brincando, os alunos eram explicitamente ensinados. A opção da escola foi por manter um ambiente lúdico onde as brincadeiras eram um veículo pedagógico. Se o objetivo fosse adaptar as crianças à água, recorria-se a uma brincadeira para isso. Caso a intenção fosse fazê-los se deslocar por baixo da água, era possível conseguir isso brincando de caça ao tesouro ou outra brincadeira que exigisse mergulhar. Quase todas as brincadeiras conhecidas



eram levadas para a piscina. Os professores da escola conseguiram identificar aquelas que melhor se prestavam ao desenvolvimento de cada gesto da Natação. Em pouco tempo todos os alunos aprendiam os gestos básicos.

Os teóricos gostam de chamar esse método de ensino de construtivismo. Não se trata exatamente disso. Durante as décadas seguidas em que Piaget pesquisou o desenvolvimento cognitivo de crianças e adolescentes, ele nos revelou que, qualquer que seja a aprendizagem, o conhecimento decorre de relações muito complexas entre as pessoas e o meio ambiente cultural e natural.



Ou seja, para Piaget, não há um conhecimento transmitido de um professor para um aluno, mas uma relação complexa entre aluno, professor, sala de aula, colegas, materiais, etc., cujo resultado será um conhecimento provisório absolutamente original, diferente de todos os outros. O conhecimento seria, portanto, resultado de uma trabalhosa construção feita por cada pessoa. Daí veio o nome Construtivismo.

Isso não quer dizer que todos os trabalhos que investem em uma relação de liberdade de aprendizagem, na qual os alunos podem ter relações de exploração dos materiais, podem inventar, criar, etc., devam ser chamados de construtivistas. Podemos, sim, dizer que, quando uma relação educacional tem essas bases, o conhecimento nem é transmitido de fora para dentro de cada pessoa, nem é uma determinação genética. Antes, é fruto de uma complexa relação entre o que cada pessoa possui em um determinado momento e as condições ambientais.

Os professores da última escola de Natação de Gervásio investiam em ações. Ou seja, eles planejavam qual ação poderia produzir tal conhecimento. Uma brincadeira de procurar objetos debaixo da água poderia resultar no conhecimento de mergulhar. Uma brincadeira de se deslocar na água equilibrando um objeto sobre o peito ou sobre a barriga poderia resultar no conhecimento de nadar de costas e assim por diante. Cada ação lúdica era planejada para produzir um resultado esperado. Não se abria mão da brincadeira, mas também não se abria mão do objetivo da escola, que era ensinar a nadar.

QUADRO-RESUMO

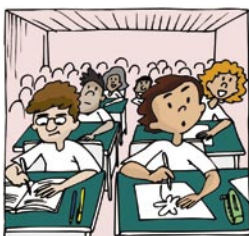
Para finalizar esta unidade, veja um resumo sobre os métodos/teorias de ensino estudadas:

Empirismo (Behaviorismo, Comportamen- talismo)	<i>Aplicado à educação, leva à crença de que o conhecimento procede de fora para dentro. E que todos aqueles que forem igualmente estimulados aprenderão igualmente. Tudo depende de bons estímulos.</i>
Inatismo	<i>Traduz a crença de que basta cuidar bem do aluno para que ele revele seu conhecimento à medida que se desenvolve biologicamente. Ou seja, todos os conhecimentos necessários à vida já estão inscritos nos genes. Não é, portanto, possível ensinar nem aprender, mas apenas revelar o que já existe.</i>
Construtivismo, Interacionismo, Sócio-interacio- nismo, etc.	<i>O conhecimento seria fruto das relações complexas entre o sujeito e o meio ambiente. A todo instante, em cada nova situação, o conhecimento é produzido e tem de ser superado permanentemente. Planejar bem as ações passa a ser muito importante para uma pedagogia que acredita nisso, pois a iniciativa do aluno é muito importante.</i>



O tempo passou, Gervásio crescia saudável e chegou aos sete anos um garotão cheio de disposição. Era tempo de entrar na escola. Teve de dar adeus ao mundo ainda encantado da Educação Infantil e ir para o Ensino Fundamental. Creio que ele nunca esquecerá do primeiro dia de aula. Era uma escola onde ele não conhecia quase ninguém. Quando chegou, não havia muita brincadeira na porta de entrada. Sua mãe lhe comprou uma mochila, que encheu de cadernos, agenda, estojo, coisas que ela achou que ele usaria. E ele estava muito envergonhado. A mãe colocava a mochila em sua mão para ele segurar, pois estava na hora de ir para a sala, mas ele, repetidamente, deixava-a cair no chão. Mas não tinha outro remédio, e ele teve de se dirigir à sala.

A professora era boazinha. Os colegas olhavam desconfiados uns para os outros. Mas não era permitido falar. E a carteira era apertada. Havia um monte delas, umas atrás das outras. Eram quatro fileiras de dez cadeiras com mesinhas na frente. Quase não dava para se mexer. Logo no primeiro dia, pegaram os cadernos e começaram a copiar os desenhos que a professora fazia no quadro.



Brincar? Eles só podiam quando batia um sinal e iam para o recreio. Ou um pouquinho na entrada e outro na saída. Ele pedia à mãe para levá-lo mais cedo para ter mais tempo de brincar, pois, a essa altura, já tinha vários amigos. Brincavam muito, ficavam suados e levavam bronca da professora quando chegavam à sala de aula.

Aos poucos, o mundo de Gervásio naquela escola virou uma rotina de coisas iguais. Batia o sinal, entrava na sala, pegava os cadernos, escrevia,

escrevia, depois lia, ouvia o que a professora falava, ia ao recreio, voltava para a sala, fazia tudo de novo e voltava para sua casa. Em casa, ainda tinha de fazer lições. Depois, era a hora da brincadeira.

Durante algum tempo, o menino continuou na escola de Natação. Ele adorava ir para lá. Aprendeu a nadar muito bem, como todos os seus colegas da turma. Porém, o tempo passou e ele foi se interessando por outras atividades. O Futebol foi sua próxima paixão. Seu time de coração ganhou o Campeonato Brasileiro. Era, não por coincidência, também o time de seu pai. Um dia foram ao campo de Futebol assistir a um clássico. Sua equipe venceu, de goleada. Quando chegaram em casa, ele não falava de outra coisa. Pegou sua bola e ficou horas jogando sozinho. No dia seguinte e em todos os outros, só queria saber de bola.



- Bem, já que ele gosta tanto, que tal a gente colocá-lo na escolinha de Futebol?, perguntou o Seu Altamiro à esposa.
- E a Natação, ele vai deixar a Natação? E a gente não pode pagar outra escola.
- E por que não deixar a Natação? Acho que ele deve experimentar de tudo. Ele já sabe nadar o suficiente. Vamos conversar com ele.

E, depois de conversar com Gervásio, resolveram procurar uma boa escolinha de Futebol. A primeira tentativa foi um fiasco. Não durou dois meses.

Claro que, quando viu aquele campo grande, aquele gramado lindo, o menino queria mais era jogar. Ele levou a própria bola, juntou-se com outras crianças e saíram correndo atrás dela, chutando, driblando, gritando. O professor foi muito gentil com os pais mas, em seguida, recolheu as bolas das crianças e as chamou para um canto do gramado. Ali ele explicou as regras da escolinha e disse que só podiam jogar quando ele autorizasse e com as bolas que ele traria.

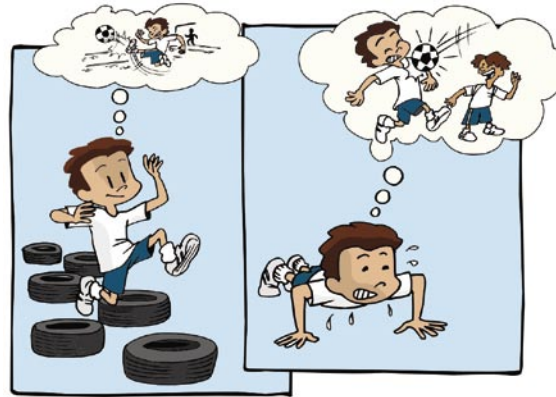
A primeira coisa que o professor fez foi colocar todos em círculo e dar um aquecimento. As crianças tinham entre sete e oito anos. Cada movimento de flexão durava oito segundos, que o professor contava em voz alta. Depois do aquecimento, ele colocou todos os alunos em coluna (havia 23 alunos), na frente da coluna oito cones e, uns dez metros adiante, uma trave de Futebol pequena. Um a um, os alunos saíam da coluna, contornavam, sem bola, os oito cones e, em seguida, o professor soltava uma bola que os alunos deviam chutar na direção do gol. Depois de fazer isso, o aluno voltava para o fim da coluna e aguardava sua vez de realizar esse movimento novamente.



Como você acha que os grandes craques do Futebol brasileiro aprenderam a jogar? Você acredita que a aprendizagem deles tinha alguma semelhança com o que foi descrito quando falamos da escolinha de Futebol de Gervásio?

Depois de fazer uns vinte minutos desse exercício, houve uma mudança. Ainda em coluna, agora os alunos tinham de contornar os cones controlando uma bola. Em seguida, chutavam ao gol.

Foram mais vinte minutos de exercício. Somado ao aquecimento, foram quase sessenta minutos de aula. Restavam uns vinte e cinco minutos. E esse tempo foi gasto com um joguinho entre os alunos, um time para cada lado.



Quando chegou em casa, Gervásio, cansado, logo depois do banho e da comida, foi dormir. No dia seguinte, seu pai perguntou sobre a escolinha de Futebol.

– Foi legal, pai, disse ele, mas não passou muito disso. Ele comentou um pouco sobre o joguinho no final da aula, mas chegou a dizer que tinha umas coisas chatas.

Duas vezes por semana o menino ia à aula de Futebol. Era quase sempre a mesma coisa: aquecimento, exercícios com cones e um joguinho no final. Aquele entusiasmo enorme pelo Futebol começou a arrefecer. Ele já relutava quando chegava o dia de ir à escolinha e começou a arranjar um tempinho para jogar com os amigos na rua. Queixava-se ao pai que o professor não deixava os meninos jogarem bola. E ele queria mesmo era jogar bola.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

O enorme sucesso do Futebol brasileiro coincidiu com um certo crescimento desordenado do país. Os espaços urbanos extremamente férteis em cultura popular – e, em especial, a cultura do Futebol – foram sendo ocupados por construções, como prédios, conjuntos habitacionais e favelas. A várzea foi desaparecendo, e as crianças das cidades grandes não podiam mais jogar Futebol nos campinhos e nas ruas. Porém, a mídia passou a divulgar o Futebol como nunca. Mesmo sem espaço para isso, toda criança passou a querer jogar Futebol. E foi aí que proliferaram as chamadas escolinhas.

Ironicamente, nessas escolas, raramente se pratica os métodos que levaram o Futebol brasileiro a tão grande sucesso internacional. Aprendemos de um jeito e ensinamos de outro. E os clubes de profissionais continuam se alimentando de meninos que aprenderam a jogar nos campos de várzea, campinhos de terra, praias, etc., isto é, onde eles ainda existem, principalmente nas cidades do interior. Quase não há bons jogadores profissionais que tenham aprendido a jogar nas tais escolinhas.

Há poucos anos, um aluno de Mestrado entrevistou professores de escolinhas de Futebol que tinham sido ótimos jogadores profissionais quando

jovens. Ele fazia duas perguntas básicas: como eles aprenderam a jogar e como ensinavam. Todos foram unânimes em dizer que aprenderam brincando; mas também foram unânimes em dizer que ensinam mecanicamente, pedaço por pedaço, fazendo os alunos realizarem exercícios parecidos com o que Gervásio tinha de fazer na sua escolinha. Parece que desenvolvemos, nessas escolas, uma pedagogia do cone. Não temos nada contra a utilização desse material ou de qualquer outro, mas sim contra o modo como são utilizados. Nessa pesquisa mencionada, ironicamente, todos aprenderam brincando, mas nenhum deles permitia que seus alunos aprendessem ludicamente.

Esse tipo de aula, típico de escolas como aquela onde Gervásio aprendia Futebol, segue a orientação do que é mais tradicional em educação.

Mesmo que não tenham consciência disso, os professores investem na atitude de transmitir, de fora para dentro, o conhecimento para seus alunos. É como se os alunos fossem vazios de conhecimento e eles, os professores, tivessem o poder de depositar nas crianças o conhecimento que possuem.



Ora, alunos aprendem de acordo com as atitudes que tomam. Se a atitude é a de ficar horas em colunas, de vez em quando contornando cones com ou sem bola, para, em seguida, chutar ao gol, aprendem, não a jogar Futebol, mas a contornar cones.

Se a atitude é a de chutar centenas de vezes uma bola contra um paredão, é isso que aprendem, e não a jogar Futebol. É por isso que uma pessoa capaz de realizar centenas de embaixadas sem errar não necessariamente mostra-se uma boa jogadora. As embaixadas são realizadas individualmente, e o jogo é coletivo. Se as habilidades não forem praticadas coletivamente, não há por que servirem bem a um jogo como o Futebol.

Observe no quadro abaixo como as atividades que Gervásio realizou nas escolas podem ser classificadas dentro dos métodos/teorias de ensino que você estudou até agora.

QUADRO-RESUMO

Experiências de Gervásio	Escola tradicional Empirismo	Escola nova Inatismo	Construtivismo, Interacionismo, etc.
Educação Infantil	X	X	
Ensino Fundamental	X		
1ª Escola de Natação	X		
2ª Escola de Natação		X	
3ª Escola de Natação			X
1ª Escolinha de Futebol	X		

Isso não quer dizer que, na prática, as coisas ocorrem rigorosamente como está demonstrado nesse quadro. De modo geral, indicamos apenas o que mais predomina, isto é, o que define um quadro pedagógico, o que não quer dizer que a escola de Educação Infantil de Gervásio não trabalhe também atividades que se enquadram, eventualmente, na categoria interacionista ou construtivista. De repente a escolinha de Futebol que adotava métodos tradicionais também desenvolvia atividades em que os alunos explorassem, durante o jogo, situações construtoras de conhecimentos.

1.5.1 Esporte: brincadeira ou obrigação?

Não fazia mais sentido manter Gervásio matriculado na escolinha de Futebol se ele se aborrecia com isso. Ele demonstrava má vontade a cada dia de aula e gostava muito mais de brincar com os amigos na rua. E foi aí que seu pai passou a observar que ele aprendia mais jogando na rua do que na escola.

É, ele aprendia boas habilidades com os amigos, mas aprendia também coisas não tão boas. Os piores palavrões vinham da rua, havia alguns garotos maiores que davam péssimos exemplos; os mais fracos comumente eram excluídos, havia os adolescentes e os adultos que rondavam o campinho de Futebol e que usavam drogas, e todo um conjunto de coisas que causava apreensão aos pais de Gervásio. E, já com oito anos, o menino passou a apresentar alguns comportamentos preocupantes. Para os pais do menino, não fazia sentido impedir que ele jogasse bola, já que gostava tanto, mas também não fazia sentido obrigá-lo a freqüentar a escolinha de Futebol que o desagradava muito.



De informação em informação, acabaram chegando a uma escola que, parecia, praticava um método diferente. E, de fato, isso se revelou na prática. Segundo o coordenador da escolinha, o objetivo maior da escola era, ensinando o Futebol, formar pessoas, garantir que as crianças se divertissem, fossem felizes e se educassem para a vida. Segundo ele, preocupavam-se mais com a pessoa que com o jogador. Sabiam que seria muito difícil formar o craque, o profissional, mas podiam garantir que aprenderiam bem o Futebol e poderiam viver melhor se isso fosse conseguido.

Bastante preocupado, Seu Altamiro matriculou o filho em um horário, fim de tarde, em que ele podia acompanhar as aulas. Pelo menos uma vez

por semana (eram três aulas por semana) ele sairia mais cedo do trabalho e iria buscar o filho, podendo assistir a um bom pedaço de aula (cada aula era de noventa minutos).

A primeira coisa que notou vendo o filho naquela escolinha foi a alegria do menino e das outras crianças. As atividades que faziam eram muito divertidas, mas sempre jogando bola.

Na primeira parte da aula (não havia aquecimento), o professor organizava um jogo. Como havia mais de vinte crianças, ele improvisava dois campinhos e colocava dois times em cada um deles. E as crianças jogavam assim, uma equipe contra a outra. As traves eram de madeira, pequenas. Mas não jogavam de qualquer jeito, tinham orientação. Depois desse primeiro jogo, o professor separava as crianças em pequenos grupos que faziam atividades muito divertidas, ora para controlar a bola ou para correr conduzindo-a, ora para chutar, e assim por diante. E, no final, mais um joguinho, um time contra o outro, também com orientação.

Na primeira reunião que a escolinha fez com os pais, Seu Altamiro pediu que o professor explicasse o método de ensino. Prontamente o professor deu a explicação solicitada.

Segundo ele, antes de qualquer coisa, acreditavam, naquela escola, que jogar se aprendia jogando. Portanto, as crianças deveriam jogar o maior tempo possível. Se tinham de aprender as habilidades específicas para bem jogar Futebol, que aprendessem jogando. Sendo assim, criavam, para desenvolver cada habilidade, algum tipo de jogo.

Além disso era preciso que as crianças aprendessem a gostar de esporte, de modo que elas não aprendessem que esporte é alguma coisa que faz mal, que machuca, que tortura, que oprime. Se aprendessem jogando, certamente, teriam prazer na aprendizagem.

Em terceiro lugar, havia algo muito simples que faziam ali. Eles sabiam que as brincadeiras eram muito parecidas com o esporte. Elas continham muitas das habilidades que os esportes também requeriam. Portanto, bastava que eles, os professores, fizessem adaptações, de maneira que essas brincadeiras ficassem parecidas com a prática esportiva, e, à medida que o tempo avançasse, cada vez mais parecidas. Não era preciso inventar nada, era só fazer as coisas que as crianças já gostavam de fazer e as quais estavam acostumadas. E, sem dúvida, era possível criar brincadeiras para ensinar qualquer habilidade do Futebol ou de outros esportes.

Uma outra coisa importante era que, agindo dessa maneira, eles tornavam o Futebol acessível a qualquer criança, menino ou menina. Não era preciso excluir ninguém, não era preciso selecionar, já que o objetivo não era formar o campeão, mas o cidadão.

Um dos pais perguntou o que eles faziam se aparecesse algum aluno com habilidades excepcionais. Eles o impediriam de ser campeão? O professor respondeu que não, que ninguém seria impedido de ser campeão, caso fosse muito habilidoso. Mas isso só o tempo diria. A obrigação dos professores era ensinar a todos e o melhor possível a todos. Mas eles tinham os pés no chão e sabiam que essa coisa de ser campeão era para pouquíssimos. E, que os demais tinham todo o direito de aprender a jogar bem.

Seu Altamiro saiu da reunião muito satisfeito. Sabia que seu filho estava sendo bem educado. Comentou com sua mulher, que também se deu por satisfeita.

Tempos depois, a evolução de Gervásio era nítida. Aprendia até melhor do que na rua com os amigos. Jogava bem para sua idade e, volta e meia, participava de algum torneio ou festival, de onde voltava muito feliz.



Agora é com você

Você seria capaz de identificar alguns dos problemas que impedem uma boa iniciação esportiva? O que seria mais grave? Escreva algo a respeito.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

As habilidades motoras requeridas para jogar Futebol não são diferentes daquelas exigidas na maioria dos esportes. Quando observamos uma habilidade específica de um esporte como o Futebol, por exemplo, trata-se apenas de um arranjo particular de habilidades gerais, adaptadas para o contexto daquele jogo.



Essas habilidades específicas são comumente chamadas, no esporte, de fundamentos.

Veja o caso do drible, ou finta, por exemplo, no Futebol. Trata-se da ação de enganar, ludibriar, evitar o adversário. Para isso, o jogador tem de ter habilidades para conduzir bem a bola, isto é, deslocar-se com ela bem próxima ao seu pé. Precisa também saber mudar rapidamente de direção, isto é, sem perder contato com a bola, desviar-se rapidamente, além de manter permanente controle da bola. Isso ocorre porque, quando o jogador está de posse dela, há os adversários querendo tomá-la. O drible é, portanto, um recurso para continuar mantendo a bola em seu poder. E esse fundamento específico, que chamamos de drible, é um arranjo de várias habilidades como controlar, desviar, conduzir, correr, parar, etc., coordenados em função de manter a posse de bola em um jogo como o Futebol.

Não se deve ter a ilusão de que, tratando-se de crianças, podemos apenas treinar especificamente, e separadamente, as habilidades específicas deste ou daquele esporte. Como você pode ver, cada habilidade específica é um arranjo muito especial de outras habilidades.

E se essas habilidades não estiverem suficientemente desenvolvidas?



É aí que entra a eficácia de se recorrer às brincadeiras para ensinar os esportes. Se soubermos selecioná-las bem, elas poderão conter as habilidades básicas para os diversos fundamentos. E, ao praticá-las, as crianças estarão motivadas, já que estarão brincando.

De modo geral, as habilidades apresentam-se em três grupos principais: de deslocamento, de manipulação, de manutenção da postura. O quadro a

seguir pode dar uma idéia de como se distribuem essas habilidades, ou coordenações motoras. Deixaremos algumas linhas em branco para que você complete o quadro com habilidades que conhece.

QUADRO RESUMO

Habilidades ou coordenações motoras

<i>Deslocamento</i>	<i>Manipulação</i>	<i>Manut. da postura</i>
<i>Correr</i>	<i>Pegar</i>	<i>Apoiar-se</i>
<i>Saltar</i>	<i>Torcer</i>	<i>Equilibrar-se</i>
<i>Girar</i>	<i>Bater</i>	<i>Ficar em pé</i>
<i>Andar</i>	<i>Lançar</i>	<i>Ficar sentado</i>
<i>Saltar</i>	<i>Segurar</i>	<i>Ficar deitado</i>

Não há gesto esportivo que não recorra a tais habilidades. Por exemplo, em uma ação de chutar a bola ao gol, habilidades de todos os grupos são mobilizadas. Para realizar tal gesto, o jogador tem de correr, parar subitamente ao lado da bola e chutá-la em seguida. Ou seja, inicialmente ele mobilizou a habilidade de correr (deslocamento), em seguida a de apoiar-se (manutenção da postura). Finalmente, a habilidade de chutar (manipulação).

Quando Gervásio completou nove anos, ele chegou um dia em casa dizendo aos pais que gostaria de jogar Basquetebol.

– Mas por que isso?, perguntaram os pais, e ele disse que era porque uns amigos da classe dele tinham entrado em uma escolinha de Basquete. E eles falaram tantas coisas boas dessa escolinha que ele estava doido para entrar também.

– E o Futebol?, perguntou o pai. Mas o garoto não arredava pé.



À noite, os pais chegaram à conclusão de que Gervásio tinha mais era que experimentar todos os esportes. Não seria agora, como criança, que ele teria de se definir por esta ou aquela modalidade. O que eles fariam, no dia seguinte, era ir conhecer a tal escolinha de Basquetebol, para ver se seguia a mesma linha daquela do Futebol, pois não queriam passar por alguma nova experiência frustrante.

No dia seguinte, Seu Altamiro levou o filho à escola de Basquete. Ficou lá por um tempo assistindo a uma aula e gostou do que viu. Parecia muito com o que faziam na escolinha de Futebol. E então foi conversar com um professor. As explicações eram tão parecidas que ele perguntou ao professor se ele conhecia o trabalho feito na escolinha em que Gervásio aprendia

Futebol. Não era coincidência; os professores de ambas as escolas tinham sido formados na mesma Faculdade, pelos mesmos professores, e acreditavam na mesma pedagogia.

Também ali na escolinha de Basquetebol a idéia era ensinar qualquer criança, e ensinar brincando. Claro que, no começo, Gervásio, acostumado ao Futebol, mostrou-se bem embaraçado com os gestos do Basquetebol. Mas era esperto, possuía ótimas coordenações desenvolvidas nas suas brincadeiras em casa, com os amigos e no Futebol. E, rapidamente, adaptou-se.

Havia uma novidade ali naquela escolinha. Os professores entregavam aos pais uma apostila com todo o programa de iniciação esportiva. Portanto, os pais sabiam exatamente o que seria feito em cada semestre passado pela criança na escola.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Não seria possível reproduzir aqui neste curto espaço de texto toda a apostila utilizada pelos professores da escolinha de Basquetebol de Gervásio. Porém, transcreveremos aquilo que era básico para orientar as aulas.

Sobre a estrutura da aula: a aula era organizada em cinco partes. No início os alunos sentavam-se em círculo, junto com o professor, e eles conversavam sobre o que seria feito. O professor apresentava o plano e discutia com os alunos, que poderiam até mudá-lo se tivessem boas sugestões.

Na segunda parte, era realizado um jogo por sugestão do professor (talvez com alterações sugeridas pelos alunos). Esse jogo tinha um tema, por exemplo, o passe. Se o tema dessa segunda parte da aula era o passe, isso significava que a aula anterior tinha se encerrado com esse tema. Isto é, os professores sempre faziam uma ligação entre a aula anterior e a atual. Geralmente os professores recorriam a alguma brincadeira conhecida que pudesse exercitar o ato de passar.

Um bom exemplo é a brincadeira chamada Passa Dez, na qual os alunos procuram passar a bola com as mãos dez vezes para os companheiros de sua equipe, sem que ela seja interceptada por alguém da outra equipe. Se isso ocorrer, a posse de bola vai para o outro time.

A segunda parte da aula podia ter uma ou mais de uma brincadeira, dependendo do interesse do grupo, do tempo de duração da prática e assim por diante. Porém, como a idéia era começar a aula sempre jogando Basquetebol, havia uma modificação nesse jogo. Em vez de ter de passar dez vezes, talvez o professor pedisse apenas oito passes ou seis passes. Mas, após conseguir isso, o aluno da equipe que estivesse com a posse da bola deveria arremessá-la à cesta que, por sinal, era uma cesta mais baixa e mais larga que a convencional.

A terceira parte da aula era constituída por atividades que exercitassem alguma habilidade específica do jogo de Basquetebol. Aí o tema já mudava. Podia passar, por exemplo, para a finta. Talvez o professor fizesse os alunos brincarem daquela brincadeira chamada de Roubar o Rabo do Gato. Funciona assim: cada aluno coloca um pedaço de papel na cintura, na parte de trás do corpo. E os alunos movimentam-se pela quadra tentando roubar o rabo dos outros alunos, que procuram evitá-lo.



Essa terceira parte pode conter várias atividades curtas. Qualquer brincadeira que exercitasse a finta serviria. Por exemplo, a mesma brincadeira anterior, porém, cada aluno deslocando-se com uma bola.

Durante a quarta parte da aula seria realizado um jogo de Basquetebol. Mas seria mantido o tema da terceira parte, que era a finta. Por exemplo, os alunos jogariam à vontade, uma equipe contra a outra, mas ninguém poderia tentar a cesta sem antes ter fintado algum adversário.

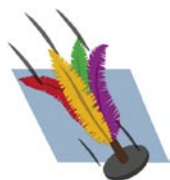
Se o tema desta quarta parte foi a finta, a segunda parte da aula seguinte teria de ter como tema a finta também.

Na quinta parte os alunos novamente sentariam em círculo com o professor e conversariam sobre a aula realizada. Durante essa conversa, às vezes os professores distribuíam textos curtos para os alunos lerem (sobre o Basquetebol, sua história, casos interessantes, regras, etc.). Outras vezes, pediam para os alunos escreverem alguma coisa em casa sobre a aula de Basquete, ou que entrevistassem alguém da família sobre esporte, e assim por diante.

QUADRO RESUMO

A organização da aula de esportes

1ª parte	2ª parte	3ª parte	4ª parte	5ª parte
Roda de conversa	Jogo de Basquetebol com tema da aula anterior	Brincadeiras para exercitar habilidades (novo tema)	Jogo de Basquetebol com tema da 3ª parte	Roda de conversa



Agora é com você

O que você acha sobre esse tipo de trabalho? Escreva alguma coisa a respeito disso. Justifique suas concordâncias ou discordâncias.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

O desenvolvimento moral

Nessa escolinha de Basquetebol, a prática era bastante coerente com a teoria apresentada pelos professores aos pais dos alunos. Prova de que a preocupação com o desenvolvimento da pessoa era para valer era a ênfase que depositavam nos chamados jogos de regras, isto é, jogos que mobilizam, acima de tudo, o conceito de moral das pessoas.

Viver em sociedade é viver sob a orientação das leis. E o que são essas leis? São normas que, teoricamente, decorrem de um acordo entre as pessoas de uma determinada sociedade, cujo objetivo é melhorar o bem-estar, a qualidade de vida, a convivência democrática. Na verdade, isso geralmente não ocorre porque os Estados são, muitas vezes, autoritários e também porque, na prática, as leis acabam por privilegiar interesses de minorias e não os da maioria da população.



Porém, essas regras sociais são o ponto culminante de um conceito que deveria se formar ao longo da educação de cada pessoa, na sua convivência diária em casa, na escola, no trabalho, na igreja e assim por diante. Por exemplo, para que as pessoas de uma família possam viver em paz, além das coisas básicas que todos deveriam possuir, é necessário que uns respeitem os direitos dos outros. Isso é difícil de ser compreendido pelas crianças, pois elas ainda estão constituindo esses conceitos.

Quando vão às escolas, uma das preocupações dos educadores deveria ser a de ensinar tais conceitos aos alunos. Julgamos que nenhum ambiente seria mais adequado para essa formação que o dos jogos.

Na escolinha de Basquetebol freqüentada por Gervásio, os professores assumiam essa tarefa. Lidando o tempo todo com jogos, aproveitavam a oportunidade para promover os chamados jogos de regras, com excelentes resultados.

Um bom exemplo de jogo de regras aplicado nessa escolinha era um jogo muito conflituoso chamado Passa Dez. Para conseguir um bom resultado, o professor da turma sugeria o jogo, mas não determinava as regras, apenas uma ou duas básicas para dar início à brincadeira.

O jogo era iniciado mas, por falta de regras, logo surgia um conflito. Por exemplo, algum aluno reclamava que, estando de posse da bola, um adversário chegava e a tirava de sua mão à força. Ele então pedia a interferência do professor dizendo que aquilo não valia. O professor, imediatamente parava a atividade e contava o ocorrido aos demais, pedindo sugestões. Durante cerca de um ou dois minutos discutiam (a discussão não pode ser longa para não causar desinteresse) com sua intermediação. Ao final, concluía, por exemplo, que, se a bola fosse tocada pelo adversário, isso já dava a posse de bola para o outro time. Essa regra terminava com o problema.

E o jogo prosseguia até o próximo conflito. Uma outra regra decorrente do conflito poderia ser, por exemplo, que o time com posse de bola deveria contar alto cada passe. Outra regra extraída do conflito poderia ser a de que, após chegar aos dez passes, o jogo seria reiniciado com posse de bola do adversário e assim por diante.

Esses jogos de regras são especialmente adequados para crianças de sete a dez anos, período em que, ingressando em uma sociedade mais ampla (a escola, principalmente), precisam aprender esse conceito sobre o que é certo e errado em uma vida em sociedade, o que é justo e injusto, etc.

Até os dez anos de idade Gervásio ficou na escolinha de Basquetebol, ou seja, mais de um ano. Foi o suficiente para aprender bastante e passar a febre de jogar esse esporte. Só que, na sua escola, a professora passou um filme que mostrava as proezas de um atleta americano chamado Jesse Owens, herói das olimpíadas de 1936, e então o garoto começou a sonhar em ser um grande corredor.

Por sorte, no bairro em que a família de Gervásio morava, havia um centro municipal de esportes, com uma pequena pista de Atletismo. Lá o garoto começou a se sentir herói. Achou que era rápido para correr. E, além de tudo, era muito divertido ir para o centro e brincar de correr com os amigos. O professor era demais.

Os pais do garoto logo perceberam que o ensino não era tão bom quanto o que eles conheceram nas escolas de Futebol e de Basquete, mas não deixava muito a desejar. Pelo menos as crianças brincavam muito, mesmo não havendo uma organização tão boa quanto nas escolas anteriores. E, além disso, de fato aprendiam boas habilidades para o Atletismo.

Foi um período bom, pois Gervásio estava se tornando muito habilidoso, e o Atletismo ajudava bastante nisso. Foi então que ocorreu um episódio muito frustrante. Marcaram uma competição entre alguns centros esportivos. O evento seria no centro onde o menino aprendia. Representantes de várias cidades, mais ou menos da idade de Gervásio, viriam participar. O professor escalou o garoto para participar de uma corrida de 75 metros.

As provas se sucediam, havia prêmios para os melhores e logo os pais do menino perceberam que isso formou um ambiente um tanto desagradável entre as crianças. Várias delas, que não ganhavam prêmios, voltavam para junto dos pais reclamando, algumas até chorando.

Finalmente chegou a vez de Gervásio. Ao lado dele, na pista, havia outros sete garotos. Um juiz disse-lhes: “Às suas marcas”, depois, “Prontos”, e abaixou a mão gritando “Já!”. O garoto estava um pouco distraído e saiu atrasado, atrás de todos os outros.



Ficou desesperado, quis acelerar, mas pisou em falso e caiu.



E ficou caído no meio da pista, enquanto os demais disparavam na sua frente. Levantou-se aos prantos e correu para o juiz dizendo que precisava correr de novo. Foi informado de que isso não era possível. Pediu ajuda ao seu professor, mas este também não podia fazer nada. Eram as regras, justificou. Gervásio foi para junto dos pais inconsolável, chorando muito. Os pais intercederam junto ao professor, ao juiz, mas, nada, não voltaram atrás. Ele não teria uma nova chance. E assim, com ele inconsolável, voltaram para casa.

O menino não mais falou em voltar para a aula de Atletismo e nem os pais lhe perguntaram nada.

Agora é com você

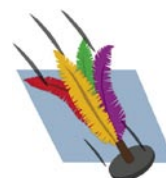
Que atitude você tomaria se o que aconteceu com Gervásio ocorresse com algum aluno seu? Se quiser, escreva algo a respeito.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Se nós, adultos, dependemos tanto dos sonhos para viver, que dirá uma criança? Mais que qualquer outra coisa, o jogo alimenta nossos sonhos, e o esporte é uma manifestação de jogo. Quem faz Atletismo está jogando, principalmente se for uma criança.

A Gervásio não importava avaliar suas habilidades para correr. No sonho dele, era um foguete, um Jesse Owens. Era assim que ele fazia com tudo na vida. Suas fantasias corriam soltas. Enquanto ele esteve na escolinha de Futebol, depois na de Basquetebol e um pouco na de Atletismo, sonhou o tempo todo. A forma como aprendeu esportes ajudou a incrementar sua imaginação.

Na verdade, imaginar é a mais poderosa habilidade humana, e seria muito bom que as crianças pudessem fazer esportes para aumentar o poder de imaginar.



Porém, ocorreu um problema na última experiência do menino. Inadvertidamente os professores organizaram uma competição e não consideraram que se tratava de crianças. Sem dúvida, quando caiu, Gervásio deveria ter nova chance. Deveria ter muitas chances, e essa deveria ser a regra mais importante de todas. Todos, juízes, dirigentes, técnicos, professores, deveriam saber, no esporte, que as crianças que o praticam raramente se tornarão grandes atletas. O esporte será uma boa ou má passagem em suas vidas.

Gervásio não voltou às aulas do centro esportivo para aprender Atletismo. Seu sonho de se tornar Jesse Owens caiu com ele, no meio da pista. Ainda houve uma ocasião em que sua escola inscreveu todos os alunos para participarem de um evento chamado Festival de Corridas. E o garoto acabou participando, sem ligar o acontecimento à competição de Atletismo que tanto o frustrou. Milhares de crianças correram naquele dia, e todos receberam refrigerantes e diplomas de participação. Não houve destaque para os campeões e nem se viu criança chorando por ter perdido ou caído na pista.

A escola em que o garoto estudava, graças a um programa esportivo da prefeitura local, durante algum tempo participou de inúmeros festivais esportivos. Esses eventos mobilizaram milhares e milhares de crianças e adolescentes. Foram festivais de corridas, festivais de Natação, de Basquete, de Handebol, de Futebol. Sempre, todos os participantes eram premiados com refrigerantes e diplomas alusivos ao evento.

O resultado da participação frustrada de Gervásio no encontro de Atletismo foi que, durante um ano, mais ou menos, ele ficou só na rua com seus amigos. Era uma boa rua, exceto por alguns problemas já mencionados. Mas o garoto estava mais maduro e sabia aproveitar o que havia de melhor. Além do Futebol, brincavam de muitas coisas. Nas noites quentes de verão as crianças ficavam até mais tarde brincando de pega-pega, salve mãe da rua, pular corda, lenço atrás, enfim, de todas as coisas que lembravam ou que eram lembradas por seus pais e outros parentes.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Durante alguns anos, na década de 1970, uma das atitudes mais interessantes dos dirigentes do Atletismo no Estado de São Paulo foi a realização de festivais. Promoviam, regularmente, festivais de resistência, de velocidade, de saltos e de lançamentos. Abrangiam uma ampla faixa etária, que ia de crianças de sete anos, aproximadamente, aos adolescentes. No caso do Festival de Resistência, por exemplo, a idéia era estimular as pessoas a correrem longas distâncias, em ritmo moderado, de modo a se habituarem ao exercício aeróbico, algo bastante saudável, com pouquíssimos riscos para a saúde, se for orientado por bons profissionais.

Durante os festivais de resistência, as distâncias percorridas mantinham uma relação bem estreita com as idades dos participantes. Por exemplo, os mais novos, de seis, sete, oito anos, corriam aproximadamente 800 metros; os de nove, dez anos, corriam cerca de 1.000, 1.200 metros; os de onze, doze anos, cerca de 1.500, 2.000 metros, e assim por diante. Em várias cidades do Estado esses eventos aconteceram, o que gerou um interesse bastante grande da população pela prática do Atletismo.

Na época, cometia-se uma falha que, hoje, poderia ser facilmente corrigida: não eram exigidos atestados de saúde que comprovassem que os participantes poderiam realizar, sem riscos, as provas exigidas. Não consta que algum participante tenha tido problemas de saúde durante os eventos, até porque as atividades eram moderadas e, durante o percurso, um corredor especializado corria à frente determinando o ritmo, de modo a evitar que os mais afoitos disparassem na frente logo no início da corrida.

Nos festivais de saltos, as regras eram adaptadas aos praticantes. Marcava-se no Salto em Distância, por exemplo, uma faixa branca bem larga no solo. Quando o garoto ou a garota saltava, a medição era feita no local onde apoiou o pé para o salto, dentro da larga faixa branca demarcada. Ou seja, media-se o salto real, ao contrário do que ocorre no Atletismo com regras oficiais. Havia, durante esses festivais, o Salto em Distância e o Salto em Altura, já que o Salto com Vara exige um aparato muito sofisticado para ser realizado e o Salto Triplo implica riscos mais sérios para a saúde, quando se trata de iniciantes.

Os festivais de velocidade eram os mais simples de serem realizados, pois o tempo de mobilização das pessoas que participavam e trabalhavam no evento era muito curto. Corriam-se distâncias de 50m a 100m, geralmente de acordo com as idades dos participantes. Os mais jovens corriam as distâncias mais curtas.

Durante os festivais de lançamentos havia adaptações. Por exemplo, em vez de Lançamento de Dardo, havia o Lançamento de Pelota, feito com uma bola de Beisebol, lançada da pista de dardo. Havia também o Lançamento do Peso, com pesos mais leves, e, às vezes, o Lançamento de Martelo. Neste último caso, uma bola de *Medicine-ball* era colocada dentro de uma rede. O participante segurava a ponta dessa rede, girava o implemento e o lançava o mais longe possível.

A idéia era muito interessante. Eram verdadeiras festas de esporte, ou seja, o esporte tratado como festa. E os participantes iam aos eventos para festejar; portanto, todos saíam felizes com isso. A não ser, obviamente, aqueles obcecados pela idéia da competição a qualquer custo, pela idéia de perseguir sempre o título de campeão e que não se conformavam com que seus pequenos atletas não se destacassem sobre os demais.



Quando Gervásio voltou a praticar esporte em um centro especializado, já era um pré-adolescente, tinha doze anos. Muitas mudanças estavam acontecendo, mudanças substanciais e, para ele, um tanto estranhas. Resolveu voltar para o centro municipal onde já praticara Atletismo de forma bastante frustrante por sinal.

Agora, com mais idade, outra forma de pensar, considerou que poderia tentar novamente. Porém, a prefeitura realizara modificações no centro. Adotara uma linha pedagógica diferente. Além do Atletismo, os alunos faziam outros esportes integradamente, como Basquetebol, Futebol, Voleibol e Handebol. Ele e seus pais perceberam, observando o ambiente, que ele teria mais chances agora. Freqüentavam o centro esportivo meninos e meninas vários na mesma faixa etária de Gervásio. O modo como ele olhava e se relacionava com as meninas era diferente. Além do mais, sentia-se mais forte, mais disposto às proezas corporais. Notava-se nele um crescimento corporal pronunciado, especialmente dos membros. Alguma coisa na voz também mudara.



Atentos, os professores que atuavam nessa faixa etária tomavam muito cuidado para que os jovens pudessem participar de todas as decisões, discutindo as atividades, e, combinando, juntos, componentes táticos dos jogos.

Cuidadosamente, o centro começou a envolver os alunos em competições. Geralmente, realizavam jogos e torneios com outras equipes do mesmo padrão. Assegurava-se que a rivalidade não provocasse conflitos desnecessários. Os professores sabiam que os alunos dessa idade eram perfeitamente capazes de perceber o que se passava e de ter um bom nível de consciência sobre as atividades.

Um bom exemplo de como a pedagogia praticada no centro de esportes era eficaz pode ser constatado em uma das aulas em que o professor de Gervásio procurava ensinar sistemas de defesa de Basquetebol, mais especificamente a defesa individual.

Durante essa aula, cinco alunos atacantes se defrontariam com cinco defensores. Em vez de impor um determinado modelo de marcação, o professor perguntou aos alunos:

– Como devemos marcar o time adversário, sendo que há cinco atacantes e cinco defensores? A primeira resposta, imediata, foi dada por um aluno:

– Cada um marca um.

– Bem – retrucou o professor – mas e se um atacante passar por um defensor, ele não terá o caminho livre para a cesta?

Os alunos concluíram que sim. O que fazer então? Rapidamente um aluno resolveu o problema:

– Olha professor, basta que a gente marque o adversário a uma certa distância. Assim, a gente pode marcar também um outro, de modo que, cada um, marcará, na prática, dois adversários.

– Perfeito! – concordou o professor. É assim que faremos então.

E aí foram para a prática realizar a marcação individual sugerida pelos alunos. Que, por sinal, funcionou muito bem.

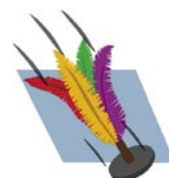
Ao final da aula, na roda de conversa, o professor explicou o que aconteceu aos alunos. Segundo ele, a conclusão a que chegaram coincide exatamente com o que manda a melhor das técnicas. Ou seja, não é preciso que a gente sempre imponha a técnica mais recomendada aos alunos. Estes, a partir de uma certa idade, são perfeitamente capazes de compreender o que pode vir a acontecer, caso ocorra uma ou outra das hipóteses possíveis. Isso se explica porque esses alunos estão entrando em um período de inteligência que podemos chamar de hipotético, virtual. Isto é, as coisas ainda não são, mas podem vir a ser.

Agora é com você

Descreva algum outro exemplo em que os alunos resolvam um problema tático a partir de suas próprias decisões. O que você acha da idéia de fazer com que seus alunos se tornem cada vez mais inteligentes para jogar?

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

O pensamento de um ser humano, como todas as demais dimensões que o integram, evolui, de formas menos complexas, para formas mais complexas. No caso do pensamento, inicialmente, ele nem existe.



No bebê, o organismo humano não é capaz, por questões de amadurecimento, de revelar, em imagens, pensamentos, conceitos, aquilo que é vivido na prática. Porém, em pouco mais de um ano de vida, nosso sistema nervoso produz imagens, pensamentos. Somos capazes, a partir dessa idade, de transformar as experiências sensíveis (aquilo que é visto, tocado, cheirado, degustado, ouvido) em representações mentais.

Claro que quando isso começa a acontecer, por volta de 12, 18 meses de vida, tudo é confuso. O fato de ser capaz de realizar algumas representações mentais não quer dizer que isso já pode ser bem coordenado internamente. Tanto é assim que a criança faz uma enorme confusão entre realidade e fantasia. Anos e anos se passarão até que a gente saiba quando está apenas fantasiando e quando as coisas são reais.

Durante alguns anos, o pensamento será incipiente, a fantasia domina. As coisas novas na vida da criança são estranhas e, gerando problemas, estes são resolvidos de forma mágica. O faz-de-conta resolve tudo. Nenhuma atividade na vida da criança predominará mais que os jogos de faz-de-conta. A Educação Infantil é, na verdade, uma escola para ensinar a imaginar.



Durante o começo do pensamento e até o início do Ensino Fundamental, a maior atividade humana é formar o maior de todos os nossos atributos: a imaginação. Mesmo na idade adulta, o melhor atleta, considerando que tenha boas habilidades motoras de base, é aquele que melhor imagina durante o jogo.

Viver fazendo de conta, resolver as coisas de maneira mágica, não significa ser menos inteligente. É apenas uma outra forma de ser inteligente. A maior inteligência, nesse período de vida, é ser capaz de construir uma imaginação poderosa. É com ela que daremos conta, melhor ou pior, de nossos problemas futuros.

Essa inteligência simbólica, mágica, surgida ao mesmo tempo que a linguagem, é produzida especialmente enquanto a criança joga. Porém, quando é que a criança não joga nessa idade? Dificilmente a flagraremos não jogando. Temos de compreender, no entanto, que se trata de uma inteligência quase só individual e, muito pouco, coletiva. A criança está preocupada em dar conta de situações em que se situa no centro. Por ser muito nova, do ponto de vista intelectual e social, ela não consegue se colocar no lugar do outro, principal componente da atividade social.



Diante de tais características, como exigir que uma criança que pratica esporte se comporte como um adolescente ou um adulto? Já vimos professores exigindo que, em um jogo como o Futebol, por exemplo, os pequenos guardem posições, compreendam táticas e assim por diante. Se todos os meninos correm atrás da bola e não gostam de passá-la é porque agem como se fossem o centro do mundo. Não compreenderiam, nessa idade, que passar a bola é garantia de tê-la de volta em outro momento. Se a passarem, para eles é como se a perdessem para sempre.

É o jogo, com seus componentes de risco, de desafios, de inovação, de imprevisibilidade, que lançará o ser humano na aventura de viver em um mundo social, um mundo de soluções possíveis.

No quadro a seguir, leia mais detalhes sobre esse mundo do jogo.

QUADRO RESUMO

Tipos de jogos ao longo do desenvolvimento humano. As idades, nesse caso, não constituem um balizador confiável, servindo apenas como referência.

Tipo de Jogo	0 a 2 anos	2 a 6 anos	7 a 11 anos	11 anos em diante
<i>Funcional ou de exercício</i>	X			
<i>Simbólico ou de faz-de-conta</i>		X		
<i>De regras ou social</i>			X	
<i>Social, virtual, esportes</i>				X

Resumindo, se por acaso você estiver em uma situação em que tenha de ensinar esportes a crianças com menos de sete, oito anos, não tente exigir dela o que ela não tem. Não pense que crianças dessa idade conseguem colocar-se no lugar do outro, condição indispensável para atuar coletivamente em um esporte coletivo.

Por falar nisso, nossa recomendação é para que, em hipótese alguma, se ensine esportes, tal como o definem as convenções internacionais, a crianças. Porém, nada há contra incluir elementos do esporte, em forma de brincadeiras, para crianças bem novas.



Não é possível treinar Voleibol aos cinco, seis, oito anos. Mas é perfeitamente adequado brincar de Voleibol nessas idades. Ou seja, já não seria um esporte, mas uma simples brincadeira. E tudo dependeria da capacidade do professor de praticar uma pedagogia mais interessada na criança que no esporte.

Se nos perguntarem o que achamos de especializar precocemente crianças em esportes como Atletismo, Natação ou Ginástica Olímpica, responderemos, sem titubear, que isso é absolutamente inadequado. E assim pensamos porque o objetivo de nosso trabalho está centrado no aluno e

na sociedade e não no interesse particular deste ou daquele esporte, deste ou daquele dirigente, ou mesmo destes ou daqueles pais. Não é porque um pai sonha com seu filho campeão que iremos transformar seu filho em um protótipo que realize seu sonho. É a vida de pessoas que está em jogo. Se não percebemos os prejuízos de imediato, isso não nos tira a responsabilidade pelo que ocorrerá ao longo de suas vidas.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Queremos lembrar que as crianças que vivem no período chamado simbólico, da fantasia, ou do faz-de-conta, impulsionadas pelo jogo, desenvolvem intensamente suas coordenações motoras e mentais. Do ponto de vista das habilidades motoras, é visível como aprendem, sempre que a situação é favorável, movimentos bastante complexos. Não é incomum crianças de cinco ou seis anos fazerem movimentos maravilhosos de rolamentos, estrelas, saltos, corridas, etc. Além disso, conseguem ótimo controle de bolas de diversos tipos. Se têm a oportunidade de freqüentar uma piscina, mostram desenvoltura surpreendente. Adultos desavisados, entre eles, infelizmente, alguns professores, confundem isso com prontidão para o esporte. E acabam encaminhando um garoto ágil e alto para o Basquetebol, uma menina rápida e flexível para a Ginástica Olímpica, entre outros desmandos. Porém, essas crianças aprendem gestos semelhantes aos do esporte, assim como aprendem os movimentos básicos das brincadeiras de pular corda, amarelinha, pião, pipa, bolinhas de gude e vários outros.

Superado esse período de fantasia intenso, as crianças entram na escola. Esse evento, isto é, a entrada no Ensino Fundamental, é uma espécie de ritual de iniciação para uma sociedade mais ampla, não exclusivamente familiar. Mais que o resultado do amadurecimento biológico, a socialização é uma necessidade de quem vive em uma sociedade complexa. E a escola seria o ponto de transição entre um tipo e outro de vida social. Até porque uma das tarefas básicas da escola é alfabetizar, ou seja, colocar à disposição das pessoas um mecanismo fantástico de comunicação que é a leitura e a escrita, além, obviamente, da linguagem matemática.



Ler e escrever, em tese, aumentam os poderes da linguagem e organizam o pensamento em função não apenas do desenvolvimento individual, mas, acima de tudo, em função do desenvolvimento social. Quem lê, lê algo que um outro escreveu para compartilhar com muitas pessoas. E socializar significa compartilhar com outros um patrimônio próprio. Além disso, a linguagem matemática, também em tese, torna econômico o pensamento, conduz a uma lógica de ações mentais que estava longe de ser praticada durante o período anterior de vida.

Quanto à motricidade, a primeira fase da escola (primeiras quatro séries do Ensino Fundamental) é testemunha da espantosa rapidez com que as crianças aperfeiçoam e combinam suas coordenações motoras. Ter de viver

socialmente, construindo regras, submetendo-se a elas, criticando-as, vivendo conflitos sociais, parece que produz um maravilhoso efeito sobre a motricidade infantil. Claro que tudo isso vem acompanhado do amadurecimento das funções biológicas. Não há como saltar mais longe sem o desenvolvimento correspondente da força muscular. Mas praticar, por exemplo, os jogos coletivos, sob suas regras, implica ter de realizar esforços físicos que, em hipótese alguma, eram solicitados no período anterior. Sim, porque são bastante diferentes os esforços de se realizar uma proeza física individualmente e realizá-la coletivamente. Em todos os jogos coletivos, os gestos são combinações complexas de múltiplas habilidades.

1.8.1 Uma experiência diferente

O centro esportivo onde Gervásio praticava esportes ficava localizado entre um bairro de classe média baixa e uma favela. A quantidade de crianças e adolescentes que freqüentavam o centro era impressionante. Certamente, essa concorrência de jovens dava-se por fatores muito simples: o coordenador do local, bem como seus professores, nada exigiam para que um aluno participasse das atividades. Perguntavam aos alunos apenas seus nomes e idades, mas não pediam a eles nenhum documento. Além disso, não precisavam preencher fichas ou trazer autorização dos pais. Ou seja, a burocracia para participar das atividades do centro esportivo era quase inexistente.

Outra medida que facilitava o ingresso dos meninos e meninas era acidental. Durante uma reforma, para passagem de caminhões foi feito um buraco muito grande no muro dos fundos. A obra foi abandonada antes de ser concluída, mas o buraco permaneceu aberto. Exatamente na parte que fazia fronteira com a favela. Era por ali que chegavam as crianças que moravam naquele setor. Elas nem sequer precisavam passar pela portaria, pelo guarda.

Desde o início do funcionamento do centro esportivo, havia um número grande de crianças e adolescentes participando das atividades. Porém, esse número aumentou muito desde que os professores começaram a promover festivais esportivos e mostrar que os jovens poderiam ser bem tratados ali, garantindo que não seriam depreciados por terem, de imediato, menos habilidades para os esportes que alguns poucos mais desenvolvidos em um dado momento. A idéia era ensinar esportes a eles e não treiná-los para serem campeões.

Gervásio fazia parte dos garotos que provinham do bairro de classe média baixa. Com doze anos de idade, tinha uma boa compreensão do que se fazia ali no centro e se sentia muito bem com isso. Além do mais, interessava-se em ajudar os professores com as crianças mais novas, a maioria delas, vindas da favela. Logo se percebeu um fenômeno interessante: a grande maioria desses garotos e garotas da favela, bem como uma parte dos demais, vinha à aula de esportes, realizava as atividades e, mesmo tendo terminado seu tempo, continuava no local. Ou seja, as crianças e os adolescentes preferiam ficar por ali a voltar logo para casa.



Acontece que o centro esportivo acabou se constituindo no principal centro de lazer da população mais jovem daqueles bairros. No entanto, os professores, cuja incumbência era ensinar esportes, não sabiam o que fazer com os que permaneciam no local, e não eram poucos. Porém, logo uma professora bastante sensível percebeu o talento das crianças e adolescentes para certas brincadeiras. Adoravam brincar de representar, como se fizessem teatro. Adoravam cantar e eram bons de samba. Pronto! Isso resolveu parte do problema. Decidiram que iriam fazer um esforço para oferecer outras atividades culturais além do esporte. E logo encontraram ajuda para organizar um coral, já que os jovens gostavam de cantar, deram um jeito de criar um grupo de teatro, conseguiram quem ensinasse capoeira nas horas vagas, passaram a organizar festas em todos os eventos populares, tais como São João e Natal, e, ainda por cima, fizeram de uma sala uma biblioteca com aulas de reforço escolar.

De esportivo, o centro passou a se caracterizar como um centro cultural de formação múltipla. De quebra, o esporte saiu ganhando: as demais atividades culturais fixavam os jovens no local, evitando a perda de participação tão típica das escolinhas de esporte.

Gervásio notou rapidamente as mudanças no tratamento que os professores davam aos alunos, comparativamente ao tempo em que começou fazendo Atletismo ali. As crianças e os adolescentes, agora, jamais passariam por experiências tão traumáticas como a que ele passara. Fora isso, em hipótese alguma as crianças eram submetidas a treinamentos especializados para este ou aquele esporte. Quando muito, brincavam. E brincavam de tudo: de correr, saltar, lançar pelotas, Basquetebol, Voleibol, Capoeira, enfim, de tudo o que pudesse ser feito ali. Para as crianças, não havia esporte, havia brincadeiras. No entanto, fazendo isso, elas estavam, entre outras coisas, aprendendo todas as habilidades básicas daquilo que, um dia, seria esporte.

Quanto aos adolescentes, a partir de 12, 13 anos de idade, aí sim, aprendiam os esportes com suas regras básicas, suas técnicas principais. Porém, não eram expostos precocemente às competições. Tanto para as crianças, como para os iniciantes adolescentes, as competições sempre premiavam todos, sempre estimulavam a continuação.

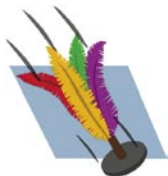
Durante muito tempo Gervásio pôde acompanhar os trabalhos do centro esportivo. Ele mesmo se desenvolveu muito. Tornou-se um exímio jogador de Capoeira e, no Atletismo, era um ótimo saltador de distância, um dos melhores em sua idade em todo o Estado. Um dia, comentando esse fato com um professor, ouviu deste a seguinte exclamação:

– Veja só Gervásio, como é fácil tornar-se atleta. Difícil mesmo é ser gente, ser cidadão! E é para isso que a gente trabalha. Veja só essa garotada aqui do centro. Você acha que todos eles serão campeões esportivos? Claro que não, mas todos podem crescer e se tornar bons cidadãos, podem ter mais aberturas para uma vida de mais oportunidades, podem ter um maior nível de consciência sobre suas próprias vidas. É isso que a gente quer que aconteça aqui.

Quando Gervásio tinha 13 anos, durante uma aula de Atletismo, de repente um dos garotos, de sua idade, caiu enquanto fazia um exercício. Caiu e desmaiou. Às pressas, o professor pegou um carro e o levou para o hospital. Por muitos minutos o menino ficou sob os cuidados dos médicos. O professor, preocupado, aguardava na sala de espera. Depois de uma meia hora, o médico foi ao professor e informou que o garoto teria de ficar mais algum tempo em observação. Ele estava em coma alcoólica.



Era com problemas assim que os professores se deparavam. Não era possível pensar só nos campeões quando meninas de 12 anos vinham de suas casas com doenças venéreas, quando jovens de 13 anos se embriagavam constantemente, quando meninos de 7 anos chegavam ao centro sem terem comido nada além de um pedaço de pão.



Agora é com você

Você já viveu situações como essas descritas? Você acha que nós, professores de Educação Física, temos formação para lidar com todos esses problemas que, comumente, aparecem em nossas aulas ou treinamentos?



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Observando meninos e meninas de sete, oito, nove, dez anos, aparentemente eles possuem todas as qualidades para praticarem o esporte, tal qual se configuram socialmente. Porém, há diferenças fundamentais entre as condutas dessas crianças e as dos adolescentes.



As crianças podem realizar belíssimas proezas corporais sim, porém, são por demais presas às situações concretas. É como se precisassem sempre de âncoras práticas para se localizarem. Agem sobre o que existe, sobre o que é concreto. Foi por isso que Piaget denominou esse período de vida, em relação ao pensamento, de período das operações concretas.

Quanto aos adolescentes, a diferença básica é que conseguem operar sobre o virtual, sobre hipóteses. Ou seja, não precisam de algo concreto para atuar.

Isso é típico, por exemplo, das táticas esportivas. E o que seria do esporte sem as táticas? Pensar taticamente é pensar sobre o virtual, é operar sobre hipóteses. Antes de um jogo ou de uma jogada, há todo um conjunto de hipóteses consideradas pelo adolescente. Como durante uma corrida de 800 metros, na qual o corredor deve, em vez de disparar intempestivamente na frente, considerar sua própria energia, o ritmo dos adversários, o horário da corrida, dentre outros fatores.

Devemos recorrer às brincadeiras como base de aprendizagem dos esportes. Antes de qualquer coisa, recorrer às brincadeiras constitui uma ponte entre aquilo que a criança sempre fez e o esporte, que é algo inédito, algo socialmente muito complexo, reconhecido por comunidades do mundo inteiro. A brincadeira é regional, mas o esporte é universal. E não é nada difícil reconhecer, na brincadeira, as habilidades que compõem o esporte e transformá-las em práticas esportivas.

Para ilustrar isso, vamos, inicialmente, fazer uma descrição da aprendizagem de uma brincadeira. Pode ser, por exemplo, um pega-pega com ajuda, que é bastante comum. As crianças, para escapar, precisam não somente ser velozes em deslocamento, mas serem capazes também de mudar rapidamente de direção, isto é, de se desviar. Os perseguidores mobilizam as mesmas habilidades. Além disso, os fugitivos precisam se colocar bem no espaço da brincadeira, para não facilitar a captura.

Basta esse pequeno exemplo para mostrar o seguinte: deslocar-se com velocidade é uma habilidade requerida em quase todos os esportes. Mudar rapidamente de direção depende de uma capacidade motora chamada agilidade e de uma correspondente habilidade chamada desviar-se. Colocar-se

adequadamente no espaço de jogo mobiliza uma capacidade perceptiva chamada noção de tempo.

Imaginem, agora, uma pessoa jogando Basquetebol. A cadeia de coordenações combinadas é de uma complexidade incrível nesse caso. Porém, na base, estão as mesmas coisas que encontramos na brincadeira de pega-pega: deslocar-se em grande velocidade e desviar-se mudando rapidamente de direção. Portanto, se as crianças brincarem muito de pega-pega, com todas as variações possíveis que esse jogo permite, certamente terão maior base para a prática esportiva.

Acrescentemos a isso o fato de que é perfeitamente possível, para quem tem alguma compreensão sobre a estrutura das brincadeiras, adaptar o pega-pega para o gesto esportivo. Em uma quadra de esportes, é possível fazer essa brincadeira conduzindo uma bola com a mão? Claro que sim. Agora ensinar esportes de acordo com esse entendimento pedagógico dependerá muito da criatividade do professor, além do domínio das teorias básicas que fundamentam tal idéia.

As crianças e os adolescentes que freqüentavam o centro esportivo traziam com elas um patrimônio considerável, que nem sempre é respeitado como conhecimento: eram extremamente habilidosas para correr, saltar, girar, equilibrar-se e conheciam um número muito grande de brincadeiras. Em relação às coisas de seu cotidiano, o que incluía suas brincadeiras, também eram ágeis para raciocinar e falar. Por qual motivo alguém que fosse ensinar-lhes esporte poderia ignorar esse patrimônio? Esse lastro que já possuíam talvez não se traduzisse em uma linguagem configurada de uma forma que as fizesse ser ouvida aos ouvidos ditos mais cultos. Porém, tal conhecimento (chamamos de conhecimento não só os pensamentos, mas todo o acervo motor, moral, imaginação, etc.) deveria servir de ponto de partida para qualquer outro conhecimento mais elaborado. Sem dúvida, o esporte é um conhecimento mais elaborado do que as brincadeiras, assim como a literatura, as artes plásticas e assim por diante. Porém, é mais econômico, mais prático, começar pelo que elas sabiam do que ignorar esse conhecimento.

De posse de conhecimento tão rico, muito rapidamente elas aprendiam os gestos do esporte, tanto em forma de brincadeiras, para as crianças, como em forma de esportes, para os adolescentes. Gervásio se incluía entre esses últimos; sem dúvida, ele tinha habilidades de base consideráveis.

Não foi nada difícil para os professores ensinarem os fundamentos do Atletismo, do Futebol, do Basquetebol, do Handebol para as crianças. Conseguiram torná-los uma agradável brincadeira para elas. Porém, ao lado disso, também conseguiram que fizessem um belo coral, que jogassem Capoeira maravilhosamente, que estudassem e que festejassem as festas populares. O teatro então, que beleza! Foi quando os professores aprenderam que não dava para fazer só esporte, pois a formação de um indivíduo não podia ser apenas específica quando ele é muito jovem, mas ampla, para aumentar o leque de oportunidades.

Gervásio, por exemplo, no início, queria ser corredor de velocidade. Talvez para compensar sua frustração pela primeira passagem que teve no Atletismo. Os professores, claro, o deixaram experimentar à vontade. Até mesmo o levaram a um festival de velocidade, no qual ele saiu e chegou não em

primeiro na sua série, mas isso não importava, pois correu muito bem. Mas logo seu professor o estimulou a fazer, além do Atletismo, algum outro esporte coletivo e a Capoeira ou o teatro. Ele acabou optando pelo Atletismo e o Futebol, além de, nas horas vagas, participar do grupo de Capoeira.

Certa vez Gervásio presenciou um episódio muito interessante que o ensinou muito. Foram, com seus professores, a um Festival de Resistência. Havia milhares de crianças e adolescentes participando. Cada grupo, organizado por idades aproximadas dos participantes, partia correndo a um sinal, orientado, em seu ritmo, por um guia. Depois de percorrida uma certa distância, o guia deixava que os garotos ou garotas corressem à vontade.

Nesse dia a entidade organizadora resolveu premiar todos com diplomas, mas também premiar os dez primeiros colocados com medalhas. Isso despertou a cobiça de boa parte dos participantes. Um dos colegas de Gervásio, animado com a idéia de receber alguma medalha, fez o seguinte: inscreveu-se em uma categoria de menor idade, mentindo ao encarregado das inscrições. Sendo bem preparado, venceu com facilidade os meninos mais novos que ele em uma distância de um mil e quinhentos metros.



Depois de receber a medalha, o garoto, eufórico, veio correndo mostrá-la ao professor. Só que o professor, que conhecia bem as condições de todos os garotos e garotas, sabia que ele corria bem, mas não o suficiente para chegar na frente de uma multidão de outros meninos de sua idade. Olhou desconfiado para ele que, vendo-se sob suspeita, abaixou os olhos, constrangido. Então o professor lhe disse:

– Agora vá até o juiz e diga-lhe que quer devolver a medalha, pois você correu na categoria errada.

– Mas, professor, o que ele vai pensar de mim? – retrucou assustado o menino.

– Nada que mais tarde você não possa corrigir. Agora vá e faça o que deve fazer. E, muito constrangido, o garoto foi e devolveu a medalha.



Como é que o professor sabia disso? E se ele estivesse errado? Bem, mas isso é o que diferencia um bom de um mau professor. O bom professor conhece bem seus alunos. Não está só preocupado com o que ele corre ou salta, mas com seu caráter. Se deixasse passar a vigarice, estaria confirmando a mentira.



Em outra ocasião, depois da aula, Gervásio e os amigos foram ao vestiário tomar banho e se trocar. Na hora de colocar a roupa, o rapaz percebeu que seu dinheiro – pouco, é verdade – havia sumido. Correu em pânico para contar ao professor. E agora, o que fazer? O professor simplesmente disse o seguinte:

– Saíam todos do vestiário. E, quando eu disser, um a um, vocês irão sozinhos lá dentro. Aquele que pegou o dinheiro o colocará dentro dessa sacola que deixarei no banco. Depois que todos fizerem isso, eu entrarei e devolverei o dinheiro ao seu dono. Dito e feito. Após o último terminar a tarefa, o professor foi ao vestiário e voltou com o dinheiro. Nunca ninguém soube quem era o larápio de ocasião.

Outro caso interessante se passou com o próprio Gervásio. Em um jogo de Futebol, em um campo de pequenas dimensões, jogavam oito contra oito, e os adversários eram os meninos de um outro centro esportivo. Em um lance um tanto confuso, dentro da área adversária, uma bola chutada para o gol foi desviada pela mão de Gervásio e entrou. Os colegas de sua equipe gritaram e saíram comemorando o gol. Alguns adversários viram que foi com a mão e começaram a reclamar. O juiz, que não observou direito o lance, validou o gol. Porém, o rapaz sabia que a bola só entrou porque foi desviada por sua mão. Ele sabia que o gol não era válido, mas, diante da euforia dos colegas, calou-se e veio correndo para o meio do campo. Porém, ao passar pelo banco de reservas, o professor chegou perto dele e disse:



– Agora você vá ao juiz e diga que não valeu porque foi com a mão. Conhecendo o professor, Gervásio não discutiu e foi ao juiz. Este, surpreendido pela atitude do rapaz, anulou o gol e a equipe acabou apenas empatando em um a um. Quando a partida terminou, o juiz veio ao professor elogiar a atitude do jovem.

No dia seguinte, durante a roda de conversas que precedia as aulas, esse foi o tema de discussões. O professor disse aos alunos que, rapidamente, eles esqueceriam os detalhes dessa partida. Nem sequer lembrariam,

depois de algum tempo, o placar. No entanto, aquele episódio, Gervásio jamais esqueceria.

Foram tantos os casos que daria para encher um livro com os acontecimentos.

Nunca se viu um menino ou uma menina serem preteridos no centro por serem menos habilidosos. Ninguém era selecionado por talento, nem por peso, nem por altura. Certa vez, um casal levou seu filho para inscrever nas atividades. Sem qualquer burocracia, um dos professores disse que podiam deixar o menino ali que ele seria encaminhado a uma turma de sua idade. Naquele dia a aula era de Futebol. As outras crianças e os professores olharam uns para os outros, desconfiados. O garoto, de uns oito anos de idade, muito magro, vestia uma bermuda, camiseta, sandália de couro e meia. Por si só isso era inusitado naquele centro. Mas, surpreendente mesmo foi quando passaram a primeira bola para ele; ele saiu correndo, fugindo da bola. Deve ter demorado uns dois meses para, pelo menos, deixar de fugir da bola e chutá-la quando vinha em direção a ele.



Tinha de tudo naquele centro esportivo, menos excluir crianças ou adolescentes das práticas esportivas. O esporte era para todos e era também para ser bem ensinado.



Por falar nisso, você sabe a diferença entre capacidade motora e **habilidade motora**? As diferenças ficam mais por conta do nosso didatismo. Temos o hábito de explicar tudo. Mas, de modo geral, capacidade motora é aquilo que não se vê e habilidade é aquilo que se vê. Por exemplo, a gente não vê uma resistência aeróbica; o que a gente vê é uma pessoa correndo uma longa distância por longo tempo. Ou seja, a gente observa, em alguém correndo, que ele tem boa resistência. A capacidade é uma suposição, e a habilidade é algo que pode ser visto e descrito.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

O Atletismo, único esporte individual ensinado no centro esportivo, consta de provas de corridas, saltos e arremessos. O objetivo, nesse esporte, é buscar a máxima expressão das **habilidades motoras** básicas, isto é, correr o mais rápido possível, resistir o melhor possível às corridas longas, lançar e arremessar o mais longe que o atleta puder, e transpor, com saltos, a maior distância ou altura a partir de um ponto. É diferente dos esportes coletivos, nos quais essas habilidades são meios para se atingir um objetivo, geralmente uma meta que deve ser transposta por uma bola.

Você deve estar lembrado de que falamos que as habilidades de base são organizadas em três grupos:

de deslocamento,

de manipulação e

de manutenção da postura.

No caso da Ginástica Olímpica, um esporte individual, nos exercícios da trave a atleta tem de levar a habilidade de se equilibrar a um grau máximo de expressão.

Na corrida de 100 metros rasos, o corredor precisa exercer a habilidade de correr rapidamente no maior grau de eficiência possível.

No lançamento do martelo, a habilidade de lançar alcança seu grau supremo. Já nos esportes coletivos isso não ocorre. Não basta ser o mais veloz ou o mais forte. As habilidades precisam ser mobilizadas em função do objetivo do jogo. Por exemplo, no Futebol, força, resistência, velocidade, assim como as habilidades de saltar, de desviar-se, de chutar, são todas mobilizadas em função do gol que deve ser feito na meta do adversário. Assim, as habilidades específicas desses esportes coletivos são combinações de habilidades básicas para realizar gestos, às vezes controlando bolas, para cumprir o objetivo maior do jogo. Um desarme no Futebol exige um número enorme de capacidades e habilidades mobilizadas para compor esse fundamento.

Nos esportes individuais, de maneira geral, o que constatamos é o exercício amplo das habilidades. No Atletismo, as provas de dardo, martelo, disco e peso são demonstrações de nossas capacidades para mobilizar as habilidades de manipulação. As corridas curtas e longas são expressões de nossas habilidades de deslocamento. E os saltos, de modo geral, expressam nossas habilidades também de deslocamento, porém, com alto grau de mobilização das habilidades de manutenção da postura.

Já nos esportes coletivos, as habilidades específicas, quando se trata de esportes com bolas, geralmente são: passar, finalizar, conduzir, desarmar e antecipar, driblar ou fintar, controlar e outras variações, de acordo com cada esporte.

Cada uma dessas habilidades inclui, de modo geral, um conjunto de habilidades de deslocamento, de manipulação e de manutenção da postura, as quais, no Atletismo, por exemplo, não são meio, são fim.

No Tênis de Mesa, manipular é muito importante. Mas também é bastante importante lançar, tanto quanto finalizar, quanto se manter equilibrado, quanto se deslocar. É tão grande a complexidade de gestos quando se trata de um esporte como o Tênis de Mesa que seria impossível enumerar todos os elementos que o compõe.

Como os professores faziam, no caso do centro esportivo freqüentado por Gervásio, para indicar o que seria mais adequado para cada aluno ou aluna? Se não havia testes ou qualquer critério específico de seleção, não seria uma tarefa impossível achar o melhor para cada um?

Para os professores isso não era problema. Havia uma oferta grande de atividades esportivas e outras atividades culturais. Ficava por conta do interesse dos alunos experimentarem uma ou outra. Geralmente, os professores estimulavam os alunos a passarem por mais de um esporte e por diversas atividades culturais. Caso um garoto muito alto decidisse praticar Futebol, e nunca ir ao Basquetebol, sua decisão era respeitada. Ele que fizesse o que o deixasse mais feliz. De qualquer maneira, não era mesmo objetivo transformar meninos em jogadores precoces de Basquetebol ou Voleibol, mas cuidar de ajudá-los a aprender a viver. Qualquer esporte, feito como era feito, seria bom.

Foi o que ocorreu com Gervásio. Ele experimentou o Atletismo, depois foi ao Futebol, passou pelo Basquetebol, tentou o Handebol e deu-se bem em todos. Quando tinha 16 anos, o Atletismo o interessava mais que qualquer outro esporte. Sentia-se maduro para decidir. Achou que deveria investir mais seu tempo e energia em um esporte só e partiu para treinar mais fortemente. Gostava dos gestos, achava bonito saltar e correr, e sentia-se bem com isso.



Além disso, o interesse de Gervásio, a partir dos 12 anos, interesse que se acentuou após ter completado 14 anos, não era só o esporte que fazia no centro, mas também a companhia dos colegas e, principalmente, das meninas. Parte do que fazia era como se o dedicasse a uma das garotas do Atletismo. Seu olhos estavam sempre divididos entre a pista de salto e o lugar em que ela estava. Deu sorte, ela também se interessava por ele. E, durante algum tempo, passaram a ser vistos sempre juntos. Namoravam, como muitas meninas e meninos namoravam lá no centro esportivo. E isso era visto como saudável. Muitas vezes, nas rodas de conversa, esse assunto era discutido abertamente entre rapazes, moças e professores.

Gervásio era um dos que era visto pelos colegas como uma pessoa que, certamente, se tornaria um grande atleta, tais as habilidades que apresentava. Aos 16 anos, saltava mais que qualquer outro, era muito forte, muito otimista e altamente confiante. Dava-lhe enorme prazer realizar um salto e, quando percebia que o salto era bem feito, o prazer aumentava.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Qual era a forma adotada pelos professores para ensinar os gestos esportivos?



Vamos ver no caso do Futebol. Como já havíamos dito, a aula tinha uma estrutura padrão: no início, uma roda de conversa. Em seguida, um jogo de Futebol tematizado. Por exemplo, os alunos podiam jogar à vontade, mas orientados por um tema. Não se podia chutar ao gol antes de a equipe completar, sem interceptações, quatro, cinco ou mais passes. Ou não podiam dar mais que três ou dois toques na bola antes de passar. A terceira parte da aula era uma série de brincadeiras que serviam especificamente para exercitar alguma habilidade do Futebol. Um jogo de Queimada adaptado servia para exercitar as finalizações; um jogo de Mãe da Rua servia para exercitar a condução de bola, e assim por diante. Na quarta parte da aula, novamente os alunos faziam um jogo à vontade, porém, com o mesmo tema da terceira parte, no caso, conduzir bola. De forma que, por

exemplo, ninguém podia passar a bola ou chutá-la ao gol antes de conduzi-la por um certo espaço do campo. E, finalmente, na quinta parte da aula, os alunos sentavam em roda com o professor para falar dos acontecimentos ou outros fatos de fora dela.

Porém, havia muitas outras coisas. Às vezes, os alunos reuniam-se dois a dois e o professor pedia que trocassem passes entre si, procurando ser originais, isto é, criando formas as mais diversas de passar. E que, depois, mostrassem à turma alguns dos passes criados. Em duplas, um dos alunos chutava a bola o mais alto possível e o colega procurava amortecê-la antes que caísse no chão.

Muitas das brincadeiras tradicionais do Futebol eram resgatadas e praticadas. A principal delas era o bobinho. O bobinho era realizado com muitas variações, mas com método. Inicialmente era feito, principalmente para os alunos menores, na forma mais simples: uma roda com um bobinho no meio, cada aluno dando quantos toques quisesse na bola. Em uma turma adiantada, essa forma deixava o bobinho muito tempo na roda. Sendo assim, para os mais adiantados, o professor interrompia rapidamente o jogo e passava para uma forma mais complexa. Havia uma seqüência: depois colocava-se dois bobinhos e os demais podiam dar quantos toques quisessem. Seguia-se a isso colocar novamente apenas um bobinho com os demais podendo dar, no máximo, dois toques na bola. Depois vinha a forma em que se colocavam dois bobinhos com dois toques no máximo para cada um dos outros. Finalmente, os alunos podiam dar apenas um toque para enganar um bobinho e, seguindo, apenas um toque para dois bobinhos.

Ou seja, os alunos brincavam, mas havia uma orientação. De modo geral, a seqüência obedecia a uma ordem do menos complexo para o mais complexo. Porém, o professor não determinava o modo como os alunos deveriam passar a bola ou fintar, etc. Isso ficava por conta de cada um.

Uma brincadeira como essa exercita algumas coisas básicas para o Futebol. Uma delas é o passe, a outra é o desarme, ambos fundamentais para jogar bem Futebol.

O passe tem algumas variações dentro do jogo de Futebol. Uma delas é o passe comum, usado no bobinho. Outra é a chamada assistência, isto é, um passe decisivo, que deixa o companheiro pronto para finalizar ao gol. Ainda outra é o cruzamento, em que o passe é feito da linha de fundo para dentro da área. O lançamento é uma forma de passe usada por quem tem boa habilidade para colocar bolas na direção certa; é um passe longo que deixa o companheiro em boa posição de jogo.

Trata-se da única habilidade específica que só pode ser exercida coletivamente e a favor de alguém e não contra. As demais, ou podem ser exercidas individualmente (finalização, condução), ou são coletivas, mas contra alguém (desarme, drible, por exemplo). Portanto, se quisermos que os alunos joguem coletivamente, precisam aprender, e muito bem, a passar.

Para nós, o problema não é exatamente o conteúdo, no caso, o bobinho, mas o método, isto é, o modo como as coisas são feitas, o procedimento, o caminho que leva de um lugar ao outro. Na atividade descrita, o professor não precisava pedir aos alunos que passassem melhor; ele simplesmente criava uma situação em que era necessário passar melhor. Ou seja, quando

os alunos, que haviam jogado o bobinho com quantos toques quisessem e apenas um bobinho, tinham de jogar com apenas dois toques e dois bobinhos, ou passavam melhor, ou perdiam a bola. É isso que nós chamamos de inteligência, isto é, uma capacidade de se adaptar a situações diferentes. O aluno, acostumado a jogar o bobinho de uma maneira, tinha, em seguida, de se adaptar a uma maneira mais complexa.

Cada vez que os alunos se adaptavam a uma determinada situação, o professor sugeria uma outra, de nível superior. Isso não significa que todos os alunos se adaptavam igualmente a todas as situações, porém, como as atividades lúdicas se caracterizam pela flexibilidade, cada qual encontrava seu jeito de fazer a atividade, uns mais lentamente, outros mais rapidamente.

No esporte individual, os procedimentos não eram muito diferentes. O método, por exemplo, era o mesmo. Que atividade pode ser melhor para ensinar a correr em velocidade que apostar corrida, essa brincadeira tão tradicional? Porém, vamos exemplificar com outra, igualmente conhecida: uma brincadeira chamada Dia e Noite. Creio que você sabe como é: os alunos se organizam em duas colunas, ambas de frente para o professor. A coluna à direita do professor é chamada de Dia, e a que fica à esquerda é chamada de Noite. Os alunos devem ficar sentados e atentos ao comando. Se o professor, subitamente, gritar Dia, os alunos da coluna correspondente fogem e são perseguidos pelos da coluna Noite. Se gritar Noite, a direção é invertida. Para fugir e perseguir têm um espaço de mais ou menos 10 metros, sendo que cada aluno de uma coluna só pode pegar o que lhe corresponder na outra, isto é, o que estiver ao seu lado. Depois que os alunos dominarem bem essa tarefa, o professor pode acrescentar, à coluna Dia, também o nome de Sol, e, à coluna Noite, o nome Chuva. Aos poucos pode ir acrescentando outros nomes.

Sem dúvida, para não ser pego ou para pegar, os alunos precisam reagir muito rapidamente ao comando. Esse tempo de reação é uma das qualidades mais importantes que as pessoas que praticam provas de velocidade precisam ter. Além disso, como os alunos estavam sentados, ao reagir ao comando, partem de uma posição baixa, tal qual no Atletismo. E, à medida que o professor acrescenta nomes, exige dos alunos uma concentração para a partida ainda maior.

Gostaríamos que você lembrasse como é freqüente atletas, até mesmo os de alto nível, nas provas de salto triplo e salto em distância queimarem a marca do salto, tendo suas tentativas sucessivamente anuladas pelos juízes. No entanto, muitas vezes isso ocorre por má iniciação. Vamos imaginar a seguinte brincadeira: a professora sugere uma brincadeira de salto em distância, na qual marca, na caixa de areia, diversas faixas. As faixas mais próximas da marca de salto valem menos pontos e as mais distantes valem mais pontos, evidentemente. Os alunos saltam e vão somando seus pontos. Porém, em vez de fazer os alunos acertarem a marca ensaiando diversas corridas a partir de lugares determinados por ela, simplesmente sugere que cada qual saia do ponto que quiser, correndo e saltando. Observando as crianças fazerem isso, vemos que dificilmente erram a marca. Quando o fazem, podendo experimentar à vontade, sem o rigor dos métodos tradicionais do Atletismo, estão desenvolvendo suas noções espaciais e temporais, requisito principal para esse tipo de movimento.

Agora é com você

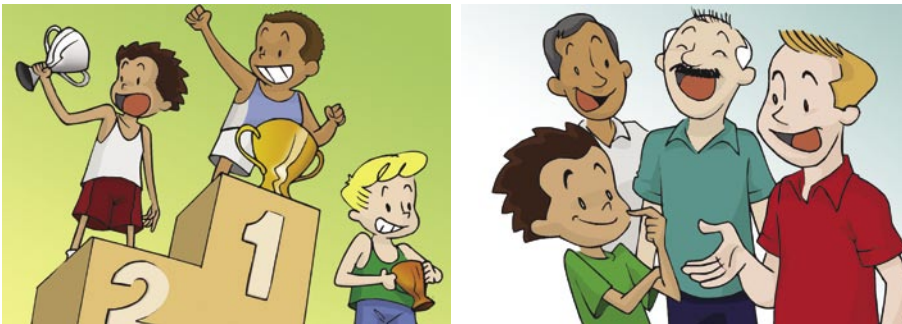
E você, conhece outras brincadeiras que possam ser incluídas em um programa de iniciação esportiva? Faça seu próprio quadro de atividades.



1.8.2 O atleta

Antes de completar 17 anos, Gervásio já havia saltado duas vezes acima de sete metros no salto em distância, feito considerável para sua idade, que o colocava como o melhor atleta da cidade e do Estado nessa prova de Atletismo. Há muito deixara de ser um iniciante. Recebia aulas especializadas e compartilhava dos trabalhos com um grupo de jovens como ele.

Aos 18 anos, o rapaz alcançou resultados muito elevados. Foi levado pelos técnicos esportivos à seleção de seu Estado. Conseguiu ser vice-campeão brasileiro. Faltou pouco para obter o primeiro lugar. Tão pouco que todos comentavam que era apenas uma questão de tempo. Para alguns, tempo e, talvez, um outro tipo de treinamento e, quem sabe, pequenas ajudas paralelas.



Foi procurado por um técnico de uma outra equipe, essa bem mais especializada que a sua, cujos técnicos estavam preocupados, acima de tudo, com rendimentos de alto nível. Ofereceram a Gervásio uma ajuda financeira bastante tentadora. No entanto, ele não quis decidir precipitadamente.

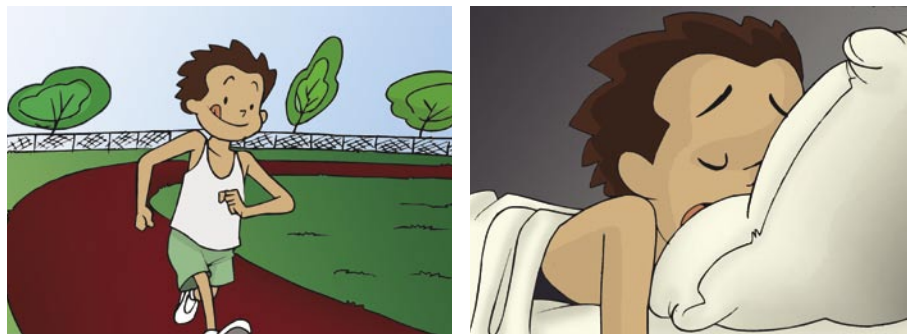
De volta ao centro esportivo, consultou seus professores. Depois, em casa, falou com seus pais. Seus professores deixaram claro que, se ele quisesse seguir uma carreira profissional no esporte, eles já não podiam ajudá-lo muito. Não contavam com apoio financeiro suficiente para pagar-lhe salários. Ele que julgasse o que era melhor; já tinha amadurecimento para isso.

Em casa os pais se mostraram muito cautelosos. Afinal, o filho iria sair de casa, morar em uma cidade distante. Porém, como os professores, acharam que o filho estava maduro para decidir certas coisas sozinho. E foi assim que Gervásio deixou para trás o lugar em que aprendera as melhores coisas de sua vida. Sua passagem pelo centro esportivo marcou sua vida para sempre. Com lágrimas nos olhos, despediu-se de seus pais e foi viver sua nova vida.



Inicialmente foi tudo muito bem. Era estranho, sem dúvida, o modo como as aulas eram realizadas. Os treinamentos eram exaustivos. Cada exercício de correção era repetido incontáveis vezes. Fazia atividades de musculação quase todos os dias. Chegava a treinar duas vezes por dia, algumas vezes quatro horas seguidas. No final do dia, fazia sua refeição e mal esperava a hora de se estender na cama para dormir.

Porém, Gervásio era bom aluno. Havia um acordo com os técnicos de que prosseguiria os estudos na nova cidade. Cursava o último ano do Ensino Médio e tinha pretensões de chegar logo à universidade. No entanto, o ritmo de treinamentos prejudicava sua dedicação aos estudos. Ficava tão cansado que não conseguia estudar direito.



Depois de alguns meses de trabalho, o rapaz participou de uma competição muito importante. O estranho é que, apesar de tantos treinamentos fortes, não conseguiu melhorar sua marca. E isso, nitidamente, causou alguma decepção em seu técnico. Como consequência, os treinamentos ficaram ainda mais rigorosos. Gervásio terminava o dia exausto. Sentia saudades de casa e estranhava demais a nova forma de treinar, tão diferente das coisas que fazia no centro esportivo de sua cidade.

A próxima competição também foi decepcionante. Era preciso descobrir o que estava acontecendo. Um colega seu, que se destacava muito na

prova de salto em altura, insinuou que recorria a uma ajuda extra; tomava uns medicamentos que o ajudavam muito a fortalecer a musculatura. Dias depois, em uma conversa particular com seu técnico, este mencionou o caso do rapaz que saltava altura. E sugeriu que talvez ele, Gervásio, devesse tentar recorrer a essa ajuda extra. Provavelmente faltava-lhe força muscular suficiente para melhorar sua impulsão.

A formação que Gervásio teve em casa e, posteriormente, no centro de esportes de sua cidade, não foi em vão. Seus professores, naquele centro, preocupavam-se, acima de tudo, com que os alunos aprendessem a ter consciência de suas próprias ações. Ele e seus colegas eram incentivados o tempo todo a ter iniciativas, criatividade. Os professores queriam que fossem autônomos, capazes de decidir as coisas por conta própria.

Como todo adolescente, ele teve seus medos, suas dúvidas. Mas tinha lastro, era bem formado, capaz de apreciar com crítica as coisas que vivia. E a conversa com seu técnico atual deixou-o muito preocupado. Foi se informar. Telefonou aos pais e contou o ocorrido. Claro que Seu Altamiro e Dona Almerinda ficaram com a pulga atrás da orelha. Foram procurar um dos professores do centro esportivo. Desses, um que era mais próximo de Gervásio, telefonou-lhe e pediu que o rapaz tomasse informações precisas sobre que medicamentos eram esses.

No dia seguinte o jovem procurou o saltador de altura e pediu detalhes sobre a tal ajuda extra. Tratava-se, na verdade, de um medicamento à base de anabolizantes esteróides. Percebeu, durante a conversa, que ele era um dos poucos, entre saltadores, corredores de velocidade e arremessadores, que não usava esse recurso adicional. Gervásio ficou bastante abalado com o que descobriu.

Dias depois, após muito refletir, entrou na Internet e começou a pesquisar sobre essas drogas e seus efeitos no esporte. Entre outras coisas, fez uma lista enorme de atletas muito famosos que haviam recorrido aos anabolizantes. Claro que só descobriu o nome daqueles que haviam sido pegos nos exames antidoping. Fez também uma lista macabra: com o nome daqueles que haviam morrido sob o efeito de diversas drogas usadas pelos esportistas. O número de doenças provocadas pelo uso sistemático de anabolizantes esteróides era imenso, desde ginecomastia a câncer.

No dia seguinte, procurou seu técnico e conversou sobre suas pesquisas na Internet. Argumentou que não gostaria de colocar em risco sua saúde para conseguir melhorar alguns centímetros no salto em distância. No entanto, seu técnico deixou claro que, hoje em dia, quem não toma drogas não faz resultado. Mas que ele não se preocupasse tanto, pois era possível fazer isso com um controle adequado.

Gervásio voltou para casa mais preocupado ainda. Segundo suas pesquisas, não era possível chegar a grandes resultados esportivos sem doses bastante elevadas de drogas. Portanto, de que maneira seria possível evitar os efeitos danosos? Além disso, outra coisa o intrigava. Se antigamente, quando ainda não existia a prática de ingerir anabolizantes para melhorar os resultados esportivos, havia grandes atletas e grandes resultados, o que explicava que, atualmente, isso não era mais possível sem drogas?



Bem, de qualquer maneira, Gervásio concluiu que o preço a pagar por resultados melhores era muito alto. Por tudo que havia aprendido com sua família e no centro esportivo onde aprendeu a praticar Atletismo, a vida valia bem mais. Se fosse possível fazer esporte de outra forma, mais saudável, ótimo, senão, havia outras coisas na vida a fazer.

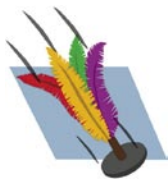
Aquele foi quase o fim do esporte de rendimento para Gervásio. Se era assim que as coisas tinham de ser, não lhe interessava. Fez as malas, despediu-se dos amigos e voltou para sua cidade. Voltou para sua família, voltou para seu centro esportivo. Ninguém lamentou a volta, nem os pais, nem os professores do centro.

Mas, agora, ele tinha decisões a tomar. Era preciso fazer outras coisas, de preferência, estudar, fazer universidade. No centro esportivo continuou a praticar esportes. Os professores deixaram claro que ali não havia qualquer pretensão de treinar atletas de alto nível, portanto, ele teria de conviver com a realidade deles.

O rapaz aprendera, depois de tantos anos de práticas esportivas, a gostar do esporte. Independentemente do nível de prática, ele queria, de alguma maneira, continuar a fazer Atletismo, Basquetebol ou qualquer outra modalidade. Mais habituado ao Atletismo, prosseguiu treinando no centro esportivo, onde, acima de tudo, a convivência era boa.

Maduro, Gervásio tornara-se uma pessoa muito crítica. Um dia, conversando com seu professor, colocou a questão sobre a qual andara refletindo. Por que muitos técnicos atuais não admitem mais que, em certas provas do Atletismo, não seja possível fazer resultados sem usar drogas? Essa era a questão básica. Seu professor disse que era um problema sobre o qual não pensava muito. Mas, para o rapaz, se antigamente os resultados eram possíveis, por qual motivo agora isso não podia acontecer? Leu, em um livro sobre Olimpíadas, que em 1968, Jim Hines correu os 100 metros rasos em nove segundos e noventa e cinco centésimos. Lee Evans conseguiu a espantosa marca de quarenta e três segundos e oitenta e seis centésimos nos 400 metros rasos. Mais fantástico que isso foi o resultado de Bob Beamon, também em 1968. Ele saltou 8,90 metros no Salto em Distância. Se, naquele tempo, com tecnologias mais precárias eles obtinham resultados tão maravilhosos, por que isso não poderia mais ser conseguido, a não ser com anabolizantes e outras drogas?

E foi durante esse período de conversas com seu professor que Gervásio decidiu o que estudaria na Universidade: Educação Física. Ele tinha um bom motivo para isso. Pôs na cabeça que o esporte, pelo menos em certas modalidades, estava trocando a competência pedagógica pelas facilidades das drogas. Alguém precisaria começar a estudar essas coisas para mostrar que é possível fazer esportes sem violentar as pessoas como vinha acontecendo.



Agora é com você

O que você pensa sobre essa questão? Você acredita que ensinar bem pode evitar o uso indiscriminado de drogas?

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

A seguinte regra deveria ser geral para todas as pessoas, independentemente de serem atletas ou não: drogas, em forma de medicamentos ou outras, só deveriam ser utilizadas em casos de absoluta necessidade, para ajudar a superar problemas de saúde, para mantê-la, ou para prevenir doenças.

No caso que Gervásio presenciou, atletas recorriam a drogas químicas, mais especificamente anabolizantes esteróides, buscando aumentar a força muscular supostamente necessária para melhorar a *performance* esportiva. Na verdade, estavam adicionando ao organismo componentes químicos que já eram produzidos naturalmente por ele, isto é, hormônios masculinos. Portanto, não se tratava de cuidar da prevenção de doenças, manter ou melhorar a saúde. Por questões de adaptação, o organismo, nesse caso, precisa produzir alterações para compensar a invasão que está sofrendo. Só que essas reações orgânicas são imprevisíveis. Uma delas pode ser, por exemplo, a hipertrofia muscular, com aumento de força e rendimento físico. É essa reação que os atletas procuram. Porém, há também as reações indesejáveis, a curto, médio e longo prazo, muitas vezes trágicas. Frequentemente os efeitos só aparecem anos após os atletas terem abandonado suas carreiras.

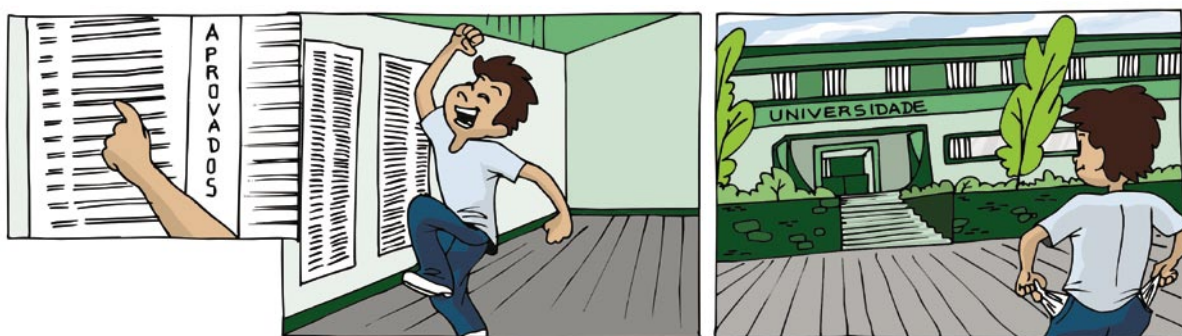
Uma das doenças frequentes decorrentes do uso inadequado de anabolizantes é a ginecomastia, isto é, o aumento das mamas em homens. Nas mulheres, em pouco tempo podem ser observadas alterações na voz. A diminuição da quantidade de espermatozóides no sêmem dos homens é dramática. Aumento de peso corporal, câncer, elevação da pressão arterial, infartos e derrames são alguns dos problemas de saúde que podem se manifestar. Tudo isso em troca de um resultado esportivo bem pouco provável. A vida em troca de ilusões.



Quando jovens estudantes de Educação Física concluem seus cursos, assumem o compromisso de cuidar adequadamente das pessoas, assegurando-lhes a possibilidade de se desenvolver com saúde. Quando sugerem o uso de drogas ou quando fecham os olhos para isso, traem seus compromissos profissionais mais caros. Recebem formação suficiente para saber que estão praticando crimes, são conscientes disso. É possível que, muitos deles, entrem, nesse caso, em um processo irreversível de deterioração profissional.



Em vias de completar 19 anos, Gervásio fez as provas vestibulares e entrou na universidade. Sua opção foi estudar em uma faculdade particular. Sua família não tinha dinheiro para custear cursinhos caros, portanto, dificilmente teria condições de passar pelos vestibulares das instituições públicas. Porém, seus professores, de quem ele gostava tanto, também tinham estudado em faculdades particulares. O único problema é que ele precisava arranjar algum jeito de ganhar dinheiro para pagar seus estudos, já que sua família não tinha posses para isso.



Do jeito que os dirigentes e os professores gostavam do rapaz, logo surgiu a oportunidade de ele atuar no centro esportivo como estagiário. Assim que comesçassem as aulas, isso seria possível. A prefeitura pagava, nesse caso, algo em torno de um salário mínimo, mas já ajudava bastante nas mensalidades escolares.

E foi assim que Gervásio, além de conseguir algum tempo para continuar treinando seu Atletismo tão querido, passou, na qualidade de estagiário, a ajudar seus professores nas aulas para as crianças. Era tudo o que ele queria. Estudaria todo o tempo possível, buscando resolver o problema que o levou a optar pela Faculdade de Educação Física.

As crianças chegavam para se inscrever nas aulas do centro esportivo, em grande quantidade. O prestígio do trabalho realizado ali espalhou-se pela cidade. Os pais confiavam nos professores e julgavam que ali era um bom lugar para deixar seus filhos durante o período em que não estavam na escola. Isso, evidentemente, acarretava um problema, logo sentido por Gervásio: cada professor tinha de dar conta de um número muito grande de crianças em cada turma. Acontecia de uma turma de Atletismo ter cinquenta, sessenta meninos e meninas. Era preciso ajustar os procedimentos pedagógicos a essa quantidade de alunos.

*Não foi muito difícil. Os professores sugeriram que, em vez de trabalhar com todos ao mesmo tempo, bastava fazer uma divisão por grupos, por exemplo, nas turmas de sessenta, quatro subgrupos de quinze, ou dois de trinta. No caso de formação de quatro grupos, cada um deles faria, durante algum tempo, uma certa atividade. Terminado esse tempo, haveria um rodízio, de forma que, no prazo total de uma aula, as crianças passariam pelas quatro atividades realizadas nas quatro estações. Um dos professores chamou a isso de **pedagogia de grandes grupos**.*



O professor contou que, em uma escolinha de Futebol, chegou a trabalhar com duzentas crianças ao mesmo tempo nesse sistema.

Gervásio era muito metódico. Tudo que se fazia ali no centro, durante as aulas em que ele participava como estagiário, era por ele anotado e estudado depois. Vamos imaginar que ele estivesse auxiliando em uma aula para sessenta crianças, em um dia normal de práticas no centro esportivo. Crianças de aproximadamente dez a onze anos de idade. Essas crianças, obviamente que, pela linha de trabalho do centro, não faziam só Atletismo, mas vamos dar um exemplo referente a uma aula dessa modalidade.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Já mencionamos que toda aula começava com uma roda de conversa. Nesse início, o professor, junto com Gervásio, explicou às crianças que, naquela aula, brincariam de corridas e de saltos. Descreveu as brincadeiras: primeiro uma chamada Corrida dos Cantos, depois outra conhecida como Corrida de Perseguição, em seguida o chamado Aumento em Distância e outra chamada Aumento em Altura. Descritas as atividades, as crianças gostaram da idéia. Alguns meninos disseram conhecer o Aumento em Altura mas ninguém conhecia as demais.



Terminada a roda de conversa, os professores organizaram os alunos em quatro grupos, de modo que cada um deles, com 15 participantes, foi para uma das estações. Durante cerca de 15 minutos, os grupos realizavam, em suas respectivas estações, as atividades programadas. Terminado esse tempo, trocavam de estação, até que todos passassem por todas.

Na Corrida dos Cantos, o professor traçava um quadrado no chão, com dez metros de cada lado. Em cada vértice dos ângulos, ficava um pouco de alunos, três ou quatro. A um sinal, eles partiam correndo, inicialmente em

um ritmo marcado pelo professor, depois à vontade, tentando fazer com que, quando um grupo de alunos chegasse a um próximo vértice, os demais estariam igualmente chegando nos outros. Ou seja, tinham de guardar sempre a mesma distância entre eles. Depois o professor alterava a figura traçada no chão para um retângulo, depois para um triângulo e assim por diante. A tarefa era sempre guardar, entre um e outro grupo, a distância equivalente à dos lados da figura.

A Corrida de Perseguição é feita da seguinte maneira: saem, por exemplo, quatro alunos de cada vez, um em cada lado de um quadrado. O objetivo é um tentar alcançar o outro, na velocidade que quiserem estabelecer.

O Aumento em Distância é bastante conhecido. Nele, duas linhas são traçadas no chão, a uma distância possível de ser saltada inicialmente por todos os alunos. À medida que todos pulem, o professor aumenta só um pouquinho para uma próxima tentativa. Vai chegar um ponto que alguns não conseguirão mais. Nesse momento, é bom deixar que os restantes tentem mais algumas vezes para depois voltar a diminuir gradativamente a distância. A idéia é fazer com que todos os alunos saltem muitas vezes. A zona de queda após o salto deve ser localizada em terreno macio, como areia, por exemplo.



Quanto ao Aumento em Altura, é uma brincadeira, até mesmo, praticada pelas crianças na rua. Duas pessoas seguram uma corda ou bastão a uma altura inicialmente possível para todos. Quando os alunos saltarem, aumenta-se um pouquinho a altura e assim sucessivamente até ninguém mais conseguir. Depois, volta-se a diminuir aos poucos a altura.

O tempo total da aula, considerando as paradas para descanso entre uma estação e outra, a roda inicial e a roda final de conversa, foi de 90 minutos. Depois, as crianças dirigiram-se para as outras atividades culturais, como o teatro, a capoeira, a biblioteca, etc.

Uma vez que na programação dessa aula o tema inicial era corridas e o tema final saltos, na aula seguinte, os professores sabiam que deveriam começar pelos saltos.

Os professores do centro esportivo explicaram a Gervásio, na reunião semanal que faziam para discutir as questões pedagógicas, que uma aula como essa tinha por objetivos maiores perseguir alguns dos princípios mais importantes para eles, quais sejam:

1. tornar possível a atividade para todos os alunos. Portanto, não programariam atividades que eliminassem alunos, que criassem obstáculos intransponíveis para alguns ou que causassem constrangimentos.

2. fazer com que as brincadeiras tivessem a propriedade de ensinar adequadamente os gestos para as crianças. Por exemplo, no caso do aumento em distância, tratava-se de uma prática que estimulava fortemente a criança a perseguir uma distância cada vez maior. Porém, isso não era suficiente. Eram orientadas pelos professores para que realizassem uma corrida de impulso suficientemente longa, para apoiar corretamente o pé de impulso na hora do salto, para manter o equilíbrio corporal correto no ar e assim por diante.

3. preocupar-se para que os alunos formassem conhecimentos que fossem além dos gestos do esporte que estavam aprendendo. Um bom exemplo disso é a Corrida dos Cantos. Os alunos preocupavam-se em guardar sempre a mesma distância, regulando, cada um deles, seu ritmo com o ritmo dos demais. E, de vez em quando, o professor mudava a figura traçada no chão, o que criava um novo problema dessa ordem. Ou seja, a questão do espaço mantinha a atenção dos alunos permanentemente. As crianças aprendiam não só a correr, mas a ter uma melhor noção espacial.

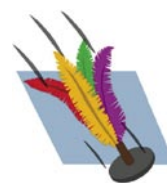
4. fazer com que as crianças aprendessem a gostar do esporte. Que ele fosse uma coisa querida, porque vivida em um ambiente alegre, festivo, confortável.

Sem dúvida, em cada uma das atividades descritas, as crianças realizavam um número muito grande de gestos, não menos que nas aulas tradicionais. Porém, essas aulas eram feitas jogando, isto é, dentro de um contexto lúdico. Por si só, isso cria fatores motivacionais muito fortes. E, vendo-se capazes de realizar as atividades sem constrangimentos, os alunos tendiam a elevar sua auto-estima. Certamente sentiam vontade de voltar para a aula seguinte.

As coisas estavam mudando muito para Gervásio. Quantas vezes ele já havia realizado essas atividades, porém, agora, ele compreendia cada detalhe, compreendia a razão de fazer os exercícios de um jeito e não de outro. Ou seja, estava aprendendo a ser professor.

Agora é com você

Lendo o trecho anterior, certamente você está recordando de muitas práticas vividas em suas aulas. Algumas delas, do ponto de vista metodológico, correspondem às descrições feitas? E se você tiver de programar uma aula de esportes a esta altura, isto é, depois do que já leu, isso já seria possível?





APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Reveja o esquema básico da aula:

1. *roda de conversas sobre o que vai acontecer na aula*
2. *realização de atividades com um tema bem definido*
3. *terceira e quarta partes da aula trabalhando outro tema*
4. *roda de conversas*

No caso de uma modalidade individual, como o Atletismo, essa divisão pode não ser exatamente assim. Tivemos um exemplo de uma aula no centro esportivo de Gervásio, onde, após a roda inicial de conversa, foram quatro atividades, finalizando com outra roda de conversa. Mas é bom lembrar que é uma aula de um tipo diferente, porque está adaptada a grandes grupos de alunos. Portanto, precisa ter uma configuração diferente. Porém, no geral, segue o mesmo padrão.

Vamos adiante, pois, sobre o esquema geral da aula, já escrevemos o suficiente. Talvez seja interessante deixar a descrição de algumas atividades, com seus respectivos procedimentos pedagógicos, ligadas a umas poucas modalidades esportivas. Vamos começar, por exemplo, nos esportes com bolas, sendo que algumas atividades lembram mais o Basquetebol ou o Handebol, outras o Futebol.

Boliche com os pés

Dependendo da idade dos alunos, oito ou dez cones ou pinos são colocados a uma distância de oito a doze metros de distância de quem vai chutar. Um a um, os alunos se posicionam e chutam uma bola, tentando derrubar o maior número de alvos possível. É melhor colocar vários campos de jogo ao mesmo tempo, para que os alunos não esperem muito para executar seus chutes. Essa atividade pode ser feita com contagem de pontos ou não, pode ser feita individualmente ou por equipes. Sem dúvida, é uma brincadeira que lembra o Futebol.

Bobinho com as mãos

Já realizamos descrições minuciosas sobre como realizar o bobinho. Pois bem, agora se trata de fazer a mesma coisa, porém, com as mãos. Claro que, sendo mais fácil passar com as mãos, não tem muito sentido fazer a roda com apenas um bobinho no meio. Neste caso, chega-se a três ou mais bobinhos no meio da roda. Sugerimos criar o maior número de variações possível, lembrando que isso deve ser feito em ordem crescente de complexidade. Aqueles que, momentaneamente, fazem o papel de bobinho, aprendem a desarmar, interceptar, defender. Os que formam a roda, aprendem a passar. Quanto maior o número de bobinhos, maior a necessidade de realizar

passes eficientes. Quanto menor o número deles, mais os que fazem esse papel precisam defender com eficiência. Ou seja, não é preciso o professor dizer para os alunos defenderem ou passarem bem; é a própria situação que exige mais qualidade.

Passa dez, nove, oito, sete...

Tradicionalmente esse jogo é jogado da seguinte maneira: formam-se duas equipes. O professor lança uma bola para cima, que é o sinal para o início do jogo. O jogador que pegar a bola, em seguida, tentará passá-la para um colega de sua equipe sem que ela seja interceptada por algum adversário. Esse seu colega deve tentar passar a bola para outro, e assim sucessivamente. Se a bola for passada entre os componentes da mesma equipe, dez vezes seguidas sem interceptação, essa equipe marcará um ponto.

Na seqüência, depois de vivenciada a forma mais elementar do jogo que, até mesmo, para facilitar, pode começar com o Passa cinco, depois Passa seis, etc., o professor pode torná-lo mais complexo. Por exemplo, ele pediria que, após o número estipulado de passes, por exemplo, oito, o próximo teria de ser, necessariamente, um arremesso à cesta ou um chute ao gol. Imaginemos que seja um lançamento à cesta. Aí, certamente, componentes do Basquetebol, mais que de outros esportes serão aprendidos. Se o professor quiser tornar o jogo mais rápido, basta ir diminuindo o número de passes. Quando chegar, por exemplo, no Passa cinco, os jogadores terão de ser muito rápidos para chegar à cesta dos adversários.

Mãe da Rua

Creemos que todos conhecem essa brincadeira. É aquela em que os jogadores atravessam correndo um campo limitado por dois traços feitos no chão e fazem isso correndo ou saltando em uma única perna, o mais rapidamente possível para não serem capturados pelo pegador, que fica dentro do campo. É uma brincadeira versátil, que pode ser facilmente adaptada para um programa de aprendizagem do esporte. Podemos, por exemplo, pedir que os jogadores, ao atravessarem o campo, o façam quicando uma bola. Claro que, fazendo isso, estarão desenvolvendo habilidades para esportes como o Basquetebol ou o Handebol. Se o professor quiser que essas habilidades, isto é, as de driblar, de conduzir, de quicar, sejam aperfeiçoadas, basta aumentar o tamanho do campo ou o número de pegadores.

Dada a sua versatilidade, é possível adaptar rapidamente essa brincadeira para outros esportes. Se pedirmos que os jogadores atravessem o campo conduzindo a bola com os pés, seguramente estaremos sugerindo a mobilização de habilidades para o Futebol.

Bola na Mão é Bobo

O professor pode espalhar um grupo reduzido de alunos em um campo ou quadra e, a um sinal, passar uma bola para um deles. O que estiver de posse da bola tem de passá-la o mais rapidamente possível para alguém, porque, de repente, o professor pode dar o sinal de interrupção da atividade. Aquele que, nesse momento, estiver de posse da bola, será o bobo. Claro

que o bobo final não terá de receber qualquer castigo. Trata-se apenas de um desafio para tornar o passe mais rápido.

A brincadeira que acabamos de descrever tanto pode ser feita com passes de mão, como com passes de pé. Se forem passes de mão, o nome será Bola no Pé é Bobo. No caso de passes de mão, pode-se variar muito o tipo de passe: com uma só mão, com as duas, por cima da cabeça, de peito.



Toda brincadeira é muito versátil. Só que, para ser versátil, o professor tem de conhecê-la bem. Aliás, todos os professores de Educação Física deveriam conhecer bem as brincadeiras para poderem trabalhar adequadamente com elas.

Queimada

Se soubermos utilizar bem nossos instrumentos de trabalho, teremos meio caminho andado para sermos competentes. Quando falamos de instrumentos de trabalho, referimo-nos basicamente aos jogos e aos exercícios corporais. Não é possível ter competência profissional sem conhecer profundamente os conteúdos básicos da Educação Física. Perderíamos a chance de explorar pedagogicamente um jogo magnífico como a Queimada, com todos os recursos que ele possui para ensinar. Antes de tudo, jogá-lo ensina a jogar Queimada, o que não é pouco.

Vamos lá. Para quem ainda não o conhece, o jogo da Queimada é realizado, na sua forma básica, por duas equipes, dispostas uma em cada metade de um campo limitado por linhas laterais e por uma linha divisória central. Uma quadra de Voleibol tem as dimensões ideais para isso. Atrás das linhas de fundo, há uma zona chamada de céu ou inferno. No início do jogo, um jogador de cada equipe fica posicionado nessa zona, para poder trocar passes com seus companheiros de equipe, mas ele não pode queimar. Porém, assim que um dos jogadores de uma equipe for queimado, imediatamente ele substitui o que está no céu, só que esse também poderá queimar os adversários. O objetivo maior dos jogadores de cada equipe é queimar, isto é, acertar, com uma bola macia, alguma parte do corpo de qualquer jogador adversário. Se este for queimado, vai para a zona marcada no fundo da quadra chamada céu ou inferno (o nome é indiferente). O jogo termina quando todos os jogadores de uma equipe forem queimados.

É fácil perceber que esse é um jogo que exige uma ótima noção de espaço, uma excelente agilidade para se desviar dos lançamentos, uma boa habilidade para finalizar, isto é, queimar os adversários, além de habilidade para passar. No entanto, na forma básica, sabemos que a habilidade de finalizar é decisiva, mais que a de passar.

Suponhamos que seja a preocupação do professor estimular os alunos a aprenderem a passar. Não cremos que vai adiantar muito ficar insistindo com eles para realizarem mais passes. Eficaz mesmo seria mudar a forma do jogo. É só fazer a Queimada dos Quatro Cantos.

Na Queimada dos Quatro Cantos, todos os que forem queimados podem escolher ficar ou no fundo da quadra adversária, conforme a tradição, ou nas suas laterais. Jogando desse jeito, é mais vantajoso, sempre, passar

a bola rapidamente para quem está bem posicionado. Geralmente, quem passa melhor ganha o jogo, e isso vai ficando claro para os alunos. Ou seja, passar dá bons resultados.

Se algum professor quiser adaptar o jogo da Queimada para o Futebol, é muito simples: basta que os jogadores passem e tentar queimar os adversários com passes e finalizações realizados com os pés. Se a idéia for ensinar o Voleibol, é só exigir que os passes sejam feitos como toques e que as queimadas sejam tentadas com o gesto da cortada.

1.9.1 Gervásio volta a saltar

Gervásio continuava inconformado com a idéia de que teria de abdicar das competições em Atletismo porque lhe impunham como condição se encher de drogas. A crença generalizada nos meios esportivos de que, para algumas provas, só os anabolizantes ou outras ajudas químicas favoreciam os resultados não tinha sentido para ele. Afinal, no passado, quantos atletas não chegaram a *performances* assombrosas sem recorrer a isso, até porque não estavam disponíveis ainda?



Só para mencionar sua própria prova, isto é, o Salto em Distância, em 1936 Jesse Owens saltou 8,13m, em uma época na qual pistas e materiais esportivos eram precários. Em 1968, Bob Beamon conseguiu a proeza de saltar 8,90m. O brasileiro Nelson Prudêncio, que só começou a praticar Atletismo depois de adulto, conseguiu, no salto triplo, a marca de 17,27m também em 1968. O que estava acontecendo? As pessoas já não sabiam ensinar Atletismo?

Gervásio colocou na cabeça que, se ensinássemos melhor, seria possível obter grandes resultados sem apelar para as drogas. E ele se propunha a experimentar tal procedimento nele mesmo, já que era um saltador de destaque.

Para o que se propunha fazer, era um privilégio. Treinava e trabalhava em um centro esportivo onde os professores pensavam como ele. Aliás, mais tarde, ele descobriu vários outros professores de outras cidades que também pensavam assim. De modo que julgou ser possível contrapor às

drogas a pedagogia. Um atleta não precisaria abrir mão de se humanizar, de ser livre e inteligente. Entendia ser perfeitamente compatível cidadania e resultados esportivos.

Para começar, passou a, com a ajuda de um dos professores, realizar seu próprio plano de treinamento. E muita coisa mudou. Por exemplo, ele não mais utilizou uma marca padrão para correr antecedendo o salto. Passou a experimentar diversas distâncias de corridas, até sentir a que lhe favorecia mais, uma que lhe permitisse chegar à tábua de saltos com a máxima velocidade e equilíbrio possíveis. Ele sabia também que, queimar o salto era não só uma questão técnica, mas também uma questão emocional. A falta de confiança, a baixa auto-estima, eram fatores prejudiciais. E passou a buscar práticas alternativas para melhorar sua confiança e coragem. Meses depois encarava a tábua de saltos com absoluta determinação; raramente queimava um salto. Sentiu também que era comum entrar desequilibrado na tábua, com o centro de gravidade muito atrasado. Com um bom trabalho de práticas corporais obteve um nível de consciência corporal bem superior ao que possuía até então e passou a sentir melhor a colocação dos apoios. Com isso, chegava à tábua com o quadril bem mais à frente do que anteriormente o fazia e sentia um impulso maior. Todo esse trabalho (ainda chamado de alternativo) aliado a exercícios de fortalecimento muscular e velocidade, fizeram com que Gervásio comprovasse sua tese. Cerca de oito meses depois de iniciado seu plano, conseguiu superar sua própria marca. Cravou 7,96m em uma competição estadual.

Mais feliz que com o próprio resultado o rapaz ficou feliz com a confirmação de sua idéia. Era possível ser autônomo e inteligente no esporte. A submissão não precisaria constituir regra geral.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Vamos discutir essa questão da inteligência no esporte. Esse pode ser um capítulo novo que dê um novo alento à prática esportiva. O quadro atual do esporte, naquilo que se refere à alta *performance*, é um tanto deprimente. Cremos que é preciso revigorar a crença na pedagogia, não só para passar a respeitar os direitos humanos dos atletas, mas para mostrar à sociedade que é possível levar jovens para o esporte e educá-los. O país precisa de educação esportiva, antes de precisar de medalhas. Porém, sabemos que estas devem ser conseqüência daquela, entre outras conseqüências boas, mas nunca ocorreria o contrário.

Certa vez presenciamos uma cena protagonizada por um técnico esportivo e um atleta orientado por ele que, se não fosse tão comum nos meios esportivos, seria chocante. Após ouvir as palavras do treinador sobre os procedimentos que deveriam ser seguidos em um determinado jogo, um jovem atleta ousou se pronunciar em um tom que anunciava alguma crítica:

– Professor, mas eu penso que... E nesse ponto foi bruscamente interrompido pelo técnico:

– Você não pensa nada. Aqui quem pensa sou eu. Você joga. E o rapaz, abaixando a cabeça, calou-se. Se não com essas mesmas palavras, cenas desse tipo se repetem diariamente no mundo do esporte. Ainda é comum a crença de que o jogador não precisa ser inteligente quando joga. Vigora

a idéia de que ele é incapaz de resolver por conta própria os problemas que surgem a cada instante nas situações diversas de jogo. Tanto é assim que, em esportes como o Basquetebol, o Voleibol e o Futebol, por exemplo, técnicos se esgoelam na beirada do campo, tentando, com suas palavras, resolver para os jogadores tais problemas. É como se o corpo dos atletas entrasse em campo, mas o cérebro ficasse no banco com o técnico.

Em uma outra ocasião, nos preparávamos para um jogo de Basquetebol, quando chegou a delegação da equipe adversária, vinda de uma outra cidade. Desceram do ônibus e, quando entraram no ginásio de esportes, dois jovens atletas, que deviam ter cerca de 18, 19 anos, adiantaram-se e foram à lanchonete. Nesse meio tempo o técnico daquela equipe reuniu seus jogadores em um setor das arquibancadas e, logo após todos se sentarem para ouvir suas palavras, chegaram os dois jovens que haviam se afastado.

– Onde foram? perguntou o técnico.

– À lanchonete, tomar um refrigerante.

– E quem os autorizou a ir? E, em altos brados, para todos ouvirem, afirmou que ninguém naquela equipe podia, sem autorização dele, afastar-se para ir a qualquer lugar. E os rapazes tiveram de, silenciosamente, se submeter. Pensar que, minutos depois teriam de entrar em campo e decidir situações difíceis no jogo contra nossa equipe. Pois se não tinham autonomia nem para decidir tomar um refrigerante!

Em oposição a essa mentalidade, que, de tão comum, constituiu uma tradição, temos um exemplo vindo de uma equipe de Hóquei sobre Patins. Dois times decidiram o título paulista juvenil. Na primeira de duas partidas, na capital de São Paulo, a equipe do interior venceu, por um gol de diferença, o poderoso time paulistano. Quatro dias depois seria realizada a segunda e decisiva partida. Na segunda-feira, um dia após o primeiro jogo, o técnico da equipe interiorana reuniu seus jogadores e propôs fazerem uma análise do jogo em São Paulo. Ele mesmo quase não falou. Com a agilidade de raciocínio peculiar aos adolescentes, os jogadores fizeram uma análise criteriosa e precisa dos acontecimentos daquela partida. Nada lhes escapou. Longe do turbilhão emocional de um jogo decisivo, enxergaram detalhes que, envolvidos na prática, raramente conseguiriam.

Terminada a análise, o técnico sugeriu traçarem estratégias para o jogo decisivo. Com sugestões do técnico e de vários jogadores, definiram a tática que deveriam realizar, tendo em mente as hipóteses de jogo do adversário. Durante três dias treinaram de acordo com o plano traçado. No dia do jogo decisivo, venceram com extrema facilidade. Claro que, tratando-se de um jogo, há sempre fatores de imprevisibilidade, mas, agindo inteligentemente, aumentaram muito suas chances. Naquela equipe de Hóquei, o técnico preferia que os cérebros acompanhassem os jogadores a campo.

Durante a realização de um jogo coletivo, ou mesmo de uma competição de Atletismo ou Ciclismo, os problemas se sucedem com uma frequência absurda. Os mais graves problemas são aqueles que envolvem os jogadores em situações decisivas, como, por exemplo, na hora do *sprint* final de uma prova de 1.500 metros rasos (em que momento, exatamente, iniciar a arrancada?), ou, ao receber uma bola dentro da área, no Futebol, ter de decidir sobre finalizar ou passar e, ao fazê-lo, qual a melhor maneira. São problemas

que não contam com o tempo como parceiro, mas como adversário. Mais ou menos a diferença entre exigir um cálculo simples de matemática sem pressão de tempo ou limitar o prazo a apenas alguns segundos. Pressionados pelo tempo, até contas simples de tabuada poderíamos errar. Os atletas, para evitarem um gol, ou fazê-lo, geralmente não dispõem de tempo maior que esse. Ou seja, não se trata apenas de ser inteligente, mas de ser capaz de mobilizar a inteligência em situações as mais diversas, sob a pressão da exigüidade do tempo; haverá sempre um adversário chegando em menos de um segundo.

Escrever detalhadamente sobre a inteligência no esporte demandaria um espaço enorme, muito maior que o permitido neste texto. Para, mesmo resumidamente, escrever algo que dê clareza ao assunto, faremos uma comparação entre uma brincadeira e uma situação esportiva, onde aparecem, nitidamente, a questão da inteligência. Primeiro, a brincadeira.

O Nunca Três é uma variação do tradicional jogo de Pega-Pega. Os alunos se espalham por uma quadra, em duplas, de mãos ou braços dados. Dois alunos são escolhidos para serem um o pegador, o outro o fugitivo. Dado o sinal, o fugitivo sai correndo para não ser pego (caso seja, passa a ser o pegador, invertendo-se os papéis). Porém, o fugitivo tem uma boa chance de escapar: se ele, durante sua corrida, pegar na mão de algum componente de uma das duplas, estará salvo; o outro componente da dupla assume seu papel, tornando-se o fugitivo.



A brincadeira, nessa variação, é cumprida com os jogadores correndo quase sempre na mesma direção, exceto quando o pegador pega algum fugitivo. Isto é, o fugitivo foge do pegador, segura na mão de alguém de uma das duplas, e o outro da dupla assume seu lugar, fugindo, ou seja, correndo na mesma direção que ele vinha seguindo.

Acontecem alguns erros no início da brincadeira, mas logo todos aprendem a correr na direção certa. Como não há mudanças de direção, há poucos conflitos quanto às coordenações estabelecidas e a adaptação ocorre precocemente. Sem dúvida, há um problema básico, que é o de correr na direção certa para não ser pego ou para pegar (no caso do pegador), mas esse problema é resolvido logo, porque não são sentidas contradições fortes. A inteligência, dessa forma, é mobilizada para resolver um problema simples.

Porém, mudemos um pouco essa situação. Quando os alunos estiverem brincando praticamente sem erros, o professor sugere uma mudança: a partir desse momento, quando o fugitivo pegar na mão de um componente de uma das duplas, o outro da dupla, ao invés de virar fugitivo como na versão inicial, vira pegador. E, dessa maneira, necessariamente, o que vinha perseguindo, isto é, o pegador, vira fugitivo.

Nessa versão, há a provocação de uma contradição forte. O esquema adaptado até agora, de correr sempre em uma mesma direção, é contrariado. Quebra-se uma coordenação bem estabelecida. O hábito estabelecido na versão anterior durante muitos minutos entra em conflito com a nova solicitação. Um novo problema surge, e, portanto, a inteligência tem de se mobilizar para resolvê-lo.

Acontece que o organismo humano tende para a conservação, como todos os organismos. A primeira iniciativa dos alunos, portanto, será tentar resolver o novo problema com a solução velha. Não dará certo, é lógico. Os problemas são parecidos, mas não são iguais; algumas coisas podem ser aproveitadas da solução anterior, mas não todas.



O resultado é que, durante vários minutos, os alunos se atrapalham todos, trombam uns nos outros, correm em direções as mais diversas. Mas, aos poucos, vão se adaptando, até acertarem. Há poucas brincadeiras mais divertidas para os alunos que essa.

Tanto na primeira, como na segunda versão do Nunca Três, o tempo para solucionar o problema surgido é de cerca de um segundo. Não resolver o problema nesse pequeno tempo significa errar a tarefa, descumprir o objetivo do jogo, ser pego ou não conseguir pegar. É um problema que envolve questões de ordem emocional, espacial, racional e motora, entre outras, e de uma complexidade enorme. E tudo isso tem de ser resolvido de repente. Não muito diferente de muitas situações que ocorrerão em nossas vidas, mas muito diferente da forma como os problemas são apresentados na escola.

Agora uma situação esportiva. Durante a realização da última Copa do Mundo de Futebol, em 2002, jogavam, na final, Brasil e Alemanha. A uma certa altura do jogo, o jogador Cleber adiantou-se pela ponta direita e cruzou para dentro da área. Bem posicionados estavam Rivaldo e Ronaldo. O primeiro, de alguma maneira percebendo que Ronaldo estava em ótima posição para finalizar, ameaçou receber a bola mas, subitamente, deixou-a passar por entre as pernas. A bola chegou a Ronaldo que finalizou, fazendo o gol brasileiro.

Essa jogada não demorou mais que dois segundos e foi possível fazer tudo isso. Se um dos jogadores demorasse um pouco mais, tivesse dúvidas, se faltasse coragem, se precisasse de tempo para pensar, o gol não seria feito. Veja que havia um problema muito complexo, que decidiria algo importante como uma Copa do Mundo, bilhões de pessoas assistiam à partida, um montante imenso de dinheiro estava também em jogo, além de prestígio,

propaganda, etc., e esses dois jogadores, Rivaldo e Ronaldo, mostraram-se de uma inteligência absolutamente precisa para a ocasião.



No esporte é assim que as coisas acontecem. E ser capaz de ser inteligente quando o problema o exige faz toda a diferença entre uns e outros jogadores.

Certa vez o técnico de Basquetebol norte-americano Phil Jackson afirmou que, nos momentos de decisão, ele diz aos jogadores para pararem de pensar e jogar. Não é muito fácil compreender suas palavras, mas ele quis dizer que, nos momentos de decisão, os problemas são urgentes, não dá tempo para ficar pensando. Tal fato coloca em evidência a tese de que ser inteligente não é só pensar. E pensar não é só colocar-se, sem limites temporais, a agir mentalmente.



Comparando as duas situações, a da brincadeira Nunca Três e a do gol brasileiro na Copa do Mundo, vê-se que são muito semelhantes. Também os alunos envolvidos na brincadeira sofrem a pressão de um tempo limitadíssimo. O problema surge e eles, caso não o resolvam, são capturados pelo pegador. Porém, à medida que repetem as situações na brincadeira, passam a conseguir soluções mais rapidamente. Finalmente, acabam se adaptando e alcançando os objetivos do jogo. De forma que não é muito difícil demonstrar que os problemas são circunstanciais, assim como a inteligência – esse mecanismo plástico de adaptação capaz de se ajustar às diversas situações, desde que haja oportunidade.

No caso do Futebol, imaginem se os jogadores tivessem passado por uma Educação Física na qual práticas desse tipo tivessem sido fartamente vivenciadas. Certamente não apresentariam falhas de base. Para os treinadores seria muito mais fácil conseguir que resolvessem os problemas dentro do campo, desde que acreditassem que todos os jogadores têm o direito de ter autonomia para resolver problemas.

Se os jogadores fossem educados para resolver problemas enquanto jogam, é bem possível que houvesse um número bem maior de craques como Ronaldo e Rivaldo. Cremos que o esporte deveria apostar menos no aumento da força muscular e mais no aumento da inteligência. O aumento da força muscular, tanto quanto o da resistência, mesmo com o uso de drogas, é bastante limitado. Quanto à inteligência, ainda não se conhece os limites de seu desenvolvimento.

Para que você veja como não é difícil praticar uma pedagogia que favoreça o desenvolvimento da inteligência no esporte, vamos dar mais um pequeno exemplo.

A brincadeira chamada Dia e Noite é bastante praticada nas aulas de Educação Física. Vamos recordar: formam-se duas colunas, uma delas

batizada de Dia e a outra de Noite. À direita da primeira e à esquerda da segunda, um espaço para os jogadores perseguirem e fugirem, limitado por uma linha demarcatória. Quando o professor disser Dia, os jogadores dessa coluna fogem, perseguidos pelos da outra. Quando disser Noite, são os dessa coluna que fogem.

Para se sair bem nessa brincadeira, os alunos precisam, a partir do sinal, reagir muito rapidamente. Seus gestos deverão ser todos coordenados em função do espaço de jogo, isto é, precisam correr na direção certa. Portanto, habilidades de levantar, girar, correr serão sincronizadas com percepção espacial, emoções, etc. Não é um problema simples, mas que os alunos resolvem com razoável rapidez.

A partir do momento que os alunos se mostram capazes de dar conta da primeira situação, o professor introduz um novo dado ao problema: passa a chamar a coluna Dia também de Sol, e a coluna Noite de Chuva. A partir desse momento, os alunos precisam coordenar com gestos e percepção espacial, mais um nome, uma nova imagem. Isso complica tudo. Aos poucos o professor vai acrescentando novos nomes a cada coluna. Ora, se os alunos demorarem muito tempo pensando a qual coluna pertencem, serão capturados. Rapidamente se adaptam, isto é, resolvem o problema.

Vale lembrar que esse tipo de problema é muito semelhante ao que existe na situação da brincadeira Nunca Três ou no gol de Ronaldo durante a Copa do Mundo.

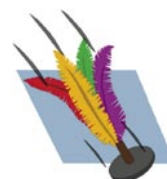
O esporte difere das brincadeiras por sua complexidade, em todos os sentidos. Há mais coisas para coordenar. Portanto, os alunos precisam ser educados para exercerem adequadamente sua inteligência nas situações esportivas. Autonomia deveria ser a palavra-chave no processo de pedagogia esportiva.



Caso contrário, como esperar que alguém possa jogar Voleibol realmente bem se a situação do levantador exige que ele seja extremamente inteligente. Quando a bola chega às suas mãos, ele tem, simplesmente, de decidir, em menos de um segundo, se vai levantar uma bola alta para o jogador da entrada de rede, se vai levantar a bola no meio, se vai fazer isso para o da saída de rede, se a bola deve ser rápida e baixa, se vai levantar para trás, e mais um monte de possibilidades a serem consideradas naquele lapso de tempo. Ser melhor ou pior levantador dependerá da sua capacidade de agir inteligentemente.

Agora é com você

Gostaríamos que você descrevesse uma brincadeira que pudesse traduzir o que foi comentado no quadro anterior. Uma brincadeira que você utilizaria em suas aulas para desenvolver isso que chamamos de inteligência no esporte.



1.9.2 Gervásio quase professor

Um ano depois, já cursando o segundo ano da faculdade, Gervásio tinha bastante autonomia para trabalhar. Porém, era sempre supervisionado pelos professores do centro, que respeitavam muito suas idéias e suas propostas. O rapaz era muito criativo e não parava de propor idéias. Muitas delas acabavam não sendo realizadas por não fazerem muito sentido na prática, mas havia diversas delas que valiam a pena. Interessante é que, cada vez mais, Gervásio associava a pedagogia que praticava com suas lembranças de infância, especialmente o modo como aprendia as coisas nas ruas de seu bairro.

Lembrou, por exemplo, como as crianças observavam com cuidado os gestos feitos pelos colegas. Era quase uma desonra, no Futebol, tentar amortecer uma bola que vinha do alto, com a perna rígida, estendida. Contudo, amortecer a bola com classe, como diziam, fazendo-a morrer no dorso do pé, era motivo de prestígio. Chutar de bico, então, só em casos excepcionais; era indício de grossura.



E isso não se restringia ao Futebol. Quando jogavam bolinhas de gude, bastava olhar o modo como os meninos seguravam a “batideira” (nome que se dava à bolinha de vidro, geralmente, um pouco maior, usada para acertar as outras). Se os gestos eram finos, bonitos, sutis, o colega era respeitado como jogador. Se a segurasse grosseiramente, estava mostrando falta de habilidade, antes mesmo de jogar.

Curioso, Gervásio passou a dar mais valor à qualidade dos gestos das crianças que aprendiam esportes. Para ele, a partir daí, passou a ser muito importante, ao aprender a saltar, não fazer os gestos de qualquer maneira. Claro que era necessário respeitar o jeito de cada um de fazer as coisas (princípio que era importantíssimo entre os professores do centro esportivo). Porém, era preciso ter uma postura equilibrada, saber adiantar o quadril no ar durante o salto, cair na caixa de areia com as pernas próximas uma da outra, lançar os braços à frente.

Procurando aplicar em si mesmo essa idéia de investir mais no refinamento dos gestos, Gervásio começou a perceber que, sempre que fazia movimentos mais sutis, mais bonitos, obtinha maior prazer. Ou seja, a beleza

do gesto estava fortemente associada ao prazer da realização. Então era por isso que as pessoas que assistiam aos jogos de Futebol ou às competições de Atletismo faziam tantos comentários sobre a beleza dos gestos? Perguntou-se ele. Comumente ouvia-se expressões como “Esse cara joga bonito” ou “Caramba, como ele corre bonito”.

APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Infelizmente a estética não constitui, para o sistema educacional, uma preocupação importante. A beleza não entra em jogo na escola. Nosso sistema educacional preocupa-se quase que exclusivamente com o desenvolvimento da razão, como se não fôssemos corpo, como se corpo não fosse uma entidade na qual se integram todas as dimensões que nomeamos como razão, espírito, motricidade, afetividade. A indiferença com relação a tudo que não seja a razão acaba também por deformá-la. Não há razão saudável quando o todo não é considerado.

Queiramos ou não reconhecer, nas coisas que fazemos, pelo menos em algumas delas, buscamos a superação, a perfeição, a riqueza das formas. Gostamos, como se diz popularmente, de fazer bonito. E assim é desde a infância. Mesmo sem saber desses nomes, dessas teorias, as crianças procuram aperfeiçoar suas ações. Dão um enorme valor para o gesto, porque isso lhes confere enorme prazer. Pena que essa busca não encontra respaldo no sistema formal de ensino, mas encontra na rua, na cultura popular.

Sorte da criança que pode se entregar ao jogo, porque no jogo há espaço para a experiência, para o risco, para o desfazer e fazer de novo, até ficar do jeito que ela quer. Não é à toa que o caleidoscópio tornou-se um brinquedo tão querido em todas as culturas. Os arranjos ao acaso são apreciados por sua beleza, assim como os gestos, que, de maneira mais sutil, menos consciente, também o são.

Reparem nas crianças brincando de pipa ou de pião. Ou quando fazem arranjos com pecinhas de plástico ou madeira. Brincando de pipa, respeita-se aquele que apresenta gestos descontraídos, limpos, quase indiferentes. Um toque sutil na bola de Futebol provoca admiração nas crianças e nas platéias de todo o mundo que assiste a esse esporte. Não é pouco o que se faz em nome da beleza, em qualquer idade.

A ênfase que damos ao princípio de ensinar bem está fortemente ligada ao empenho por fazer bonito, por considerar a dimensão estética do conhecimento. Não basta ensinar a fazer, é preciso ensinar a fazer bem, é um direito humano.

Neste ponto, torna-se inevitável uma citação de um mestre da beleza. Quase ao final de sua célebre obra *A educação estética do homem*, Schiller afirma:

E qual é o fenômeno que anuncia no selvagem o advento da humanidade? Por muito que indagemos à história, encontramos sempre a mesma resposta para os povos que tenham emergido da escravidão para o estado animal: a alegria com a *aparência*, a inclinação para o *enfeito* e para o *jogo*. p. 134.



Schiller, Friedrich. A educação estética do homem. São Paulo: Iluminuras, 1995.

1.9.3 Gervásio descobre o jogo

A alegria das crianças durante as aulas, quando jogavam, era contagiante. A atenção que davam a cada gesto, a curiosidade que demonstravam, o empenho por fazer bem todas as coisas mostrava a Gervásio que esse era o caminho: ensinar esportes brincando.

Havia brincadeira para todas as situações. Se ele queria, por exemplo, ensinar corridas de velocidade, sempre encontrava um jogo que podia ser adaptado a isso. Seus alunos adoravam brincar de revezamentos, ou Corrida de Estafetas. Para as crianças, ele abandonou de vez a preocupação de ensinar a sair dos blocos da maneira tradicional. O que importava era que entendessem que, partindo de uma posição baixa, era mais fácil acelerar. Por que começar logo pela parte final, a mais técnica? Isso poderia ficar para mais tarde, para aqueles que fossem seguir com mais afinco no Atletismo. Por enquanto, aquelas crianças tinham apenas de receber uma boa educação esportiva.

Na brincadeira de Corrida de Estafetas, Gervásio organizava seus alunos em várias colunas. Se a aula tinha quarenta alunos, ele fazia, por exemplo, cinco colunas de oito crianças em cada uma delas. Caso sua preocupação fosse ensinar as vantagens de sair de uma posição baixa, para alcançar maior aceleração, bastava fazer o seguinte: as crianças ficavam sentadas no chão, de frente para marcas localizadas, uma à frente de cada coluna, a dez ou quinze metros de distância. Quando ele dissesse “Já”, os primeiros alunos de cada coluna, portando um bastão, arrancavam a toda velocidade, corriam até a marca, contornavam-na e voltavam até a sua coluna, passando o bastão para o próximo aluno. E assim sucessivamente, até que todos cumprissem seus trajetos.



E a Corrida de Estafetas é muito versátil. Permite muitas variações. Imaginemos que, em uma próxima versão, os alunos, em vez de aguardarem o sinal sentados, o faziam ajoelhados, ou deitados, etc.

Talvez a preocupação de Gervásio fosse ensinar como passar corretamente o bastão. Então, quando o aluno, após contornar a marca, voltasse para sua coluna, correria até o final dessa e voltaria para seu lugar, entregando o bastão ao próximo aluno, que estaria aguardando de costas, portanto, recebendo o bastão já em velocidade.

Certa ocasião, Gervásio quis saber se era possível ensinar passagens de barreiras, que é uma prova considerada muito difícil no Atletismo. Ele não teve dúvidas. Recorreu à brincadeira Corrida de Estafetas.

Nesse exemplo, os alunos, para chegar à marca e voltar a sua coluna, tinham de passar por uma série de obstáculos (bastões apoiados em caixas, a uma altura inicial de 20cm). As variações podiam ser: ultrapassar os obstáculos só no caminho de ida; só no caminho de volta; na ida e na volta; com alturas maiores, e assim por diante.

Havia provas de Atletismo que pareciam muito difíceis de serem ensinadas aos iniciantes, porque, aparentemente, são monótonas. É o caso das corridas de longa distância.



No entanto, teve um dia em que as crianças fizeram uma proeza que causou enorme surpresa a Gervásio. Enquanto não começava a aula e ele estava fazendo umas anotações em seu diário, alguns alunos vieram a ele e perguntaram se podiam ficar correndo na pista. Distraidamente ele disse que sim, e que, quando chegasse a hora da aula, ele avisaria. Uns quarenta minutos depois, ele se lembrou das crianças e foi correndo avisar que estava na hora da aula. As crianças vieram a ele, eufóricas e contaram que ainda queriam correr mais, pois estavam contando quantas voltas conseguiam dar. Por curiosidade, ele perguntou a cada uma o quanto haviam corrido. Havia quem tivesse corrido quinze voltas, outras dezessete voltas, outras, ainda, dezoito voltas. E a maioria queria completar vinte e cinco a trinta voltas. Parece que não se cansavam nunca.

Que coisa interessante! Sem serem forçadas a isso, fizeram disso um jogo. Uma espécie de jogo de desafio, para ver o quanto agüentavam correr.

Com base nesse acontecimento, Gervásio passou a inventar jogos para corridas longas. Conhecia bem a brincadeira chamada Caça ao Tesouro, aquela em que o professor, em determinados pontos de um terreno, esconde pistas que levam ao tesouro. A partir de uma pista inicial, os alunos encontram as próximas, até cumprirem todo o percurso. Pois bem, nosso jovem professor fez uma adaptação: colocou as pistas espalhadas por uma área muito ampla, de modo que, para encontrá-las, os alunos tinham de percorrer distâncias longas. Além disso, a brincadeira tornava-se cooperativa, pois os alunos atuavam em equipes.

Vendo as crianças trabalharem em grupos, Gervásio entusiasmou-se pela idéia de estimular a cooperação. Encontrou bom motivo na brincadeira Zerinho. O Zerinho é aquele jogo em que as crianças têm de passar sob uma

corda em movimento pendular, batida por duas pessoas, sem tocar na corda. Só que, na versão do nosso professor, elas tinham de fazer isso um certo número de vezes seguidas, sem bater na corda e sem deixar batidas vazias (batida vazia é quando a corda é batida sem que nenhum aluno passe sob ela). No começo ele pedia um número pequeno de passagens, por exemplo, vinte. Se, no meio da brincadeira, alguém errasse, voltava tudo ao zero e tinham de começar novamente. Duas pessoas batiam a corda e o professor dava o sinal de início. E ficava contando cada passagem: uma, duas, três, zero (alguém errou). Ele não destacava o erro, simplesmente, começava de novo.

Quando os alunos ficavam suficientemente hábeis, aumentava para trinta passagens, depois para quarenta, cinquenta, e assim por diante. Ora, quanto mais aumentava o número de passagens, mais tempo os alunos corriam. Assim, cumpriam-se dois objetivos. O primeiro deles era ensinar a correr longas distâncias (desenvolvendo a resistência aeróbica); o segundo era ensinar a cooperar. Quando um aluno errava, o erro não era somente seu, mas sim de todos. A brincadeira só podia chegar ao fim se todos acertassem. Não havia erro individual, pois o erro era do coletivo. E os acertos também; quando um acertava, todos acertavam.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Há uma polêmica eterna, pelo menos na Educação Física, sobre essa questão: competição ou cooperação? O que é mais correto? São antagônicas? Competir faz mal? É certo ensinar a competir, porque isso faz parte da realidade da sociedade atual?

No fim, acabamos nos tornando pessoas que superestimam a educação, achando que nossas atividades educacionais decidem o destino dos alunos. Ou seja, vivemos achando que as crianças não podem ter revólveres de brinquedo, porque isso poderia estimular a violência. Achamos que, se sugerirmos brincadeiras competitivas, as crianças não crescerão cooperativas.



Acontece que não há uma relação direta assim entre o que ensinamos e o que nossos alunos serão. Provavelmente, muitos garotos que viveram afastados de atividades competitivas tornaram-se, quando adultos, competidores ferrenhos em seus trabalhos. A vida é mais complexa que isso. Há muita coisa acontecendo além do que ensinamos nas escolas. E é a trama de tudo isso que formará o cidadão.



A questão básica que colocamos é a seguinte: devemos evitar em nossas aulas as coisas que são danosas para a sociedade, ou devemos trazê-las para nossas aulas, ensinando as crianças a lidar com elas para que não se tornem danosas?

Sem dúvida, o modo como a competição é praticada na sociedade atual é de uma violência absurda. No âmbito planetário, o embate de ideologias, como o de capitais, gera carnificinas trágicas, como o massacre de crianças

em uma escola na Rússia, em 2004. Ideologia e interesses econômicos, aliados, superaram amplamente qualquer forma de compaixão.

Portanto, se há movimentos pedagógicos estimuladores das práticas cooperativas, cremos que eles têm toda a razão, pois são claros em suas abordagens: contrapõem-se ao exagero da competição. A escola e outras instituições pedagógicas, porém, devem estar abertas a todas as formas de conhecimento. Se trouxerem atividades competitivas para seus programas curriculares, não deveria ser para que os alunos aprendessem a defini-las como orientadoras de suas vidas, mas para conhecê-las. Não há melhor maneira de combater a violência que a conhecendo. Afastar os jovens das drogas não significa mantê-los na ignorância quanto a isso. É preciso conhecê-las para evitá-las. Não há perigo maior para a democracia que ignorar as ditaduras que já ocorreram neste país.

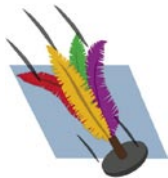


Não é saudável uma disputa entre cooperação e competição. Cooperar é fazer juntos aquilo que não dá para fazer sozinho. Quando podemos fazer algo sozinhos e, mesmo assim, buscamos companhia, não é por necessidade de cooperação, mas de afeto. Competir é colocar em confronto, é comparar. Também tem a ver com competência, com tentar atingir, aproximar-se. Ganhou, infelizmente, em uma sociedade como a nossa, características de destruição.

Certamente não há habilidade social maior que a de cooperar. Nela entram sentimentos como solidariedade, compaixão, amor. É a base de uma convivência democrática. Portanto, praticar jogos cooperativos será sempre a prática mais saudável de quantas possam ser experimentadas em um contexto educacional. Nem sempre, porém, será possível evitar componentes competitivos nessas práticas, nem que sejam no sentido de algo a ser superado pelo grupo. Por exemplo, naquela brincadeira do Zerinho, os jogadores cooperavam para atingir a contagem sugerida, porém, de alguma maneira, juntavam-se para superar a dificuldade representada pelo desafio do jogo. Individualmente, podia ser fácil para muitos passar sob a corda, porém, coletivamente, ajustar o ritmo de cada um ao ritmo coletivo consistia uma dificuldade bastante significativa.

Aquela brincadeira conhecida como Escravos de Jó também é um jogo cooperativo. Sua face competitiva é a mesma que a do Zerinho, isto é, ajustar os gestos individuais ao trabalho coletivo. E não é isso que procuramos ao viver em sociedade? Tal é a dificuldade de superar esse desafio que nos perdemos até mesmo no trânsito. Conscientes de que temos de seguir determinadas regras, para não colocar a própria vida e as dos outros em risco, transgredimos incessantemente os códigos. Muitos acidentes não são acidentes, são provocações por dificuldade de viver coletivamente. Nosso trânsito ainda é uma barbárie.

Considerando que, no esporte, mesmo recorrendo às brincadeiras para construir o gesto esportivo, as atividades terão componentes de competição, podemos inverter a ordem: fazer predominar, em atividades competitivas, as características cooperativas.



Agora é com você

Estamos bastante familiarizados com as atividades competitivas. No esporte, chega a ser uma obsessão. O desafio, para você, é adaptar um jogo competitivo conhecido, tornando-o, predominantemente, cooperativo.

1.9.4 Ainda o professor

Não era só o Atletismo o alvo principal das aulas ministradas por Gervásio. Sob a supervisão de seus professores, ele tinha de dar aulas muito variadas para seus alunos, pois as crianças não iam ao centro esportivo apenas para aprender especificamente um esporte. Ao contrário, a idéia era promover a educação esportiva, o que significava também, ir além do esporte, ou seja, educar para viver bem individualmente e socialmente.

Rapidamente nosso jovem professor identificou nas brincadeiras populares um manancial riquíssimo para quem ensina esportes. Todas as habilidades requeridas nas atividades esportivas estão contidas, de alguma maneira, nos jogos infantis. Veja, por exemplo, a brincadeira do Pega-Pega. Quantas habilidades ela contém comuns a vários esportes coletivos? E, se formos capazes de criar variações mais elas se aproximarão dos esportes. Um dos jogos favoritos dos alunos mais maduros, pré-adolescentes ou adolescentes, era o Pega-Pega com bola.

Nessa variação, inicialmente, dois ou três alunos fazem o papel de pegadores. Os demais serão todos fugitivos. Esses pegadores iniciais têm a posse de uma bola. A regra, para começar o jogo, é a seguinte: todos os pegadores podem se deslocar à vontade pela quadra, porém, deles, aquele que estiver com a bola, só pode se deslocar quicando-a, como no drible do Basquetebol. Além disso, o único pegador com permissão para capturar um fugitivo é aquele que está, no momento, com a bola.

Essa regra cria um problema sério. Os fugitivos podem correr livremente, mas aquele que pode pegá-los, ou seja, que está de posse da bola, tem de fazê-lo controlando a bola, de forma que, se ele tocar um fugitivo, mas não estiver de posse dela, não vale. Só há uma maneira eficiente de conseguir isso: um pegador posicionado próximo a um ou mais fugitivos tem de receber um passe preciso. Precisa receber a bola e, rapidamente, por estar próximo a alguém, tocá-lo. Todos os que forem sendo pegos passam a ser, também, pegadores.

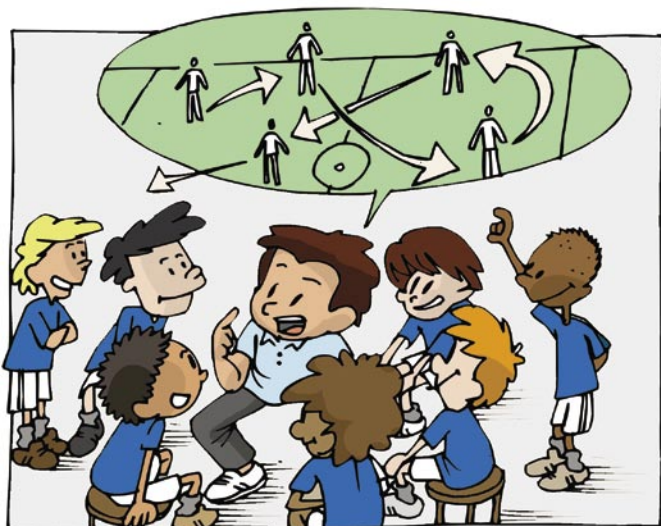


E a brincadeira prossegue, até que todos sejam pegos. Apesar de ser possível a algum fugitivo se deslocar com bastante velocidade conduzindo a bola, ainda assim a melhor estratégia de captura é o passe bem feito.

Uma vez finalizada a brincadeira, ou, dependendo da habilidade dos jogadores, repetida diversas vezes, Gervásio promovia uma variação. Ele dizia aos alunos que, agora, só quem estivesse com a bola podia pegar, mas esse pegador não podia se deslocar com ela. Ou seja, era receber o passe e tocar alguém imediatamente. Portanto, o passe teria de ser dado a quem estivesse muito próximo de um fugitivo. Trata-se do passe decisivo, a chamada assistência.

No início, essa variação cria um embaraço enorme, pois não é muito fácil realizar bons passes. Aos poucos, essa habilidade vai aumentando e os passes passam a fazer sentido. Sim, porque nessa brincadeira, e no esporte, só faz sentido o passe lógico, o passe para dinamizar o jogo, para facilitar o gol, etc. Passar por passar é inútil. Há uma lógica em todo jogo. Uma delas, por exemplo, no esporte coletivo, é conseguir o gol, o ponto. Mesmo que, no Futebol, se finalize com a barriga, se o gol for conseguido, está cumprida a lógica do jogo. Outra, é só passar para não perder a bola, ou para deixar um companheiro em posição vantajosa, ou para dinamizar o jogo, e assim por diante.

Além de permitir a aprendizagem do sentido verdadeiro do passe, Gervásio queria que seus alunos tivessem consciência disso e de outros componentes importantíssimos desse jogo. Para tanto, ele, freqüentemente, interrompia o jogo, sinalizando o que seria o “tempo”, mas para os jogadores. Os alunos paravam e se reuniam para achar um jeito de capturar melhor os fugitivos, ou, estes últimos, para escapar melhor.



Suas intervenções eram para saber se os alunos estavam compreendendo o sentido do jogo. Por exemplo, ele perguntava:

– Quantos fugitivos vocês podem pegar de cada vez? Demorava um tempo até que descobrissem que só era possível pegar um de cada vez. Portanto, a lógica do jogo era escolher um e persegui-lo até capturá-lo. Em seguida pegar outro, e assim por diante.

– Qual seria o passe perfeito? Um belo dia descobriram que o melhor passe era aquele dado ao pegador que estava próximo a um fugitivo que

corria em sua direção, de encontro a ele, pois isso tornava difícil a fuga. Ou seja, os alunos de Gervásio deveriam aprender as práticas, mas também compreendê-las, ter consciência delas.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

A consciência ainda é um grande mistério. Mistério nas religiões, mistério na cultura cotidiana e mistério na ciência. Muitos pesquisadores já vasculharam cérebros à procura da área da consciência. No entanto, estamos aqui escrevendo este texto e temos consciência disso. Ou seja, sabemos que estamos escrevendo, que estamos escrevendo para você, que o texto será publicado, que está chovendo, que faz calor, etc. É como se, enquanto escrevemos, pudéssemos pairar sobre esse ato e testemunhar esse acontecimento.



É mais ou menos isso que gostaríamos que os alunos pudessem fazer, ou seja, além das práticas, saber o que se passa no contexto dessa prática, enxergando, graças à tomada de consciência, o antes, o durante e o depois da atividade.

Tomemos um exemplo, um jogo de confronto corporal como a luta. Porém, uma luta adaptada aos alunos, não configurada como os esportes oficiais. Traçamos um círculo no chão com cerca de dois metros de diâmetro. A luta ocorre entre dois alunos de cada vez. Um deles segura o outro pelos braços, tentando tirá-lo da roda. Essa é a única regra divulgada no início.



Sabemos que os confrontos físicos carregam, com facilidade, componentes de violência. Portanto, se não forem adequadamente regrados, podem resultar em violência. Rapidamente alguns alunos começam a reclamar de injustiças: que o colega está segurando nas mãos, que um deles está chutando, etc. Cada reclamação dessa deve gerar uma interrupção para que os alunos discutam sobre o que fazer, até que cheguem, com auxílio do professor, à constituição de uma regra que permita igualar as oportunidades.



O professor facilita a tomada de consciência dos alunos promovendo a discussão em torno dos conflitos surgidos. Quem fala sobre uma prática, fala sobre algo que não está sendo praticado, mas apenas teorizado, isto é, trazido para o plano da mente, da representação mental. Quando falam sobre alguma prática, os alunos revivem, no plano da mente, o que viveram no plano motor. São capazes, então, de ver para dentro, de enxergar dentro deles aquilo que foi realizado fora deles. No entanto, a prática é irreversível, irre recuperável, efêmera. Uma vez feita, acaba, não pode ser revertida. No plano da representação mental, no entanto, pode ser revertida, refeita, paralisada, vista com detalhes. De tanto fazer isso, os alunos acabam aprendendo a dar foco a essas representações, enxergando-as cada vez melhor. É isso que chamamos de tomada de consciência.

O conhecimento prático é bom e é limitado. Restringe-se a aplicações naquele terreno prático e vizinhanças. Porém, o conhecimento consciente é ilimitado. Generaliza-se rapidamente aos terrenos vizinhos, mas chega, quanto mais profundo for, às áreas do conhecimento mais distantes. Aprender esportes é bom, serve para praticar esportes. Ter consciência dessas práticas é melhor ainda, porque permite aplicar esses conhecimentos ao longo de toda a vida em diversas áreas.

É o caso da luta promovida pelo professor. Os alunos, discutindo as práticas, passam a ter consciência das regras, do valor que possuem para mediar as relações entre as pessoas. Além disso, durante as lutas, os alunos têm contato corporal, o que permite alguma consciência do próprio corpo e do corpo dos outros.

Quando jogam a Queimada, os alunos podem, na variação Queimada dos Quatro Cantos, ter consciência, por exemplo, do valor do passe, isto é, do valor da cooperação. O passe é a materialização, nos jogos coletivos, da idéia de cooperar.

1.9.5 O grande salto

Dois anos após ter ingressado na faculdade Gervásio deu dois grandes saltos: o primeiro em relação à pedagogia, abrindo mão dos procedimentos mais tradicionais, não por condená-los como inúteis, mas por julgá-los menos democráticos, menos eficientes que a pedagogia lúdica. Para ele, tornando-se ou não atleta, as pessoas que buscam o esporte têm o direito de ser educadas para se tornarem mais inteligentes, mais democráticas, mais críticas, mais amorosas.

O outro grande salto foi o que ele deu, quase no final do ano, na caixa de saltos. Saltou, em uma competição nacional, aos dezenove anos, 8,08m, uma marca considerável para alguém de sua idade. Se quisesse, poderia perseguir grandes resultados. Treinava de acordo com a pedagogia que acreditava. O caminho que ele descobriu para se opor ao uso dos anabolizantes foi a pedagogia. Aprender bem, para ele, também dava bons resultados, sem comprometer a saúde.

Para surpresa de todos, no entanto, Gervásio não escolheu o caminho do esporte. Estava plenamente satisfeito com o que já havia conseguido. Havia outras coisas para descobrir. Em hipótese alguma pensou em abandonar o esporte, mas estava descobrindo os esportes na natureza. Adorou sair com um grupo para fazer escaladas, depois para as trilhas ecológicas, mais tarde o *Rafting*, entre tantos que nos próximos anos foi descobrindo.

Aos vinte e um anos recebeu seu diploma de graduação em Educação Física. Ainda permaneceu no centro esportivo por mais alguns anos. Depois prosseguiu seus estudos, trabalhou em muitos outros lugares, sempre estudando, sempre procurando aperfeiçoar seu trabalho pedagógico. Hoje ele dá aulas em uma universidade e escreve textos e livros a respeito de seu assunto predileto.



Agora é com você

Pronto! Terminamos a história de Gervásio. O que você achou? Você se identificou com ela? É capaz de, a exemplo de nosso personagem, ser crítico, mesmo discordando de seus procedimentos? Ou você acha que fazer esporte como ele acreditava é possível? Escreva algo a respeito disso.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

Deixamos esse último espaço reservado ao jogo. Não sobre os jogos, esses que utilizamos em nossas aulas, mas da idéia, do fenômeno jogo, o objeto de fascinação de Gervásio, que lhe permitiu enxergar novos horizontes em sua profissão.

Não existem critérios absolutos para definir o que é esse fenômeno e o que não é. Dificilmente afirmaríamos, com certeza, se tal ou tal coisa é jogo ou é tarefa, trabalho. Muitos autores tentaram estabelecer critérios para isso, mas saíram-se mal. Geralmente, quem está muito envolvido no lúdico nem está pensando nesse problema, de ser ou não ser jogo, especialmente as crianças. E quem observa não tem muito como afirmar. De modo geral, gostamos de dizer que jogo é tudo aquilo que nossa percepção nos disser que é jogo.

Ao longo deste texto, você deve ter observado que, indistintamente, usamos as palavras jogo, brincadeira, brinquedo, esporte, luta, entre outras. Isso foi escrito assim porque, quando mencionamos a palavra esporte, por exemplo, é o mesmo que dizer jogo. Porque ele é a manifestação de nossa

dimensão lúdica. Manifesta-se de diversas maneiras, dependendo de cada contexto. Por exemplo, o esporte é uma das manifestações possíveis do lúdico. O contexto do esporte é muito amplo, complexo, envolve jogadores, platéia, dinheiro, mídia, etc. Portanto, nesse tipo de contexto, é como o jogo se manifesta. Em outras situações, as manifestações ocorrem de outras formas; por exemplo, entre as crianças, ocorre como brincadeira. Quando há confronto corporal, medição de forças, costumamos chamá-lo de luta. Mas, quando se trata apenas de uma comemoração, é chamado de festa. Ou seja, na cultura da Educação Física, geralmente encontramos o jogo manifestando-se como esporte, luta, dança, brincadeira, ginástica, festa, entre outras manifestações possíveis.

O jogo, ou o lúdico (querem dizer a mesma coisa), tem sido estudado por muitas áreas da filosofia e da ciência. Em Educação Física, geralmente nos interessamos mais pelos tipos de jogos, aqueles que podem integrar nossos currículos. Talvez, por falta de uma compreensão melhor sobre o fenômeno, a gente, na nossa área, não faça bom uso dele.

Uma melhor compreensão teórica desse fenômeno nos ajudaria bastante a integrar adequadamente as brincadeiras, ou o esporte, ou a dança, em nossos programas educacionais. Aqui, neste caso, tratamos especificamente da iniciação esportiva, portanto, tratamos de uma manifestação específica do jogo. Para mostrar como todas as manifestações são parentes umas das outras, descreveremos e analisaremos uma brincadeira.

Pular Corda

Nessa brincadeira, bastante popular, duas pessoas seguram, uma em cada ponta da corda, e a balançam em movimentos circulares, de cima para baixo e de baixo para cima, continuamente. A tarefa de cada jogador é, no momento apropriado, entrar sob a corda em movimento e saltar sobre ela sempre que vier no nível do chão.

Analisar essa brincadeira, ou esse jogo, exige antes de qualquer coisa a seguinte observação: verificar o que é que os jogadores, de fato, precisam fazer para se sair bem na brincadeira. Ora, sem dúvida, para eles, o que importa é saltar sobre a corda sempre que ela se dirigir aos seus pés. Bem, esse é o objetivo geral para os praticantes. Mas, para conseguir isso, o que precisam fazer? Precisam ser capazes de dar pequenos saltos no momento adequado, portanto, precisam saltar no tempo certo. Trata-se de uma exigência motora relativa à habilidade de saltar, bem como de uma exigência perceptiva, relativa à noção de tempo. Mas e se os alunos pularem no lugar errado? Errariam, é claro. Ou seja, precisam, além de boa habilidade para saltar e boa percepção de tempo, demonstrar igual habilidade para perceber o espaço de jogo.

Não é uma tarefa muito simples. A gente costuma dizer que tarefas complexas são os cálculos matemáticos superiores, por exemplo. Mas esquece de observar a complexidade da trama que envolve uma brincadeira de pular corda. Quantas coordenações combinadas entre si, ajustadas pelo objetivo do jogo, são necessárias para brincar de pular corda? Estamos comentando que os jogadores precisam de habilidade para saltar, mas saltar no tempo certo e no espaço adequado. Porém, os braços, o quadril, a cabeça, precisam estar posicionados em função de manter o equilíbrio geral do corpo.

Pular corda com bola

Já que nosso assunto é o esporte, que tal a gente promover uma variação na brincadeira, para que ela atenda nossos interesses de ensinar esportes? Afinal, como qualquer profissional, temos nossas ferramentas de trabalho; uma delas é o jogo, em diversas de suas manifestações.

Depois que os alunos brincarem o suficiente para demonstrar boas habilidades na brincadeira de pular corda, o professor sugere uma variação: a partir de agora, quem entrar na corda, o fará manuseando uma bola de borracha. E tentará, enquanto realiza os saltos, ao mesmo tempo, quicar a bola. O modo como os alunos farão isso não será especificado no começo. É preciso que tentem, errando ou não. E, quando errarem, que sejam prestigiados.



Claro que, no início, para alguns, será bem difícil. Porém, há os que conseguem fazer a tarefa rapidamente, os que erram seguidamente, mas sabem observar os êxitos dos colegas, até que, finalmente, todos realizem algumas tentativas com êxito.

Nesse ponto, o professor estimula seus alunos a ajustarem o ritmo das batidas de bola com o ritmo dos saltos e da corda. Ou seja, a cada salto uma batida de bola, ou a cada dois saltos, etc.

Qual a vantagem de fazer isso? A vantagem é que os alunos estão aprendendo a driblar, ou quicar a bola contextualizadamente. Não fazem esse gesto apenas porque o professor mandou, mas porque está dentro do jogo, faz parte dele, é um requisito para cumpri-lo com êxito. Não só a consciência orienta o gesto, mas as regulações proprioceptivas, inconscientes, também participam para ajustar as coordenações.



Essa é uma das grandes propriedades do jogo ao ser incluído nos programas educacionais. Os alunos podem desenvolver inúmeras habilidades para cumprir seus objetivos. É completamente diferente quicar a bola porque um professor manda e quicar a bola para realizar um determinado jogo. O movimento com a bola inclui-se em um contexto maior, e isso faz sentido para o aluno.

Em um outro momento, pode-se incluir outra variação, tornando a brincadeira cada vez mais próxima de um esporte. Na primeira, foi incluído um

movimento de driblar, porém, driblar combinado com outros movimentos, e não apenas fazer o movimento por fazer. Ora, isso é muito próximo da realidade do jogo. Em um esporte como o Basquetebol, nunca, em meio a uma partida, um jogador quica a bola sem sentido. Pelo contrário, faz isso tendo em vista um objetivo maior.

Enquanto pula corda, o aluno pode receber um passe de bola de outro aluno que se coloca à sua frente, a certa distância. O segundo aluno não estará pulando corda. Durante algum tempo, enquanto o primeiro aluno não errar, trocam passes. Depois de algum tempo, invertem os papéis. Mais adiante, esses dois alunos podem estar pulando corda ao mesmo tempo e passando bolas.

Em outra variação, enquanto o aluno pula corda, ele poderá arremessar bolas que recebe de um colega à cesta. E assim sucessivamente, enquanto os alunos forem conquistando novas habilidades e o professor conseguir ser criativo para sugerir novas formas.

Voltemos à questão do jogo como fenômeno. Já escrevemos em uma outra ocasião que o jogo é o território do imprevisível, do mistério, da subversão. O seguinte exemplo mostra toda a diferença entre jogar e cumprir uma tarefa obrigatória, o que equivale, em certo sentido, a trabalhar. E o que vamos escrever está fortemente ligado à palavra jogar.

Pegue cinco pedrinhas – ou quaisquer outros objetos pequenos – e as lance ao acaso, sobre uma mesa ou no chão. Observe como caíram. Em seguida as recolha e as lance novamente. Observe. Caíram como da vez anterior? Seguramente isso não aconteceu. Tente novamente e muitas vezes seguidas. Repare que nunca acontecerá de caírem duas ou mais vezes do mesmo jeito.

Tenha paciência e pegue novamente as pedrinhas. Só que, desta vez, marque cinco pontos na mesa ou no chão. Em seguida, coloque cuidadosamente as pedrinhas sobre os pontos. Depois as recolha e coloque novamente nos pontos. Veja que elas ficarão sempre do mesmo jeito.

No primeiro caso, ao jogar as pedrinhas ao acaso, você cumpriu apenas parcialmente uma tarefa. Ou seja, seguiu a instrução de lançá-las, mas não de, obrigatoriamente, fazê-las cair de uma certa forma. Sendo assim, predominava na ação a subjetividade, isto é, o descompromisso com alguma coisa fora de você. A ação era realizada mais para você que para cumprir necessidades com alguém ou alguma situação. E mais, não havia necessidade nem para você.

Já no segundo caso, era necessário seguir as instruções de lançá-las e, mais, lançá-las de acordo com uma ordem imposta objetivamente. Imperava, nessa situação, a objetividade, isto é, um compromisso com algo exterior a você, o cumprimento de uma necessidade imposta de fora, mesmo que não fosse necessário para você.

O jogo é assim, como o lançamento das pedrinhas no primeiro caso. Quando jogamos, não atendemos a uma necessidade reconhecida, aparente. Não atendemos a um imperativo externo, objetivo. Quando jogamos, o fazemos para atender mais às necessidades internas que as externas, mais o subjetivo que o objetivo.



E é justamente esse descompromisso que permite que a gente seja irresponsável no jogo, que a gente corra riscos, que a gente possa errar e refazer. Crianças brincando de escolinha é uma coisa bem diferente de crianças cumprindo tarefas na escola de verdade. Na segunda, os erros são punidos gravemente, até com reprovações. Na brincadeira, fazemos chacota com os professores, somos bons e maus, fingimos o tempo todo e podemos errar à vontade, pois tudo pode ser desfeito e recomeçado.

Vem daí a idéia de que uma pedagogia lúdica pode permitir aos alunos o espaço para experimentações, para riscos, para viver aquilo que, no cotidiano de tarefas, nunca seria possível. Se eu souber que meus erros não serão punidos (por exemplo, no jogo), terei mais coragem para experimentar, para fazer diferente. Se queremos criatividade, temos de constituir um ambiente que encoraje o risco, o desafio do novo.

Vamos ensinar um pouco de esportes com o jogo. Quer ver que coisa mais simples? Estamos querendo ensinar alunos a marcar, a defender, em jogos com bola. Vamos fazer uma roda e colocar no meio dela um aluno para ser o bobinho. Enquanto os da roda trocam passes com as mãos, o do meio tenta pegar essa bola. Em pouco tempo verá que é quase impossível, pois é muito elementar trocar passes com as mãos. Se essa situação continuasse, seria altamente desestimulante para o marcador, isto é, o bobinho, no caso dessa brincadeira. Portanto, temos de, rapidamente, mudar o esquema. Agora colocaremos dois bobinhos, enquanto na roda jogam 12 passadores. Nessa formação, torna-se um pouco mais difícil passar e um pouco menos difícil para os do meio pegarem a bola. Mas é claro que ainda será muito complicado conseguir a posse da bola, pela facilidade de passar que a situação atual permite. Então, vamos complicar; vamos aumentar para três o número de bobinhos. Haverá um momento em que começará a ficar difícil passar e um pouco mais fácil tomar a bola.

Note que, não precisamos ficar fazendo discursos para os alunos, ordenando que passem melhor a bola ou que defendam melhor. Basta, como no caso da Queimada, mudar a formação. Se queremos que os alunos passem melhor, é só aumentar o número de marcadores, dificultando o passe. Ora, nesse caso, passes malfeitos serão interceptados; portanto, a situação leva o aluno a tentar melhorar seu movimento. Porém, se quisermos que os alunos se empenhem mais para defender, é só colocar um número menor de marcadores.

Em uma variação dessa brincadeira, vamos transformar a configuração para tornar difícil passar, isto é, a idéia é investir na melhoria do passe. Organizamos grupos de cinco alunos. No início, quatro deles passam bolas entre si enquanto um bobinho tenta pegá-las. Pouco tempo depois alteramos para dois bobinhos contra três passadores. Finalmente, apenas dois passadores contra três marcadores. Ah, uma observação importante! Sempre que se brinca de bobinho, quando algum deles toma uma bola, quem sai da roda é não necessariamente o que a pegou, mas o que está há mais tempo na roda (se houver mais de um bobinho). Essa medida é necessária para não desestimular alunos que, por ainda serem menos habilidosos, correm o risco de ficar tempo demais no meio da roda.

Na nossa idéia de jogo como recurso pedagógico para ensinar esportes, o professor não precisa ficar fazendo muitos discursos, insistindo para que o aluno melhore isso ou aquilo. Melhor que isso, o professor planeja ações que sugerem mudanças nos alunos. Como todo organismo, os seres humanos usam a inteligência para se adaptar. Ora, se estão, em um determinado jogo, passando bolas, caso se crie uma situação onde passar se torna mais complicado, a tendência de todos é, para se adaptar, melhorar o passe. Os alunos melhoram não porque o professor manda, mas porque é necessário.

Agora é com você

Preste muita atenção no que acabou de ler. Podemos criar situações que favoreçam a aprendizagem. É isso o que explica que os brasileiros aprenderam a jogar Futebol tão bem. As crianças cresceram em ambientes favoráveis à aprendizagem desse esporte. Para se sentirem adaptadas ao seu meio infantil, tinham de aprendê-lo. Fica para você, já ao final deste módulo, a sugestão para que crie situações a partir dessa idéia. Tente, quando tiver a pretensão de ensinar algum fundamento esportivo, criar uma variação de qualquer brincadeira que gere, no aluno, a necessidade de realizar bem esse fundamento.



APROFUNDANDO O CONHECIMENTO

É, sabemos que quase não tocamos no assunto avaliação. Nos meios esportivos há quase que uma obsessão pelo assunto; portanto, é justa a expectativa por ler sobre o tema. No esporte de alto rendimento, os sistemas de avaliação, impulsionados pela tecnologia informatizada, ganharam conotações altamente sofisticadas. Porém, nada disso dispensou a intuição de jogadores e treinadores, o saber popular, o olho do técnico.



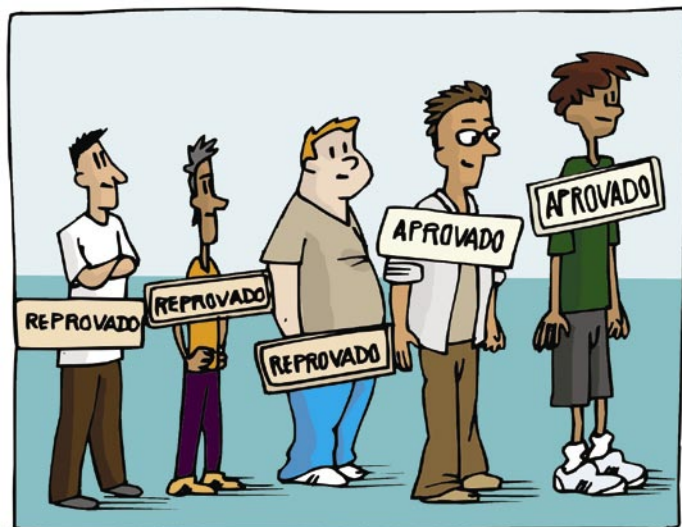
É muito difícil avaliar, principalmente quando se trata de seres humanos, essas entidades tão complexas e incompreensíveis. No campo esportivo porém, apesar de alguns desmandos, os sistemas de avaliação são muito mais humanos que na área do ensino escolar. Nesta, as verificações, quase sempre feitas mediante de provas escritas, costumam ser severamente punitivas. Naqueles, o interesse é, geralmente, o de aferir para produzir melhoras, apesar dos equívocos grosseiros. Fiquemos, contudo, somente na área esportiva e em alguns dos aspectos que envolvem avaliação.

Peneiras

Constituem uma tradição no Futebol. Nos últimos tempos invadiu outros esportes, como o Basquetebol e, principalmente, o Voleibol. Na sua forma mais simples, marca-se uma data para que os candidatos a jogadores se apresentem, permite-se que joguem alguns minutos, observados por um “especialista” e, depois, são aprovados ou dispensados. Hoje em dia, em razão do interesse econômico, surgiu uma espécie de profissional, chamado popularmente de “olheiro”, que chega a viajar por várias regiões do país observando possíveis futuros craques deste ou daquele esporte.

Peneiras e olheiros pecam, geralmente, pela falta de critério. Muitas vezes vai do gosto pessoal desses profissionais, ou dos técnicos, a escolha por este ou por aquele tipo de jovem. Conhecemos um deles que não admite

aprovar, nos testes de seleção, rapazes que não sejam altos e fortes. Se dependesse dele, nem Romário nem Zico teriam brilhado nos campos. No Voleibol, abaixo de uma certa altitude (os jogadores precisam ser tão altos que é melhor chamar altitude que altura), nem pensar.



Não há como saber o quanto erram. Porém, se errarem, o prejuízo será enorme. Quantos jovens talentosos não são eliminados nessas peneiras simplesmente porque o olheiro não os viu com bons olhos? Dez minutos de jogo seriam suficientes para apresentar uma vida de experiências? Bem, a escola não faz diferente, pois, no curto tempo de uma prova escrita pretende que os alunos demonstrem o conhecimento de horas, meses e anos de estudo.



Temos uma proposta alternativa às peneiras e seus olheiros. E essa proposta já foi implementada em alguns lugares. Que não haja seleções, que não haja triagens. Os centros esportivos devem receber, para ensinar esportes, todos os interessados que os procurarem. Não importa a habilidade de quem chega. O jovem deve ser bem acolhido e ensinado. Com o passar do tempo todos saberão qual o seu destino: ou ser um praticante comum de esportes, para sua felicidade, sua saúde, seu lazer; ou ser um atleta, médio ou de alto nível. Porém, se as pessoas não tiverem a oportunidade de permanecer em um local acolhedor, jamais poderão desenvolver satisfatoriamente suas habilidades, às vezes, adormecidas.

Testes físicos

Nada temos contra a realização de testes físicos para verificar as condições de momento dos jogadores. Porém, já repararam na expectativa gerada em torno deles? Quando uma seleção brasileira de Futebol é convocada, o país todo se abala em torno dos resultados dos testes. Parece que serão definitivos na vida do Brasil. Se um jogador consegue correr 3.200 metros em 12 minutos, pronto, já o consagramos como uma espécie de salvador da pátria. E, no entanto, ele jamais, em qualquer jogo de sua vida, correrá sem interrupções toda essa distância. Correrá, em cada jogo, muito mais que isso,

porém, cada corrida não durará mais que alguns segundos. Só para lembrá-los: na Copa do Mundo de 2002, o atacante Ronaldo, nosso jogador mais importante, estava em péssimas condições físicas. Na partida semifinal, contra a Turquia, arrastou-se pelo campo durante todo o primeiro tempo. Não era necessário fazer nenhum teste para saber que ele não tinha condições de permanecer em campo. No entanto o técnico da seleção brasileira, Sr. Felipe Scolari, o manteve, apesar de todos os comentários em contrário da imprensa especializada. E, arrastando-se, já no segundo tempo, ele fez, de bico, o gol que levou o Brasil à final. Como é que o técnico sabia disso? Conhecemos o Sr. Scolari e sabemos que ele não desmerece a alta tecnologia. Mas sabemos também que ele jamais abrirá mão de suas intuições.

Considerando que, no nosso caso, trata-se de abordar, no capítulo do esporte, somente a iniciação, as avaliações na área do alto rendimento continuarão a preocupar somente os especialistas, e não nós, felizmente. Porém, tudo se complica se confundirmos o papel do profissional encarregado de ensinar os fundamentos esportivos, com o daquele que busca a alta *performance*. Na iniciação esportiva, é justo, é humano, é democrático atender a todos os interessados. O país precisa de uma juventude educada esportivamente. Como disse Sócrates, o pensador do Futebol, o fantástico ex-jogador corintiano: com uma bola nos pés a gente muda um país (citamos de memória).

Muito bem. Então, vamos aos critérios de avaliação para aqueles que trabalham com iniciação esportiva.

Seleção inicial

Sugerimos não fazer qualquer seleção para entrada de jovens no esporte. Lembra-se do centro esportivo onde Gervásio atuou como estagiário? As crianças vinham da favela pelo buraco no muro. Todos devem ser bem-vindos: ricos, pobres, homens, mulheres, portadores de deficiências, sem distinção de raça, religião, nacionalidade, opção sexual. Somos formados em Educação Física para ensinar a todos. Não temos o direito de separar quem quer que seja. Não podemos recusar quem procura conhecimento.

Apreciação dos fundamentos

Os professores poderiam, dependendo de cada esporte, fazer uma observação da habilidade dos alunos em relação aos fundamentos desse ou daquele esporte. Por exemplo, no Futebol, poderiam ser estabelecidos critérios para verificar o quanto aprenderam sobre chutar, passar, driblar, e assim por diante. Porém, essa avaliação seria realizada apenas para os professores saberem se este ou aquele aluno precisa receber um reforço, de modo a não sofrer prejuízos em seu desenvolvimento.

Atuação coletiva

Durante os jogos, ou amistosos ou oficiais, ou pequenos jogos durante as aulas, os professores deveriam manter planilhas com os nomes de todos os alunos. À frente de cada nome fariam observações sobre o desempenho deles: como marcam, atacam, posicionam-se em campo e assim por diante.

Depois de algum tempo, essas pequenas observações constituirão um belo histórico de participação dos alunos. Nos jogos mais competitivos, muita coisa que os alunos não mostram nas aulas se revelará.

Conduta

Nas planilhas de observações, os professores podem anotar dados sobre a assiduidade dos alunos, sobre o respeito com professores e colegas, sobre cooperação, solidariedade, enfim, sobre o comportamento em grupo.

Qualquer forma de avaliação que seja para ajudar os alunos é boa. Ao contrário dos critérios tradicionais, cuja avaliação é, quase sempre, para punir. Deixar de aprender alguma coisa não é crime, portanto, não merece castigo. Somos pedagogos, especialistas em ensinar. Para tanto, precisamos dos alunos. Se utilizarmos critérios eliminatórios de avaliação, muitos jovens nem sequer chegarão a ser nossos alunos.

O esporte pode ser um bem ou pode ser um mal para as pessoas, como qualquer coisa na vida. Depende da dose. Quem a define somos nós, os profissionais de Educação Física.

Referências bibliográficas da Unidade 1

O texto terminou, mas os estudos não. Se você leu até agora é porque está interessado em saber mais. Para saber mais, é preciso ler mais. A seguir, algumas recomendações de leituras, várias das quais embasaram este texto.

FREIRE, João Batista. *Pedagogia do Futebol*. Campinas: Autores Associados, 2003.

FREIRE, João Batista e SCAGLIA, Alcides J. *Educação como prática corporal*. São Paulo: Scipione, 2003.

GRECO, Pablo Juan (org.). *Iniciação esportiva universal – da aprendizagem motora ao treinamento técnico*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2001.

LISTELLO, Auguste. *Educação pelas atividades físicas, esportivas e de lazer*. São Paulo: EPU/Edusp, 1979.

SANTANA, Wilton Carlos. *Futsal: apontamentos pedagógicos na iniciação e na especialização*. Campinas: Autores Associados, 2004.

_____. *Futsal: metodologia da participação*. Londrina: Lido, 1996.

2

Atividades complementares



2.1 Capoeira



Ao final desta seção, você será capaz de:

- *Iniciar a vivência da Capoeira, na escola, a partir do conhecimento das raízes históricas deste esporte, aspectos práticos e diferenciadas formas de aplicação.*

2.1.1 Uma cultura motriz brasileira

A Capoeira é uma manifestação cultural brasileira nascida em circunstâncias de luta por liberdade nos tempos da escravidão. Pode-se dizer que seu princípio é africano, porém, seu começo deu-se no Brasil. Sérios estudos nos levam a crer nessa proposição.

Os negros foram caçados como animais, aprisionados e brutalmente traficados da África distante para serem vendidos como mercadoria em terras brasileiras. O negro escravo trabalhava horas a fio na lavoura, nas minas, em ambulantes e rudes atividades comerciais e ações domésticas, entre outras funções de subserviência. Não tinha direito a salário, habitação, saúde, alimentação. Não era respeitado como ser humano e convivia com indignas condições de sobrevivência.

Desrespeitado e ultrajado, ele não tinha meio de revoltar-se contra tal situação. Seus lamentos não eram ouvidos e não tinha direito a reivindicar qualquer coisa. Os negros fujões que fossem capturados eram terrivelmente castigados e, na maioria dos casos, morriam pelos açoites e maus-tratos. Por isso, a utilização do seu corpo como arma e a cultura (danças, músicas, rituais etc.) que eles trouxeram da África iriam formar e organizar uma resistência e uma estratégia de sobrevivência e luta.

Veio a abolição, mas o negro, com uma falsa liberdade angariada, sendo desrespeitado e posto à margem da sociedade, continuou a ser tratado como sub-raça e sem direitos à cidadania. A perseguição aumentou com a

Proclamação da República. Criaram-se até mesmo artigos especiais no Código Penal Brasileiro (1890), com o intuito de dizimar capoeiristas.

Dentro de todo esse cenário nascia, então, a Capoeira: uma arte-luta como síntese dos elementos da cultura africana surgida no Brasil. Ela faz parte da cultura brasileira e, juntamente com outras manifestações afro-brasileiras, está presente em nossa forma de viver.

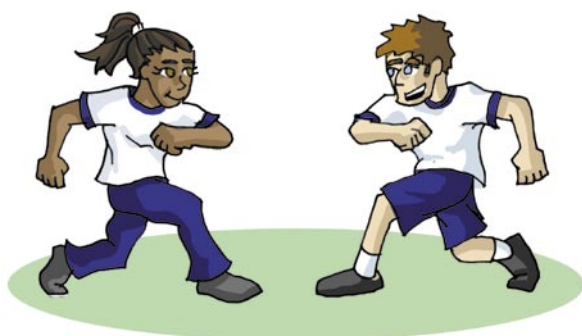
Como o intuito deste texto é fomentar o interesse pelo ensino da Capoeira, vamos orientar alguns meios para que você – mesmo que não seja capoeirista – explore essa importante expressão de nossa cultura corporal.

A Capoeira conecta a Educação Física ao saber e a gostos populares com o prazer. Uma arte-luta criada e culturalmente assimilada através da história do movimento corporal brasileiro.



2.1.2 Aprendendo a ginga: um bailado com jeitinho brasileiro

A música da Capoeira produz um ritmo contagiante, mexendo com as nossas raízes e, tal como o samba, leva-nos a libertar o corpo e a bailar. Então, basta entendermos o princípio existente entre movimento corporal, ritmo e liberdade de expressão. Além disso, gingar é procurar penetrar / explorar / escapar da ação do outro, vencer um bloqueio e não ser violado. É a preparação para o embate e o reconhecimento da importância do outro.



Por que o capoeirista utiliza a ginga? Ela é a representação simbólica da luta brasileira do dia-a-dia. Por meio dos movimentos dos dois capoeiristas (do jogo específico) há um diálogo corporal: negociar, driblar, ludibriar, recuar, atacar, dissimular. É uma arte não-verbal da comunicação humana.



Despertando a ginga de cada um

Cada um deve sentir-se e experimentar-se em movimentos, aliando-os ao que se ouve. Você pode utilizar um aparelho de CD ou toca-fitas para reproduzir o som da Capoeira, ou, caso haja possibilidade, trazer os instrumentos musicais da Capoeira para que se toquem as músicas.

Apresentamos a seguir algumas dicas que podem auxiliar no processo individual do corpo na dança da ginga:

- a) Deixe que o som da música da Capoeira seja vivenciado e explorado pelos alunos. Deixe que a sensibilidade, que é um aspecto interno e individual, seja desenvolvida. O aluno relaciona-se com a música e movimenta-se livremente induzido pela mesma.
- b) Propicie a conexão entre corpo, música e espaço. Por exemplo, sugira ao aluno que percorra a área física da aula, movimentando-se ao som da música de Capoeira, do jeito que ele desejar: girando, saltando, rolando, trocando passos, trotando, enfim, brincando.
- c) Permita-o vivenciar a relação do grupo e das pessoas na Capoeira, ou seja, que tome consciência da existência do “outro”. Esta relação fantástica é a essência da necessidade que entendemos ser prazerosa, ou seja, da vida em sociedade. Uma sugestão para este momento seria pedir aos alunos que, em duplas, frente a frente, um aluno tente imitar (espelhar) os movimentos do outro aluno e vice-versa.
- d) Favoreça a coordenação e a conexão entre os jogadores de Capoeira na fase seguinte a essas atividades preliminares. Em duplas, sempre tomando o cuidado de alterná-las, faça com que todos possam interagir; peça aos alunos que toquem as palmas das mãos do parceiro, um braço de cada vez e sempre o contrário ao do colega (braço esquerdo x braço direito e vice-versa). O aluno poderá concluir que o seu movimento dependerá do que o outro fizer.

Desta forma pretende-se que os alunos cheguem até o movimento da ginga. Então, brincando, de forma prazerosa e criativa estaremos chegando lá. Os princípios para se chegar até a ginga são os que apresentamos anteriormente, porém, tenha certeza: não estamos longe dela. Nesse momento, é preciso fornecer uma referência apenas como opção aos alunos. É simples e não desprezará a individualidade do aprendiz:

- trace várias linhas paralelas e peça que os alunos, individualmente, mantenham-se com os pés paralelos em cima de uma delas e de costas para a outra linha. Então, ao som de músicas de Capoeira, os alunos devem explorar movimentos pisando nas referidas linhas;



- em seguida, trace vários triângulos no solo e peça aos alunos que movimentem-se em ginga dentro dos mesmos (pode-se sutilmente, depois de determinado tempo, sugerir-lhes que se movimentem com os pés pisando nos vértices dos triângulos);
- por fim, pergunte a eles como podemos nos manter em equilíbrio e coordenando movimentos de braços com pernas. Deixe com que percebam que, tal qual o caminhar, precisamos manter braço e perna da mesma lateralidade em posições contrárias (um estará à frente enquanto o outro estará atrás, simultaneamente).

A presente proposta é de utilização da Capoeira como um meio de Educação Física e não como um fim. Portanto, não se deve exagerar em detalhes técnicos. A Capoeira como meio de Educação Física deve privilegiar a experiência, a vivência e a iniciação. Não deixará de acontecer o aprendizado da Capoeira; todavia será de forma complementar.



Sugestão de jogos para explorar a ginga

- a) Coloque vários arcos no solo ou simplesmente faça seus desenhos no chão; disponha os arcos ou desenhos perto um do outro. Os alunos devem explorá-los, permanecendo sempre dentro dos círculos, colocando um pé em um arco e o outro no arco do lado, alternando para frente, para trás etc. Você pode organizar um pique-pega no qual todos devem deslocar-se dentro dos arcos.
- b) Outra atividade pode ser a de gingar movimentando-se entre obstáculos que podem ser, entre outros, cadeiras, mesas, bancos, plintos, garrafas PET de refrigerante. Os alunos deverão deslocar-se entre os mesmos utilizando a ginga. Podem colocar as mãos no solo, girar ou realizar qualquer outra forma de deslocamento em ginga. Você também pode organizar um pique-pega com deslocamento entre os obstáculos.
- c) De acordo com aspectos históricos da Capoeira, sugerimos uma atividade denominada de O capitão-do-mato no corredor da ginga.

Marque com um giz um corredor no solo com mais ou menos 4 metros de largura. Um aluno será o capitão-do-mato e ficará tomando conta deste corredor para que os “escravos” (os outros alunos) não passem por ele. Todos os alunos ficam em uma das pontas do corredor, e o pique (a liberdade) será na outra ponta, sendo que o capitão-do-mato ficará no meio, a fim de evitar a fuga. Todos devem tentar a fuga utilizando a ginga, indo e voltando até o momento certo para passar pelo capitão-do-mato.

2.1.3 No balanço das esquivas

Nos estudos da história da Capoeira e nas hipóteses de sua criação, percebemos, de forma quase que consensual, que os negros, ao fugir, driblavam seus perseguidores e raras vezes batiam-se frente a frente com eles.

Podemos fazer uma comparação das esquivas da Capoeira com o drible do Futebol. Neste esporte tão popular no Brasil, nenhum jogador deve segurar o outro, e o jogo de corpo e as mudanças contínuas de direção e sentido desviam-se dos defensores/marcadores, desconcertando-os, a fim de fugirem dos mesmos e passarem adiante com a bola até o triunfo do gol.

Os escravos não podiam ser apanhados pelos capatazes nas suas fugas. Travar combate corpo a corpo (agarrá-los e jogá-los ao solo) seria tremendamente desvantajoso. Os capatazes eram mais fortes, e os negros, em sua maioria, eram franzinos, porém ágeis, velozes e sagazes; portanto, driblavam os seus perseguidores (tal como no Futebol) e fugiam para as matas. Quando cercados, conseguiam escapular entre os braços dos capatazes, esquivando-se habilmente (balançando o corpo de um lado para o outro, abaixando e levantando, em um ágil jogo de movimentações). Esta hipótese bastante considerada e aceitável entre os estudiosos da Capoeira levamos a considerar que agarrões não são tradicionais na Capoeira.

Desta forma, o capoeirista deve jogar com liberdade, esquivar-se, safar-se dos golpes desferidos. Agarrar o outro capoeirista pode significar incompetência, descontrole emocional, descaracterização da Capoeira e um passo para a violência. Portanto, as esquivas são os recursos de um capoeirista para safar-se de um golpe e dar continuidade ao fluxo do jogo de Capoeira: plástico, belo, coordenado e dialogado e sem interrupções abruptas. Gingar e esquivar-se é tudo isso. É o balanço do corpo em todas as direções a fim de evitar o choque com o golpe desferido por outro capoeirista. A esperteza e a negaça do corpo que conhece seu potencial de defesa, no qual ela se constitui também em um excelente ataque.

Antes da facilitação ao aprendizado das esquivas, você pode propor atividades que solicitem aos alunos experimentarem formas próprias das mesmas. Até mesmo favorecer a relação de “ação e reação”. Para aprender a ginga o aluno deve entender sua necessidade. Com essa finalidade, propomos, a seguir, algumas atividades:

- a) Os alunos, em duplas, deverão gingar. O aluno A encostará as mãos, com os braços estendidos, alternadamente nos ombros ou joelhos do aluno B. Este deverá apenas aparar com o antebraço e evitar que o aluno A consiga seu intento. Os alunos devem ser orientados no sentido de que os braços que atacam devem ter movimentos conduzidos (lentos e sem força) e não explosivos (velozes e potentes). O objetivo é relacionar ação e reação. Depois de um tempo, peça que invertam a situação.
- b) Proponha atividade quase semelhante à anterior, porém, agora, o aluno B deverá desviar-se dos movimentos realizados pelos braços do aluno A.

Nasce daí o princípio das esquivas, a partir do qual o aluno estudará formas de evitar contato corporal com o golpe e a intenção do outro. Após cada aluno ter vivenciado, experimentado e, até mesmo, criado formas próprias de esquivas, você pode repassar-lhes as esquivas comumente utilizadas.

Cocorinha

"Se vier o golpe? Eu me agacho!"



É uma esquiva simples e consiste apenas na posição agachada ou tradicionalmente conhecida como cócoras, daí o nome do movimento. É utilizada geralmente quando o capoeirista não possui a noção exata se o golpe vem da direita ou da esquerda. Também utilizada quando o golpe é desferido com rapidez, pois é uma esquiva fácil de ser executada.



Costumamos favorecer o seu aprendizado por meio das seguintes atividades:

a) O Fio da navalha

Os alunos permanecem gingando naturalmente, ao som de música de Capoeira. Assim que ela for interrompida, todos deverão se acocorar o mais rápido possível. Neste momento dois colegas segurando uma corda nas pontas passarão a mesma sobre os alunos acocorados. Estes por sua vez poderão desafiar o "fio da navalha" levantando-se e acocorando-se quando a corda vier.

b) Os alunos distribuem-se no local de aula gingando e em duplas. O aluno A, no momento em que quiser, deverá estender o braço de forma conduzida e tentar "golpear" o aluno B na altura do ouvido, e este, por sua vez, deverá realizar a cocorinha. Alternam-se os componentes das duplas e as suas funções.



Informe aos alunos que evitem flexionar os joelhos abaixo da marca de 45 graus e que tentem manter a coluna o mais ereto possível. Tais cuidados evitarão problemas posteriores. Porém só interfira quando o aluno realizar situações posturais bastante grotescas e que sejam inseguras.



Esquiva lateral

“Vindo o golpe? Ah! Caio para o lado... No sentido dele.”

É um movimento simples e a mais utilizada das esquivas. Sua execução se dá sempre ao sentido do golpe desferido pelo companheiro que joga Capoeira conosco. Se o movimento do mesmo vier da esquerda para a direita, nossa esquiva obedecerá este sentido e vice-versa. O importante é conhecer como se dá o movimento e elaborar estratégias para facilitar o aprendizado que deverá simular situações reais (contextualização do aprendizado). Propomos o seguinte caminho, muito embora haja outros:

- a) O primeiro momento seguirá o mesmo princípio da cocorinha: o aluno **A** conduzirá o braço estendido a fim de atingir o ombro do aluno **B**. Este deverá executar abertura lateral de pernas no mesmo sentido do movimento do braço do colega. A perna que avança lateralmente flexionará o joelho que apontará para o lado avançado fazendo com que a ponta do pé também o faça.



- b) O segundo momento dará início a uma discussão com os alunos a propósito de como ficarão os braços. Os participantes deverão ser instigados a procurar as respostas com base na execução do movimento. O aluno vai escolher a forma ideal para ele.



- c) Pergunte aos alunos o que fazer com o outro braço. Ao final da discussão, informe, caso os alunos não cheguem a esta conclusão, que a melhor forma é deixá-lo paralelo ao solo com o antebraço protegendo o rosto.

Esquiva frontal

“Colar o peito à coxa, ficar encolhidinho e ver o golpe passar...”



Este movimento caracteriza-se por ser executado na posição de base da ginga da Capoeira (com a perna direita ou esquerda à frente). A perna que estiver à frente deverá flexionar-se. O tronco também executará este movimento (flexão), *colando peito à coxa* e mantendo a perna bem estendida na posição posterior.

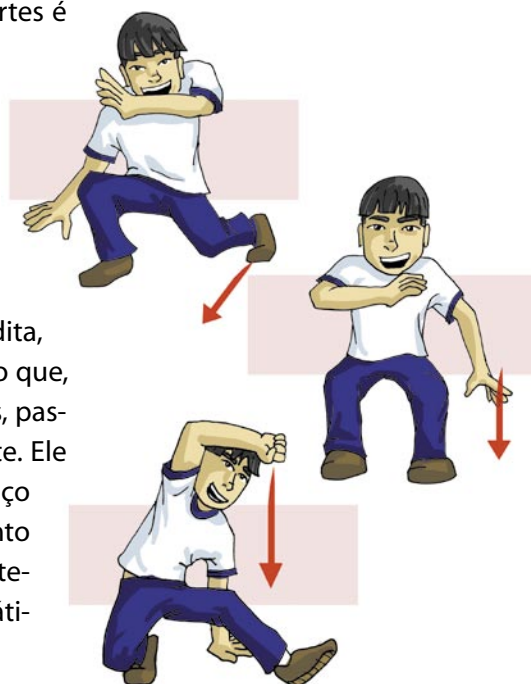
Negativa

“Deslizo o pé, estendo a perna, apóio o braço no solo e o rosto quase colado no chão...”

O movimento denominado negativa tem por objetivo não só a caracterização de uma esquiva como também ser a preparação para uma fuga (saída à lateral), como você verá no próximo item (rolê). Se for utilizado como esquiva, tende a acompanhar o sentido do golpe desferido. Ou seja, se ele vier da esquerda para a direita, o capoeirista deverá agachar-se e estender a perna direita inclinando o tronco para este lado, apoiando-o por sobre o braço e tentar “colar” o rosto no solo.

A negativa é um interessante movimento que muito envolve a relação tempo e espaço (conforme as outras esquivas). Dividi-la em duas partes é um dos métodos que escolhemos para facilitar seu aprendizado:

- Parte I – o aluno executa a ginga e é orientado a agachar-se equilibradamente, trazendo a perna que vem detrás, arrastando a região plantar ou a ponta do pé no solo. (A atividade pode ser desenvolvida ao som de música de Capoeira; a cada momento que esta for suspensa, o aluno deverá executar o movimento, voltar à posição inicial e continuar gingando);
- Parte II – é a vivência do movimento da negativa propriamente dita, executando-a da mesma forma do item anterior. Sugira ao aluno que, agora, ao agachar-se, traga a perna que estiver estendida atrás, passando-a paralela à outra estendendo-a completamente à frente. Ele também deverá flexionar o tronco e apoiá-lo no solo, com o braço da lateralidade da perna estendida. Use a música como elemento estimulante, conforme o exercício anterior. É um movimento interessante e bastante prazeroso quando executado. Incentive a prática da negativa tanto com a perna direita como com a esquerda.



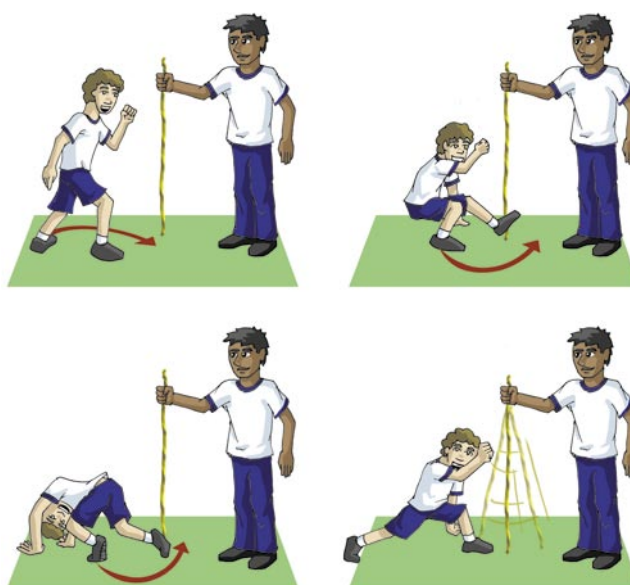
Rolê

“De negativa feita, faço um compasso com a outra perna e saio ligeiro... Tava lá e, agora, aqui!”

A **roda** é o espaço geométrico real e imaginário, onde se desenvolvem os movimentos de dança e luta, que se revesam entre os dois jogadores.

O rolê somado à negativa forma um movimento de recuo, fuga ou preparação para um ataque surpreendente. É bastante utilizado pelos capoeiristas, tornando o jogo dinâmico porque explora toda a **roda**.

O método que utilizamos para que o rolê seja aprendido pelos alunos consiste na experimentação do movimento de forma global. Partindo da negativa já aprendida, ele é desafiado a aplicar uma rasteira com a perna que estava flexionada em uma corda segurada pelo companheiro situado um metro a sua frente (porém, um pouco à diagonal) com o braço estendido à frente. A corda fica estendida, perpendicular ao solo e encostando sua ponta nele.



Outra forma bastante utilizada em situação de jogo é partir da esquiva frontal. Neste caso inicia-se gingando, esquiva lateral, negativa e rolê. É uma seqüência bastante rítmica e com belo efeito plástico.



O jogador de Capoeira não deve perder a visão do que o outro faz.



Após várias tentativas dos alunos, você pode ajudá-los a encontrar uma forma mais adequada e um pouco mais técnica de execução do movimento: solicite que mantenham o pescoço flexionado, tentando encostar o queixo no peito (isto fará com que eles observem os movimentos do outro capoeirista durante a manobra do rolê).

Para treinar essa habilidade, realize uma atividade na qual um aluno aponta um número de 1 a 5, com uma das mãos, no momento em que o outro aluno estiver realizando o rolê e, depois, pergunte qual foi o número apontado.

Sugestão de atividades para explorar as esquivas, a negativa e o rolê

a) O capoeirista e o samurai

Esta atividade consiste na ginga juntamente com as esquivas. Um aluno será o samurai e portará um cabo de vassoura ou um pedaço longo de bambu, ou algo similar. Ele deverá usar esta “espada” com movimentos conduzidos e com pouca velocidade com o intuito de “acertar” o capoeirista. Este, por sua vez, deverá esquivar-se dos golpes da espada do samurai: abaixando-se na posição de cócoras; abaixando-se para o lado esquerdo ou para o lado direito; saindo para trás ou para os lados.

b) Reloginho

Um aluno estará segurando um barbante com uma bolinha de papel amarrada na ponta. Os outros alunos devem se colocar perto do mesmo. Este aluno vai girar o barbante com a bolinha de papel na ponta, e os colegas em volta devem evitar que a bolinha de papel ou o barbante os atinja.

c) Arrastão

Dois alunos esticam uma corda longa, ficando um em cada ponta. Os outros colegas devem manter-se em ginga. Em um momento qualquer os alunos da corda devem correr com a corda esticada na direção dos alunos em ginga, e estes deverão esquivar-se no momento certo; depois que a corda passar, devem continuar em ginga.

d) O pêndulo do relógio

Estique uma corda longa que deverá ficar de 80 cm a 1m de altura do solo. Os alunos devem movimentar-se, gingando e esquivando, na direção desta corda. Passando embaixo da corda e de um lado para o outro como se suas cabeças fossem pêndulos de relógio.

e) Pegar o rabo

Faça uma roda de Capoeira (você já pode repassar noções preliminares aos alunos sobre uma roda e as funções que cada um desempenharia na mesma). Dois alunos ao centro da roda portarão, cada um, uma camiseta na altura do quadril, posta de lado e pendurada na cintura. Os colegas baterão palmas ao ritmo do som de Capoeira, enquanto os colegas do centro da roda gingarão, tentando apanhar a camiseta da cintura um do outro. Não poderão segurá-las, apenas defendê-las. O aluno que tomar a camiseta permanece no jogo, e o outro dará sua vez a um próximo e assim sucessivamente.

f) Esquiva frontal

Adaptação da brincadeira denominada de morto ou vivo. Solicite aos alunos que se espalhem no local da aula. Grite o nome de uma das esquivas de cada vez, e os alunos deverão imediatamente realizá-la. O grande desafio será fazê-las de forma rápida e sem errar. Conforme a brincadeira se desenrolar, não siga a mesma seqüência ao gritar as esquivas.

g) O Futebol da negativa

Os alunos dividem-se em círculos e você entrega uma bola para cada grupo. Os alunos devem tocar a bola somente realizando a negativa para atingi-la. Os alunos não devem se preocupar com a direção que a bola irá tomar, pois ela sempre alcançará um aluno do círculo.

h) Pique da negativa e do rolê

Escolha um aluno para ser o pegador e os outros se espalham pela sala. Recomenda-se que o espaço não seja muito grande. A brincadeira consiste na movimentação para fugir ou capturar os colegas apenas utilizando negativa e rolê.

i) O navio afundou!

Esta brincadeira consiste em espalhar várias garrafas plásticas de refrigerante litro. Cada aluno será um navio que se movimentará utilizando-se da negativa e do rolê, e as garrafas serão minas que explodirão se forem tocadas e caírem. Você pode, também, dispor as garrafas em linha e solicitar que cada aluno saia de um ponto a outro, entre as garrafas, cuidando para que não caiam.

j) Passando por baixo da cerca

Estique um barbante ou elástico. Os alunos deverão passar de um terreno para o outro por baixo da cerca utilizando a negativa e o rolê para executarem a tarefa.

l) Seguindo a onda

Os alunos se organizam em duplas. Um deles fará o papel de onda, utilizando uma vara, cabo de vassoura ou pedaço longo de bambu, e o outro permanecerá gingando. Quando o aluno-onda movimentar o seu implemento da esquerda para a direita, ou vice-versa, na altura do quadril do gingador, este deve realizar a negativa e o rolê no sentido do movimento realizado pelo outro.

m) Depenando o frango

Esta brincadeira consiste em riscar um pequeno círculo no solo, convidar um aluno para brincar de ser o frango, o qual ficará dentro do círculo. Este aluno deve ter vários pregadores de roupa colocados em sua camiseta. Os colegas devem ficar em volta do círculo, e a missão será “depenar o frango”, ou seja, retirar os pregadores da roupa do aluno no centro do círculo. Todos devem manter-se gingando, os de fora não podem invadir o círculo e tentarão apanhar os pregadores do colega que tentará esquivar-se dos defensores.

2.1.4 Golpes

“Agora é pra valer! Você tá esperto?...”

A ginga do capoeirista, além de mantê-lo em movimento, é uma forma de estudar com esperteza as ações do outro. Ela deve ser uma grande brincadeira utilizada para enganar “maliciosamente” por meio de fintas, giros, pulos etc.; e quando temos certeza da vulnerabilidade do “camarada”... Zap! Aplicamos-lhe um golpe que o obrigará a uma rápida esquivada.



Devemos ter cuidado em aplicar o golpe, pois a intenção não é acertar ou machucar o outro jogador, mas forçar sua esquivada e mostrar sua vulnerabilidade. Demonstrar que ele ainda tem a aprender, precisa mais atenção e destreza! Aí está a esperteza e a “malandragem” do bom capoeirista e a beleza da Capoeira.

Existem os golpes

- rodados (trajetória circular do segmento corporal) e
- lineares (trajetória reta).

Há, hoje em dia, inúmeros golpes de Capoeira cadastrados e conhecidos, mas, por causa dos objetivos deste trabalho, que são a iniciação, a vivência e a experiência na escola, vamos nos limitar aos mais utilizados e conhecidos: meia-lua de frente, queixada, rabo-de-arraia, armada e martelo (estes golpes podem ter diferentes nomes de acordo com a região ou outras escolas/grupos de Capoeira). Eles são suficientes ao nosso objetivo e, somados à ginga e às esquivas, resultarão em um excelente vocabulário de movimentos de Capoeira aos alunos.

Meia-lua de frente

“Um lápis na ponta dos pés.”

Consiste em um movimento da perna direita “para dentro” passando pela linha média do corpo. É como o próprio nome indica: desenharmos uma meia-lua com os pés. Tentar golpear o companheiro com o lado interno do pé da perna de ação.

- O aluno **A** executa a meia-lua de frente, e o aluno **B** escolhe uma das esquivas aprendidas para safar-se do golpe;
- Invertem-se os papéis.



Sugestão de atividades para explorar a meia-lua de frente

a) Toque de bola com meia-lua de frente

Os alunos organizam-se em duplas, trios etc. Cada grupo recebe um balão (bexiga de borracha). Os alunos devem manter a bola no alto, tocando um para o outro, utilizando-se apenas do movimento de meia-lua de frente.

b) Pique-cola

Os alunos espalham-se pelo ambiente da aula, e um deles será o pegador. Ao sinal, este aluno deverá correr atrás dos outros, e cada aluno apanhado e colado ficará agachado. Os outros colegas devem fugir do pegador e descolar os outros utilizando o movimento de meia-lua de frente por sobre os alunos apanhados e colados.

Queixada

“Se você cochilar... Machuca o queixo e vai tomar sopa de canudinho!”

Este golpe possui o mesmo princípio da meia-lua de frente, porém a perna de ação executa um movimento “para fora”, ou seja, de dentro para fora. Seu processo é um pouco mais complicado que o exemplo dado como princípio. O objetivo final é tentar golpear o companheiro com o lado externo do pé da perna de ação.

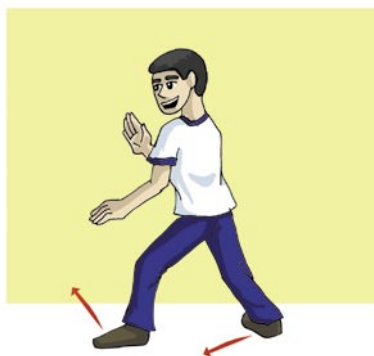


Existe uma complexidade de ações intermediárias até a concretização da queixada. Por isso, não tenha pressa. Deixe os alunos gastarem bastante tempo até conseguirem formas aproximadas da técnica necessária. É importante vê-los utilizando o raciocínio e a criatividade para solucionar o problema. São várias tentativas, ensaios e erros.

Após a fase de procura e experimentações, poderemos auxiliar a encontrar as respostas para resolução do problema: produzir a maior amplitude possível para a alavanca do golpe (idéia do braço de força).

Os alunos deverão chegar à seguinte conclusão: o movimento deve ser dividido em três momentos:

- Momento 1 – compreender que se deve girar o quadril e o tronco para dentro quando da posição de base de perna direita ou esquerda à frente – na ginga, quando uma perna está atrás e a outra à frente;



- Momento 2 – entender que, para a perna/golpe executar um movimento de maior amplitude possível, deve haver um eixo para isto acontecer. Portanto, a perna de trás deve aproximar-se da perna da frente, cruzando; e ela (perna vinda de trás) será o apoio e o eixo para a perna/golpe;



- Momento 3 – é o do golpe propriamente dito, que é executado lançando a perna/golpe formando uma parábola com o ápice (ponto mais alto) na altura do queixo do companheiro. Este executará qualquer esquivada.



A primeira parte do aprendizado deve ser executada individualmente. Porém, assim que você achar conveniente, os alunos podem executar o golpe em duplas (situação de jogo) sempre em movimentação: gingando!



Sugestão de atividades para explorar a queixada

a) O caçador e a caça

Os alunos organizam-se em duplas. O aluno caçador deve atacar a caça com queixadas. O aluno que atua como caça se abaixa esquivando-se em cocorinha, passado o golpe desferido pelo outro. Este aluno se levanta e dá um passo para trás, mantendo-se de frente para o caçador, que dá um passo para frente e continua atacando.

b) Usando o facão para a fuga na mata

Os escravos fujões utilizavam facões para abrir a mata e fugir dos perseguidores. Neste caso, a perna que executa a queixada atuará como um facão limpando a mata e auxiliando-os na fuga. Assim os alunos devem se manter executando a queixada em uma linha reta até chegar a um ponto final onde encontrarão a “liberdade”.

c) Toque de bola utilizando a queixada

Idem à atividade sugerida para a meia-lua de frente.

d) Pique-cola

Idem à sugestão para a meia-lua de frente.

Rabo-de-arraia

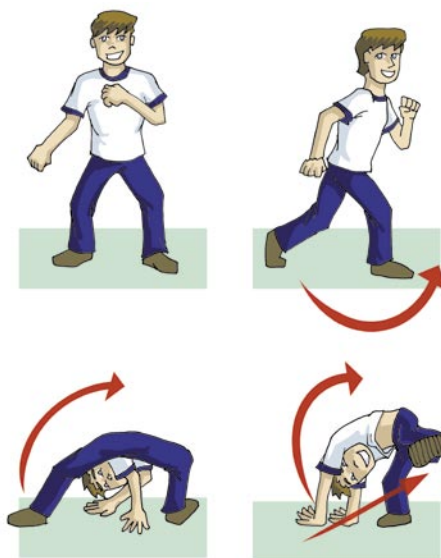
“Lá no mar, o bicho dá um giro de corpo, bem rápido, e aí...”

A relação dos criadores da Capoeira, os negros africanos e seus descendentes aqui no Brasil com os elementos da natureza, sua flora, sua fauna, mares, rios etc. sempre esteve fortemente presente na cultura denominada afro-brasileira. Daí existirem nomes de movimentos e golpes retirados da ação desses elementos. O rabo-de-arraia é um dos melhores exemplos disso.

É um golpe que se assemelha ao movimento do peixe denominado arraia. Quando ele muda de direção, girando 180 graus, sua pequena cauda chicoteia algo que está a sua frente. Veja a descrição do movimento: o capoeirista ginga, pára com os pés paralelos, cruza as pernas, utilizando o movimento somente de uma delas pela frente e apontando o calcanhar da mesma para o capoeirista com quem ele joga.

Neste momento, o executante deve flexionar o tronco tentando colocá-lo totalmente embaixo e entre as pernas (forma-se a figura de uma cruz sendo pé-pé as pontas de uma das retas e mão-mão as pontas da outra).

Por fim, apoiando-se nas mãos, deve girar os quadris, elevando uma das pernas que vai tentar acertar com o calcanhar o outro capoeirista, mantendo a outra como apoio para o giro.



Um dos freqüentes erros de *performance* é a execução dos movimentos sem olhar para o companheiro. Neste caso, repetimos a mesma informação dada para a execução do "rolê": flexionar o pescoço e tentar "colar" o queixo no peito durante a execução do movimento.

Sugestão de atividades para explorar o rabo-de-arraia

a) Fugindo da arraia

Os alunos organizam-se em círculos. Um aluno fica no centro de um dos círculos e todos mantêm-se em ginga. Este aluno corre em direção a um colega do círculo e aplica-lhe um rabo-de-arraia. Em seguida, o aluno que se esquivou do golpe assume o papel da arraia e corre em direção a outro aluno aplicando-lhe também um outro rabo-de-arraia. E assim continua a brincadeira.

b) Atacando o balão com o rabo-de-arraia

Os alunos organizam-se em círculos. Cada grupo deve possuir um balão. Determinado aluno deve sacar o balão para cima e gritar o nome de um dos participantes do grupo. O escolhido deverá rapidamente correr para aonde ameaça cair o balão e deverá acertá-lo com um rabo-de-arraia. Se conseguir, volta para o círculo. Caso não consiga, será o responsável por jogar o balão para cima e gritar o nome do próximo companheiro.

Armada

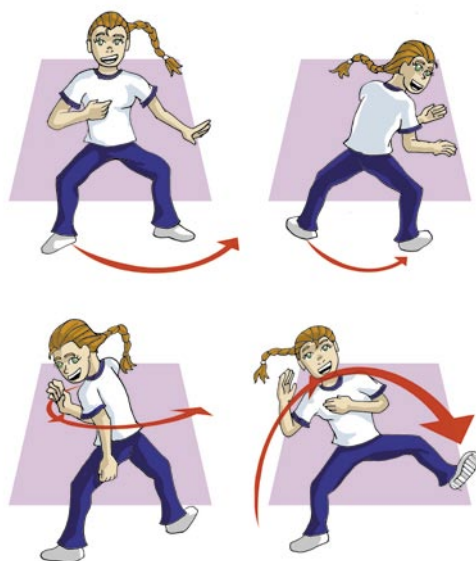
“Giro como pião, armo, solto a perna estendida e rapidinha...”

É um movimento bastante complexo, porém sua execução depende do processo de desenvolvimento da coordenação motora quando o aluno avaliará sua postura e equilíbrio.

Comece verbalizando como acontece o golpe: durante a ginga e, em um momento que o capoeirista julgar conveniente, ele pára com os pés paralelos, cruza uma das pernas à frente da outra, gira o tronco e o quadril para o sentido da perna que cruzou e, por fim, com um giro efetivo do quadril, a perna que ficou atrás eleva-se e desfere o golpe. Após a informação, o aluno deve manter-se experimentando, tentando. Ele deve ser estimulado a resolver dificuldades de coordenação, equilíbrio e dinâmica dos movimentos necessários à execução do golpe. É importante estimular a criatividade e a reflexão dos alunos.

Após o processo inicial, ensine o movimento em quatro partes (sistemizando o que foi verbalizado anteriormente):

- No momento em que cantarem o número *um*, o aluno deve parar paralelamente os pés e continuar a ginga.
- Assim que cantarem o número *dois*, o aluno deve cruzar lateralmente uma das pernas após o movimento do item a. Feito isso, volta à posição anterior e reinicia a ginga.
- Ao cantarem o número *três*, o aluno deve executar a seqüência dos dois movimentos anteriores e, em seguida, girar tronco e quadril. *Idem* aos itens anteriores, o aluno retorna à posição inicial e volta a gingar.
- Por fim, ao cantarem o número *quatro*, o aluno deve executar ordenadamente os movimentos *a, b, c* e *d* que se caracterizam pelo giro total do quadril desencadeando a saída da perna (que está atrás) estendida e à altura do ombro (ou à altura da elevação da abertura de pernas possível de cada aluno), ocorrendo aí o golpe propriamente dito.



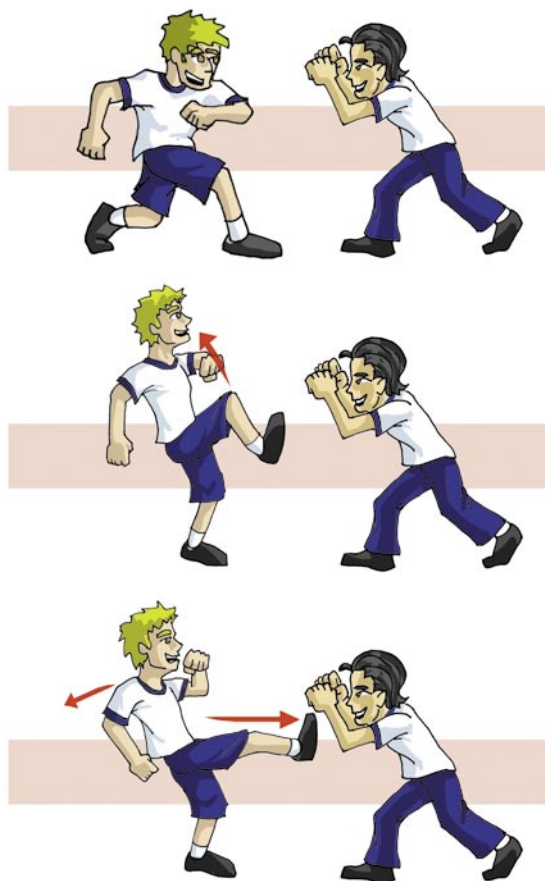
- Execução em duplas: o aluno **A** aplica o golpe, e o aluno **B** esquiva-se. Trocam-se as funções.

Bênção

“Ahá! Empurrei-te a planta do pé no peito... Tá abençoado!”

Esse golpe bastante simples consiste na elevação de uma das pernas flexionadas que é estendida a fim de empurrar o peito do outro capoeirista, projetando-o para trás. Há necessidade apenas da execução e vivência do mesmo, porém, você pode utilizar alguns exercícios simples para formar a idéia da extensão da perna flexionada que se apresenta com maior nível de dificuldade para a execução do golpe:

- O aluno chega próximo a uma parede, muro, pilastra ou obstáculo similar. Flexiona uma das pernas de forma que a planta do pé fique encostada no anteparo. Realiza um vaivém ao estender e flexionar devagar a perna (deve executar o movimento com ambas as pernas, uma de cada vez).
- Encostado à parede (obstáculo anterior), o aluno deve simular o golpe, flexionando uma das pernas e empurrar levemente um colega. Este último deve estar de pé em posição de base (uma perna à frente e outra atrás), cruzar os braços à frente do corpo, junto ao peito, e o leve empurrão será executado com a perna já encostada no ponto onde se cruzarem e estiverem apoiados os braços. O colega que receber o golpe deve executar um passo para trás. Invertem-se as funções.
- A execução do movimento passará a envolver dois alunos, como nos golpes anteriores. Não esqueça da música de Capoeira para ritmar ginga e golpe ou ginga e esquiva.



Martelo

"Batendo 'prego' nos descuidados!"

Este golpe relaciona perna-pé como se fosse um martelo; a perna sendo o "cabo" de madeira do instrumento e o pé como se fosse o "martelo" (peça de ferro) propriamente dito. Pensem na ferramenta e imaginem sua perna como se ela fosse um martelo.

E o golpe, como se aplicaria? De cima para baixo, como no uso do martelo? Não. A diferença é que a batida do martelo, como golpe, dá-se com a perna paralela ao solo. Estendemos a perna do golpe e a que ficará como base (apoio) executa um giro, apontando o calcanhar para o outro capoeirista. Tentaremos atingi-lo no ombro com o peito-do-pé ou ponta-do-pé.

Facilite a aprendizagem executando atividades em duplas:

- O aluno **A** executa o martelo, e o aluno **B** esquiva-se (invertem-se as posições).



Sugestão de atividades para explorar a bênção, a armada e o martelo

a) Toque de bola utilizando a bênção

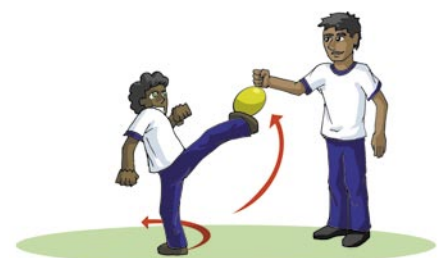
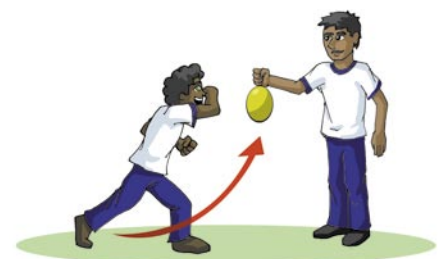
Utilize bolas de Voleibol ou de Futebol de Campo. Um colega joga a bola para o alto, e o outro deve tocá-la com a planta-dos-pés e devolvê-la para o lançador.

b) Pular elástico utilizando a armada

A idéia consiste na passagem da perna de ataque por cima do elástico esticado a determinada altura e segurado por dois colegas. Um colega fica no meio, paralelo ao elástico, entre os seguradores e executa o movimento.

c) Tentando estourar a bexiga com a ponta-dos-pés

Um colega eleva um dos braços à frente, paralelo ao solo, com a mão segurando um balão. O outro colega realizará o golpe denominado *martelo* (invertem-se as posições).



2.1.5 Acrobacias e floreios na Capoeira

Floreios são movimentos acrobáticos.

Os **floreios** são gestos de beleza plástica que representam a arte inserida na luta. Eles adornam o jogo da Capoeira dando ênfase ao prazer e à festa, elementos sempre constantes nas manifestações afro-brasileiras.

Exploramos apenas três floreios, a fim de estimular a criatividade dos alunos: aú; parada de dois apoios e parada de três apoios.

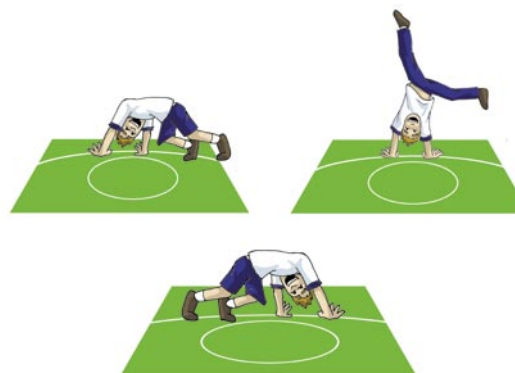
Aú: “brincando de estrelinha”

Este é um movimento que as crianças tendem a executar naturalmente. A maioria o conhece como “brincar de fazer estrelinha”. A riqueza de experiência de movimento nas fases iniciais escolares já proporciona uma base para desenvolvê-lo, apesar de sabermos que a atual sociedade “tecnologizada”, na qual a criança, a cada dia, brinca menos com as possibilidades de movimento do próprio corpo, faz com que haja dificuldade de executá-lo. Apresentamos um dos vários métodos que existem:

- Solicite aos alunos que explorem à vontade suas possibilidades de execução do movimento – com a ginga, sem ela, após um golpe já aprendido etc.
- Caso haja dificuldades de execução, sugira que o aluno risque um círculo no solo e que, sobre o mesmo, execute um giro onde irá iniciar o movimento de pé, com os pés paralelos e em cima do risco.
- O aluno pode iniciar com um giro à direita. Posiciona a mão direita no risco, flexionando o tronco a essa lateral, depois a mão esquerda. Daí, tenta pisar a perna direita e depois a esquerda na continuidade do risco e ficar novamente de pé.



- Observe a execução dos alunos e quando achar conveniente vá transformando o círculo em uma reta, até que os alunos executem o aú.



Passar informações necessárias para que os alunos corrijam a altura dos quadris e a elevação das pernas durante a execução do movimento. Porém, respeite a individualidade e o tempo de aprendizagem de cada aluno.



Parada de dois apoios: “plantar bananeira”

É um movimento bastante utilizado na roda de Capoeira e demonstra a capacidade de equilíbrio do capoeirista. Sugerimos a seguinte seqüência pedagógica para o aprendizado:

- Executar o movimento em frente a uma parede, nela encostando somente o calcanhar.
- Realizar o mesmo movimento tentando afastar o calcanhar da parede, a fim de experimentar o próprio equilíbrio, voltando à posição inicial.
- Realizar a atividade longe da parede e com o auxílio de um colega que, ficando de frente ao executante, irá segurá-lo pelo tornozelo.
- Vivenciar o movimento sem o auxílio do colega.
- Realizar o movimento em situação próxima ao jogo da Capoeira – negativa, rolê e parada de dois apoios.
- Executar variados movimentos (golpes etc.) e, após, realizar o floreio aprendido.



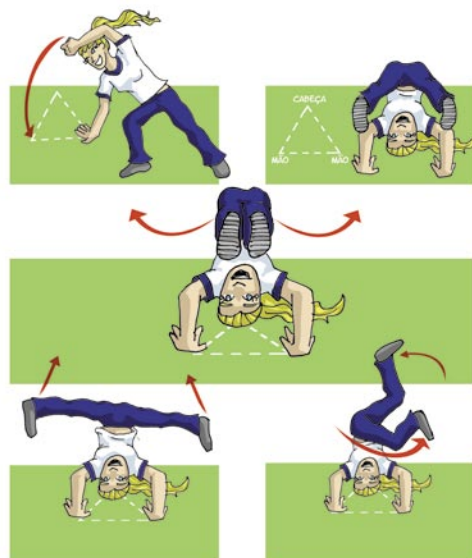
Parada de três apoios: “bananeirinha”

É um movimento muito utilizado no jogo *Capoeira de Angola*.

O primeiro passo que utilizamos para a aprendizagem é conscientizar o aluno sobre a posição inicial do movimento. Entender que a base do movimento é a construção de um triângulo tendo as mãos e a cabeça como vértices e a posterior elevação dos quadris.

Esta é uma das progressões pedagógicas que podemos utilizar:

- O aluno deve agachar-se, apoiar as palmas das mãos no solo, flexionar os cotovelos e, sobre eles, apoiar os joelhos, também flexionados, mantendo as pontas-dos-pés no solo.



- b) Flexionar o tronco apoiando a parte superior da cabeça no solo, retirando as pontas-dos-pés do solo e elevando os quadris.
- c) Estender as pernas mantendo-as unidas com os pés estendidos e tentar ficar o maior espaço de tempo possível nesta posição.

Sugestão de atividades para explorar os floreios – aú, parada de dois apoios e bananeirinha

a) Avançando com aú em linha reta

Organize os alunos em várias filas e peça que saiam, espaçadamente, movimentando-se em aú, em linha reta. Eles devem iniciar com o braço direito e depois com o esquerdo.

b) Corrida do aú

Disponha os alunos de forma a iniciarem uma corrida de um ponto a outro. Ao sinal, devem se movimentar em aú até alcançarem o ponto de chegada. Deve haver uma distância de segurança entre os participantes, a fim de evitar acidentes.

c) Cercando a caça

Esta atividade tem o objetivo de fazer com que os alunos façam aú em sentido circular em volta de uma cadeira ou qualquer obstáculo similar. Coloque uma cadeira em frente de cada aluno ou que os alunos se revezem no uso das mesmas. O aluno coloca-se em frente da cadeira, executa dois ou três aús até chegar na posição inicial, de onde saiu, dando a vez a outro colega.

d) Atrás da caça

Os alunos organizam-se em duplas. Um deles será o caçador e o outro, a caça. Ambos deverão manter-se em ginga. Em um momento qualquer e tentando enganar a caça, o caçador fará um aú a fim de alcançar o local onde a caça está gingando (lembre-se da atividade denominada cercando a caça). A caça deverá fugir fazendo um aú para o lado contrário para onde o caçador iniciou o aú. Desta forma, a caça ocupará o local onde estava o caçador, e este o da caça.

e) Quanto tempo eu fico na parada de dois apoios?

Os alunos organizam-se em duplas ou trios. Cada um será desafiado a permanecer mais tempo na posição “de ponta-cabeça” (parada de dois apoios). Um aluno cronometra utilizando relógio que marque os segundos ou simplesmente faz a seguinte contagem – “bananeira 1, bananeira 2, bananeira 3...”

f) Caminhando no bananal

Estamos todos em um bananal, por isto não é permitido caminhar com os pés. Desta forma, sugira que os alunos caminhem de um ponto a outro utilizando as mãos e em parada de dois apoios. Não haverá problemas se o aluno não percorrer todo o caminho sem parar. Caso pare e ponha os pés no chão, deve continuar de onde estiver. Os alunos farão esta atividade até o ponto final, onde convencionaremos como a “saída do bananal”.

g) Ventando na bananeirinha

Cada aluno será uma pequena bananeira (bananeirinha). Deverão executar a posição de bananeirinha e agir como se o vento estivesse movendo suas folhas que serão, neste caso, as pernas. Então, realizarão abertura das pernas à lateral, para frente e para trás, mantê-las juntas etc.

h) Bananeirinha em ação

Executar este movimento em situações reais de jogo – executar negativa, rolê –, parada de três apoios, negativa e rolê.

2.1.6 A Roda

“Vamos começar a brincadeira de Capoeira?”

A roda de Capoeira é um encontro social em que cada participante é importante para o sucesso da mesma. Cada um tem uma função que se alterna a cada momento: bater palmas, cantar, tocar instrumentos (revezar-se entre o pandeiro, o atabaque e o berimbau) e jogar, brincar no centro da roda, sincronizar movimentos e golpes podendo até criar outros. Aí está a grande diferença da Capoeira e sua identificação com os motivos nacionais: a alegria e a representação da mesma por meio de cânticos (letra e melodia), dança e expressão facial. Lembra-nos uma roda de samba e outros brinquedos populares. Além disso, o sentido histórico e antropológico da roda a identifica como um ritual no qual o círculo representa a energia promovida entre os participantes, religiosidade, transe coletivo, vigília etc.



Saber que se joga com alguém e não contra alguém. Isso é importante para a perfeita harmonia de todo o grupo.



A roda de Capoeira compõe-se de um círculo imaginário (embora possamos desenhá-lo no solo), onde se desenvolve toda a ação. Ela possui três metros de diâmetro. Os capoeiristas permanecem em volta da mesma.

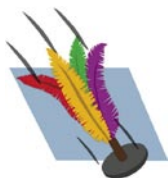
O jogo da Capoeira é acompanhado por instrumentos musicais postados juntos em cima da linha da roda, onde o(s) berimbau(s) fica(m) ao centro, entre o pandeiro e o atabaque.

Cada dupla de capoeiristas agacha-se próximo à orquestra, de lado para o centro da roda.

É ritual de respeito e tradição nunca ficar de pé em frente à “orquestra” e, principalmente, ao berimbau, figura máxima da festa da Capoeira.



O comandante, isto é, “regente” dessa fabulosa orquestra é a figura do berimbau. Daí, então, dá-se início à grande festa: o jogo de Capoeira.



Agora é com você

1. Construindo nossos instrumentos musicais da Capoeira.
Que tal usar nossa criatividade? Peça aos alunos que pensem em material alternativo para a construção dos seguintes instrumentos utilizados na Capoeira: berimbau, atabaque, pandeiro, reco-reco e agogô. Como exemplo, poderão utilizar latas, caixas de papelão, barbante etc.
2. Solicite aos alunos que pesquisem e elaborem pequena encenação sobre alguns dos temas abaixo:
 - a) O tráfico de escravos.
 - b) A escravidão no Brasil.
 - c) Os quilombos.
 - d) Zumbi dos Palmares.
 - e) A libertação dos escravos.
 - f) Surgimento da Capoeira.
3. Convide professores de áreas distintas (História, Literatura – interpretação das letras dos cânticos; Geografia, Educação Artística, entre outros) para pequenas palestras sobre a Capoeira com ênfase na área de atuação desses profissionais.
4. Solicite aos alunos que elaborem, em grupos, uma seqüência de movimentos de Capoeira. Programe uma data para as apresentações, estimule os alunos e promova clima de cerimônia e festa no dia das demonstrações.
5. Promova momentos nos quais os próprios alunos elaborem seqüências de ações em duplas (aluno **A** x aluno **B**) fundamentadas nos movimentos básicos de Capoeira aprendidos.

2.2 Tênis de Mesa

Ao final da leitura você deve conhecer novas formas de ensinar e de transformar o Pingue-pongue em uma atividade com mais interatividade entre as pessoas, em vez de praticar o jogo tradicional em que apenas duas pessoas jogam enquanto as demais ficam aguardando a sua vez.



Agora você vai ler sobre um esporte que tem sido muito praticado não só no Brasil, mas no mundo todo. Quase tão praticado como o Futebol. Não há faixa etária limite para a sua prática e nem mesmo essa questão de tipo físico específico para praticá-lo; tanto isso é verdade que, em Brasília, há um excelente hospital especializado em aparelho locomotor que utiliza este esporte na fase de reabilitação motora e socialização de pessoas que sofreram algum tipo de trauma.

Sabe por que tem tanta gente que joga? Porque ele é divertidíssimo. Basta deixar raquetes e bolinha em cima de uma mesa que todos saem correndo para jogar.

Ele é o esporte mais popular da China, há muitos praticantes na Europa e no Japão. No Brasil muitas pessoas o praticam em seu lazer. Dizem que depois do Futebol é o esporte com o maior número de praticantes no mundo.

Pois é, este é o Tênis de Mesa, ou Pingue-pongue. Qual a diferença? Bem, há atletas que preferem dizer: “Eu jogo Tênis de Mesa!” porque é um nome mais oficial, parece mais sério. Outros nem se importam com o nome, pois o importante é o prazer que têm em sua prática.

Comece conhecendo um pouco sobre a origem desse esporte. É muito interessante e curioso, até seus alunos vão gostar desta história.

O Tênis de Mesa tem origem na Idade Média, assim como os outros esportes de raquete, com um esporte chamado Tênis Real. Não sabemos ao certo o que houve, mas dizem alguns que certa vez estudantes não podiam jogar Tênis por causa da chuva, até que alguém teve a idéia de jogar numa mesa, com uma bola de cortiça e os cadernos servindo de rede e raquetes – um tênis jogado na mesa. Posteriormente a isto, utilizaram raquetes de pergaminho

com cabo longo, depois de cabo curto, quadradas, redondas, até chegar ao que são hoje: raquetes que utilizam até fibra de carbono ou fibra de vidro no meio de folhas de madeira para aumentar sua velocidade, além de serem cobertas por borrachas de vários tipos e dimensões de pinos diferenciados em seu espaçamento e altura.

A bolinha transformou-se de cortiça a celulóide, o que fez com que também fosse chamado de pingue (som da bolinha na raquete de madeira) e pongue (som da bolinha na mesa).

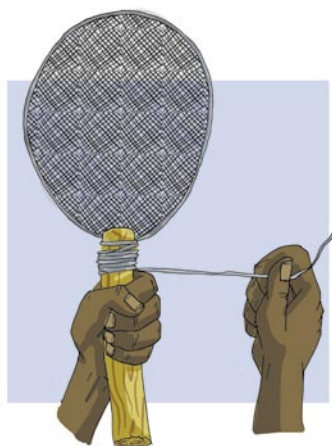


Bem, esta rápida descrição da nossa história serve para ilustrar que podemos jogar o Tênis de Mesa de várias maneiras e com diversos implementos: raquetes de madeira, cabo longo, cabo curto, bolas de celulóide, de cortiça – existem inúmeras possibilidades para que você possa exercer a sua criatividade na sua região.

Pergunte aos alunos, por exemplo, qual a melhor forma de confeccionar uma raquete, pedir para que eles tragam uma de casa ou que as confeccionem são possibilidades para a prática.

Confeccionar uma raquete não é tão difícil quanto você imagina. Veja algumas sugestões:

- Em primeiro lugar você pode arrumar “madeirite” e cortar na forma de uma raquete, podendo seguir as dimensões oficiais ou outras que considerar mais convenientes ao praticante.
- Você pode também, a partir de um pedaço de arame, fazer uma raquete com cabo longo e, na circunferência, cobrir com meia fina feminina; a bola poderia ser de papel bem amassado coberto com a meia fina.



- Uma outra opção excelente é você estimular a criatividade de seus alunos e perguntar-lhes como fariam uma raquete. Que objetivos poderiam utilizar? Há algum pai que trabalhe com materiais que poderiam ajudar nessa confecção?
- Você ainda poderia perguntar-lhes sobre quem tem alguma raquete em casa ou quem pode pegar emprestada com um vizinho ou amigo para levar na próxima aula.

Ou seja, o Tênis de Mesa pode ser utilizado como impulso para trabalhar a criatividade e a confecção de objetos. Pode ter certeza de que o proposto aqui já foi utilizado nas escolas da periferia do Rio de Janeiro e deu muito certo.



Na realidade o que estaremos abordando não é apenas uma prática divertida para o Tênis de Mesa. Queremos deixar uma abertura para os professores que têm facilidade em outras atividades de raquete, jogos de rebater, jogos de implemento de bola ou outro nome que queira dar.

Há professores, conforme sua região, que vão querer trabalhar o Frescobol, o Bete, o Tênis de Campo, o *Badmington*; não importa a escolha, o que importa é dar aos alunos a possibilidade de experimentar atividades com raquetes.

Você viu que o Tênis de Mesa serve para o lazer e para despertar a criatividade; mas como esta atividade interfere no desenvolvimento de jovens e crianças? Veja a seguir.

2.2.1 Desenvolvimento motor e Tênis de Mesa

Alguns autores têm estudado a prática deste esporte em relação ao desenvolvimento motor de crianças. Na realidade pouco tem se encontrado na bibliografia a respeito de pesquisas desta atividade, mas achamos relevante a divulgação de alguns desses trabalhos.

Allen (1996) coloca em seus estudos a relevância dessa prática no desenvolvimento motor de crianças em idade escolar e descreve:

a destreza neuromuscular, a velocidade de reação e a concentração (atenção) são fatores que são desenvolvidos durante a prática do tênis de mesa. E, além disso, a prática do tênis de mesa desenvolve a capacidade de aprendizagem de percepção motora e eleva a taxa de desenvolvimento motor em crianças comparada com outras atividades de esportes de raquete.

Allen (1996) também descreve os estudos de Wise e Desimone (1988), que discutiram a respeito da estimulação visual da atenção e sistemas coordenados de movimento. Estes últimos construíram as hipóteses de dois níveis de estimulação visual que ocorrem no Tênis de Mesa.

Nível de aprendizagem 1 – o praticante golpeia uma bola com uma raquete e isto requer a separação figura–fundo; isto é, a distinção entre a bola e as imagens a partir de seu fundo (todo o cenário em que se desenvolve o jogo). É por isso que, quando trabalhamos atividades em ambientes com fundo muito claro, há certa dificuldade de o iniciante conseguir esta distinção e de acertar a bola.

Nível de aprendizagem 2 – envolve a seleção de objetos em conjunto com os movimentos distintos, no qual se deve ter a atenção para a escolha

do movimento apropriado. Ou seja, um golpe apropriado em relação ao tipo de trajetória que o jogador oposto envia a bolinha, no qual a atenção se processa operando serialmente sobre um ou dois objetos ao mesmo tempo (jogador oposto e trajetória da bola).



Comparado com outros esportes de raquete, o Tênis de Mesa é o que mais desenvolve a coordenação motora fina, e isso proporciona mais variedade de golpes comparados aos outros esportes de raquete. Além disso, envolve uma rápida execução de seus golpes em curtos tempo e espaço. A escolha de tarefas dá-se de uma maneira bastante veloz, requerendo grande velocidade de reação, de deslocamento e dos membros.

2.2.2 Iniciando sua prática

O que podemos observar é que o Tênis de Mesa tem o seu potencial no desenvolvimento motor de crianças e jovens, assim como na reabilitação de adultos. No entanto a sua prática tem sido pouco elaborada em aulas de Educação Física.

O que você vai ler agora são descrições de práticas motoras desta atividade, com o objetivo de torná-la divertida e fácil de ser aplicada em aula. Sendo assim, passaremos a abordar jogos recreativos, desde os mais simples, em que estaremos desenvolvendo o tempo de reação e os estímulos visuais por meio da percepção fundo-figura.

Jogos sem mesa, com balão ou outro tipo de bola

Esta fase da aprendizagem tem como objetivo desenvolver o primeiro nível de estimulação visual e a diferenciação entre a bola e outras imagens.

Os primeiros jogos que você pode elaborar são com balões de festa de aniversário. Eles auxiliam diminuindo a velocidade e facilitam aos alunos pegarem aos poucos o “jeito”, a coordenação para trabalhar com um objeto e uma bola.

- Coloque uma música e faça com que eles dançam no ritmo e brinquem com os balões com ou sem raquete – o exercício estimula a coordenação motora.
- Insira, aos poucos, as raquetes, brincando.
- Tente não estabelecer regras rígidas; é importante que eles joguem sozinhos, dois a dois, até ir aumentando os grupos.
- Coloque bolas de tipos e cores diferentes, além de variar as maneiras de jogar: com um companheiro, sozinho, em duplas, trios, deixando a bola cair ou não. Isso você pode ir definindo ao longo das brincadeiras.
- Faça o aluno tocar a bola para cima, para baixo, abaixar-se e tocar a bola bem baixinha, alternando os lados da raquete: uma vez com o lado do dorso da mão, e outra com o lado da palma da mão. Fazer o exercício parado e depois em deslocamento.

- Procure fazer com que o aluno se desloque com a bola equilibrando-a sobre a raquete. Para aumentar o grau de dificuldade, o aluno na progressão deverá fazer o exercício correndo.

O importante é que o praticante tenha facilidade em perceber o fundo e a bolinha, assim como o tempo de bola deve ser lento para que ele tenha o manejo para golpeá-la e acertá-la.

Jogos sem mesa, qualquer tipo de raquete, com diversos tipos de bola

Esta fase tem como objetivo desenvolver o tempo de reação, a atenção e a amplitude de movimentos.

- Coloque dois praticantes bem distantes um do outro jogando a bola tocando uma vez apenas ao solo.
- Posicione dois jogadores de cada lado utilizando apenas uma bola; cada jogador da dupla toca uma vez na bola, alternando cada vez a batida.
- Faça um círculo com quatro jogadores e vá ampliando este número até que fique toda a turma. O objetivo é que cada jogador acerte a bola uma vez e envie para o jogador que está na sua frente. Aumentar o número de bolas até o limite a ser executado com facilidade pela turma.
- Coloque uma cesta no meio do círculo, divida a turma em equipes e veja quantas bolas em 5 minutos cada equipe consegue colocar dentro dela.
- Divida a turma em duas equipes para jogar em uma quadra de Vôlei. Cada praticante deverá estar com a sua raquete. O saque poderá ser executado mais próximo da rede, a fim de facilitar a execução. Não há número limite de jogadores em cada lado, mas o objetivo é que o maior número possa rebater a bola antes de enviá-la para o outro lado da rede. Para haver uma progressão pedagógica, os jogadores deverão deixar a bola cair uma vez ao solo no primeiro estágio e, posteriormente, jogar sem quicar no chão.

Jogos com bolinhas “fictícias”

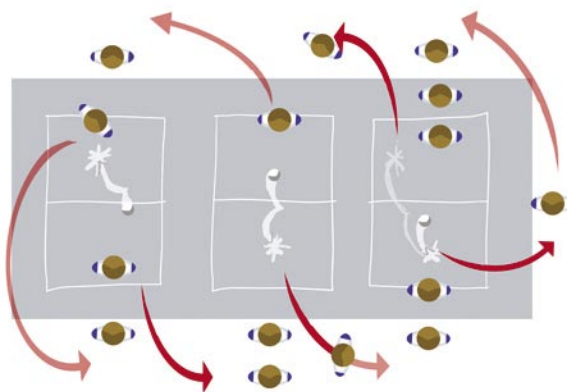
- Este jogo tem como objetivo trabalhar o imaginário dos praticantes. Você pode colocar uma música para auxiliar no jogo (isto se houver a possibilidade). Os jogadores jogam com bolas fictícias, fazendo movimentos de jogadas em câmera lenta, como se fosse uma cena teatral. O jogador imagina e realiza, sem bolinha, com movimentos amplos, diferentes tipos de jogadas: de esquerda, de direita, jogadas de ataque, jogadas de defesa, devendo o praticante criar movimentos relacionados ao jogo ou até mesmo acrobacias aliadas às jogadas.

Jogos com espaços definidos no chão

- Colocar dois, três ou mais praticantes de cada lado da sua meia-quadra ou campo de jogo. Divida os grupos em números iguais, na medida do

possível levando em consideração o número de alunos por turma e o espaço em que você irá atuar. Pode-se delimitar este espaço com giz ou aproveitar as marcações de alguns pisos que têm o formato de quadrado ou retângulo (pode ser o pátio da escola). Para os locais em que haja piso de cimento, a bola poderá tocar no chão. Para os espaços em que o piso seja irregular ou de terra, a bola não deverá tocar ao chão para facilitar a atuação dos participantes.

- Fazer a variação do exercício anterior. Podemos também colocar dois, três ou mais praticantes de cada lado; os jogadores deverão tocar a bola entre si, tocando-a no chão ou diretamente para o seu parceiro, antes de enviar para o grupo em frente.
- Colocar dois, três ou mais praticantes de cada lado, e cada jogador deverá tocar a bola uma vez e enviar a bola para o grupo da frente.
- Colocar dois, três ou mais praticantes de cada lado e, após cada toque dos praticantes, o último deverá deslocar-se para o final da fila do grupo a sua direita. Todos ao mesmo tempo deverão cooperar para que o jogo possa ocorrer.



- Dividir a turma em dois grandes grupos. Definir espaço amplo no chão. Cestas deverão ser colocadas em pontos diferentes de cada lado. As que estiverem mais distantes da equipe deverão valer mais pontos, as que estiverem mais próximas, menos pontos. As bolas que caírem na cesta não poderão ser retiradas. Jogar até o número de bolas acabar. O objetivo é rebater com a raquete e tentar fazer com que a bola entre na cesta do campo adversário. O jogo acaba quando todas as bolas entrarem nas cestas.



Estes jogos irão proporcionar maior expansão de movimentos, deslocamento e cooperação entre os colegas do grupo. Os tipos de bola e raquete devem ser variados, de acordo com as condições locais de trabalho.

Jogos com uma mesa e várias atividades

Material: uma mesa de Tênis de Mesa ou outra que for utilizada para a prática; bancos suecos (pode ser alternado por uma linha delimitada no chão); diferentes tipos e formas de bola, cestas.

Objetivo: esses exercícios vão requerer certa habilidade motora por parte dos alunos. Além disso, irão trabalhar a atenção, os dois níveis de estímulos visuais, o tempo de reação e a coordenação motora fina.

Um jogador de um lado da mesa, todos os outros do outro lado em uma coluna. Cada vez que o jogador bate na bola, ele fará uma atividade e/ou circuito que será definida(o) pelo professor. Exemplos:

- O aluno rebate a bola na mesa e, depois, deve passar com a bola quicando sobre o chão em um espaço delimitado; na seqüência, deve quicar a bola para cima, e, por fim, equilibrá-la na raquete. O percurso deve ser meio longo para que quando ele termine já esteja próximo de sua vez na mesa.
- O aluno rebate a bola na mesa e, em seguida, deve fazer o exercício acima, em uma distância menor e, posteriormente, saltar com cada pé de uma vez dentro de várias argolas e/ou pneus.
- O aluno repete o exercício acima e acrescenta exercícios de deslocamento lateral.
- O aluno repete o exercício acima e executa movimentos de diferentes atividades dentro de um circuito, como: tentar acertar a bola na cesta, executar uma série de movimentos de toque de Vôlei e outras atividades que sejam pertinentes dentro da seqüência pedagógica desenvolvida anteriormente.
- Aumente o grau de dificuldade dividindo a turma em duas grandes equipes. Cada aluno rebate a bola e simultaneamente cada grupo executa o seu circuito.



Jogos com várias mesas

Ter várias mesas não é muito comum na prática do Tênis de Mesa, mas, caso você tenha esta possibilidade, passaremos algumas atividades.

- Coloque um jogador do lado da mesa e de três a seis alunos do outro lado. Depois que todos os jogadores rebaterem a bola e passarem por duas a três vezes, deverão trocar de lado e ir para o lado do "jogador sozinho", pois cada um deverá experimentar ficar na mesa sem ninguém ao seu lado.

- Divida os alunos igualmente de cada lado da mesa. O aluno deve bater uma vez na bola e dirigir-se para o lado da mesa oposto e assim sucessivamente. Devem observar para que a bola não pare e todos joguem.
- Divida a turma em números iguais em cada lado da mesa. Em seguida você dará o sinal, e cada aluno rebaterá uma vez na bola e seguirá para a mesa do lado direito entrando no final da fila. Quando chegar a sua vez rebaterá a bola e irá para a outra mesa do seu lado direito, até terminar todo o percurso. O objetivo deste jogo é que haja cooperação entre os alunos para que todos joguem simultaneamente, sem deixar a bola cair no chão. Deverão ser executadas jogadas fáceis para facilitar o rebater da bolinha.
- **Exemplo de jogo-torneio**
Divida a turma em equipes de três. Cada equipe escolherá um número de 0 a 3 – escolher ao todo uma seqüência de três números. Exemplo: 0–2–1. Estes números serão somados pela escolha de todas as equipes e teremos uma seqüência de um total de três números. Cada equipe jogará com uma outra durante cinco minutos (se tiver muito aluno ou o tempo for curto, três minutos). A cada partida jogada some o número alcançado por cada equipe. Depois de todos jogarem entre si, veja quais foram as equipes que alcançaram os números escolhidos por eles. As três equipes deverão cumprir uma tarefa social para o grupo.

Mais exemplos de atividades

Algumas das brincadeiras que sugerimos aqui são adaptações de **atividades** propostas por MARTINS (1996) em sua monografia “Aprendendo o Tênis de Mesa brincando”

Circuito Raquete Raquetão

Utilize um giz para desenhar diferentes áreas no chão. Em cada área, coloque uma ou mais raquetes e bolas (das mais variadas possíveis). Cada área deverá conter materiais diferentes dos apresentados nas outras áreas restantes. As bolas a serem utilizadas são bolas de Tênis de Mesa e Tênis de quadra, bolas de plástico, bexigas etc. As raquetes são de todos os tipos disponíveis. O objetivo é que os alunos rebatem várias vezes a bolinha sem deixar cair. Antes de iniciar, marque um tempo para os alunos ficarem nas áreas (o tempo pode ser de 30 segundos, 1 minuto, 2 minutos etc., dependendo do número de alunos). Após o término do tempo estipulado, todos devem mudar para a próxima área, em sentido horário e ao mesmo tempo. Este circuito deve ser o mais dinâmico possível, com pouco tempo para as mudanças. Quando este circuito for usado pela primeira vez, o objetivo pode ficar baseado em experimentos livres por parte do aluno em cada área. Em uma segunda vez você pode começar a pedir exercícios específicos relacionados ao controle, à habilidade, à coordenação e assim por diante.

Circuito Raquete Supermira

Escolha uma área para colocar alvos leves, que possam cair a um toque (caixas de fósforo, latas de refrigerante, garrafas plásticas vazias etc.). Cada tipo de alvo valerá uma determinada quantidade de pontos a ser determinada antes do início do circuito. Divida a turma em duas ou mais equipes (de acordo com o número de alunos na turma) e distribua diferentes raquetes. Cada integrante da equipe deve receber várias bolinhas que golpeará

em direção aos alvos. Os alunos da equipe que não estão com as raquetes ficam com a função de colocar os alvos em suas posições originais quando caírem em virtude dos arremessos da outra equipe e ajudando a recolher as bolas. Marque a pontuação e o tempo para cada equipe.

Brincadeiras para a coordenação motora

Várias brincadeiras podem ajudar direta ou indiretamente no desenvolvimento do aluno no Tênis de Mesa. A maioria das brincadeiras apresenta um alto grau de movimentação à base de velocidade, procurando desenvolver aspectos fundamentais, como a lateralidade, a direcionalidade, a mudança de direção, a orientação espacial, a coordenação motora grossa, os movimentos de locomoção, a percepção corporal etc. Aqui citamos apenas os nomes de algumas brincadeiras, pois elas são muito conhecidas e de fácil aplicação. Depois que você entender a lógica dessas brincadeiras, poderá sugerir junto com seus alunos outras, que também irá realizar com eles. Ex.: pega-pega (os mais variados, como o individual, duplas, corrente, de três pernas, com bola, ajuda etc.), cabra-cega, pé de balão (amarre uma bexiga com uma linha ao pé do aluno), vivo–morto, bexigas explosivas (encha uma bexiga com um pouco de água e peça aos alunos para lançarem uns aos outros, o objetivo é não deixar a bexiga estourar), queimada com bolas diferentes, escravos de Jô, imitando o mestre etc.

Brincadeiras técnicas

São brincadeiras que envolvem o conhecimento de efeito, noções de profundidade e distâncias do corpo do aluno em relação à mesa, noções da movimentação específica ao Tênis de Mesa, realização de importantes golpes e realização de pequenos e grandes jogos.

Pingue-cesta

Divida a turma em duas equipes. De preferência que todos os componentes da equipe estejam com uma raquete (varie a forma e o tamanho das raquetes). Defina um campo e divida em duas partes, cada qual com um alvo (que pode ser uma cesta, um balde etc.). O objetivo é que as equipes, usando somente a raquete para golpear e conduzir a bola, possam fazer o maior número de pontos/cestas possíveis (como um jogo de Basquete, mas só usando a raquete). Caso a bola caia no chão, continua-se o jogo independentemente da equipe que estiver com a posse da bola. Combine com os alunos que não poderão tocar a bola com as mãos. É permitido ao adversário tentar a posse da bola, desde que durante a disputa da posse não atinja o corpo ou a raquete do aluno da equipe em poder da bola. Se porventura o toque vir a acontecer, será marcada uma falta. Defina as demais regras com seus alunos para o bom andamento do jogo. Você também pode adaptar um jogo tendo como base o Voleibol.

Múltiplos jogadores

Peça aos alunos para formarem uma fila de cada lado da mesa, cada uma com três, quatro ou cinco alunos, dependendo da habilidade da turma. Tente conseguir uma raquete para cada aluno; caso não consiga, peça para que

no decorrer do jogo eles revezem as raquetes. Lance uma bola para que o primeiro aluno da fila golpeie e inicie o jogo. Em seguida, o aluno que golpeou a bola deverá sair correndo e dar a volta na mesa, passando atrás dos seus colegas. Na seqüência, os alunos continuam o jogo, não podendo dar dois toques seguidos na bolinha. Tente conversar com eles para que façam uma boa estratégia e consigam desenvolver o jogo da melhor maneira possível. Este jogo é parecido com um jogo em duplas.

Jogo

A maneira mais prazerosa de o aluno aprender o Tênis de Mesa é jogando, pois é no jogo que ele vai desenvolver todas as suas habilidades. Então não deixe de estimular seus alunos a jogarem. É comum nas escolas que até no horário do recreio os alunos joguem o Tênis de Mesa, organizando os jogos e adaptando as regras para que possibilitem um bom jogo, que todos joguem no rápido tempo de intervalo e que seja parecido com as regras oficiais. Dessa forma criaram-se os conhecidos jogos de até três, cinco ou sete, de duplas, de vários jogadores etc. Lembre-se: adapte o jogo às condições disponíveis em sua escola e a seus materiais, modifique as regras e não deixe de jogar o Tênis de Mesa.

Finalizando...

Agora é com você. Demos uma série de sugestões para a prática do Tênis de Mesa. Elabore com sua turma e professores o tipo de atividade contextualizada à sua realidade, que seja adequada para o desenvolvimento desta atividade dentro de seu local de trabalho.

Ao final da leitura você deve obter noções básicas do jogo de Xadrez para aplicação da atividade em sua escola.



O Xadrez é uma atividade pouco difundida no ambiente escolar brasileiro. Para que mais alunos venham a ter a possibilidade de acesso a esta prática lúdica, primeiramente você, professor, necessita conhecer o jogo, suas regras e sua aplicabilidade. Vamos começar?

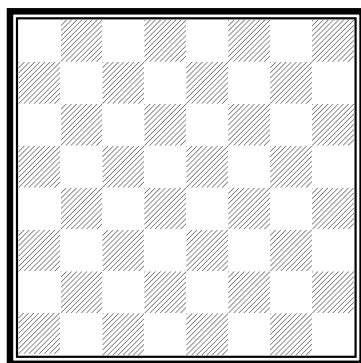
A atividade de Xadrez

O xadrez é uma agradável atividade lúdica, praticada por dois jogadores que movem peças brancas e pretas, alternadamente, num campo denominado **tabuleiro** de xadrez.

O objetivo do jogo é dar **xeque-mate** no rei do adversário.

O tabuleiro de Xadrez

O tabuleiro é formado por 64 casas, dispostas alternadamente, sendo 32 brancas e 32 pretas. Veja ilustração abaixo.



O tabuleiro é colocado de modo que cada jogador fique com a sua primeira casa branca à direita.

O tabuleiro é composto de 8 fileiras, 8 colunas e 26 diagonais.

Xeque-mate é uma expressão que vem do idioma persa e significa "o rei está morto". Atualmente, fala-se, simplesmente, **mate**, quando o rei adversário estiver atacado e não puder fugir.

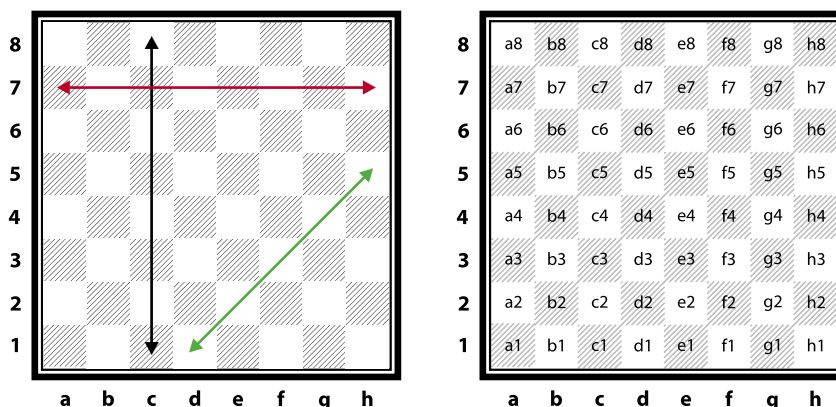
Fileira é uma seqüência de casas brancas e pretas dispostas, alternadamente, em sentido horizontal.

Coluna é uma seqüência de casas brancas e pretas dispostas, alternadamente, em sentido vertical.

Diagonal é uma seqüência de casas de mesma cor, dispostas num mesmo sentido.

As fileiras são numeradas de 1 a 8 e as colunas recebem letras na ordem alfabética de a até h.

Cada casa do tabuleiro é identificada por um endereço que é formado pela letra de sua coluna e o número de sua fileira.

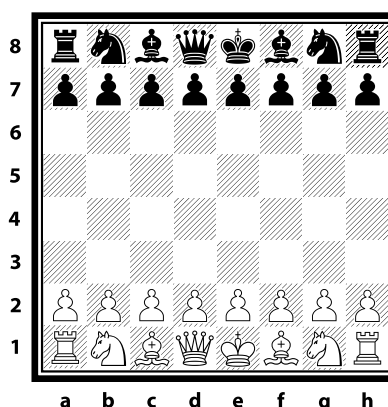


As peças

Cada jogador inicia a partida com dezesseis peças, conforme você pode ver abaixo:

Branças	Nome	Pretas
	Rei	
	Dama	
	Torre	
	Bispo	
	Cavalo	
	Peão	

Na posição inicial das peças, as brancas ficam na primeira e na segunda fileiras, enquanto as pretas ocupam a sétima e a oitava fileiras.



Observe que a dama branca inicia o jogo numa casa branca d1 e a dama preta numa casa preta d8, ou seja, dispostas na mesma coluna d.

Os reis ficam nas casas ao lado da dama; o rei branco na casa e1 e o rei preto na casa e8.

Os bispos ocupam as casas c1, f1, c8, f8.

Os cavalos ocupam as casas b1, g1, b8, g8.

As torres ocupam as casas a1, h1, a8, h8.

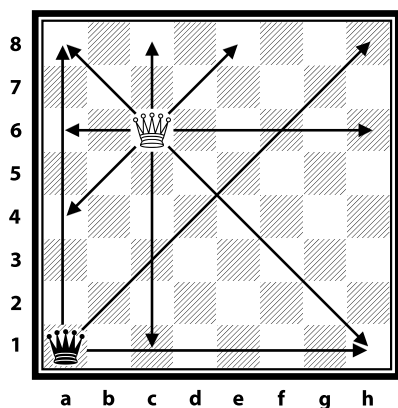
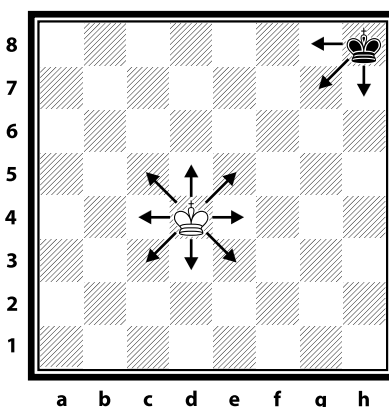
Os peões brancos ficam na segunda fileira e os peões pretos ocupam a sétima fileira.

O movimento das peças

Movimento, também chamado de lance, é o deslocamento de uma peça da casa de origem para outra que esteja vazia.

O rei

O rei pode ser movido em qualquer sentido (horizontal, vertical ou diagonal), apenas uma casa por vez.

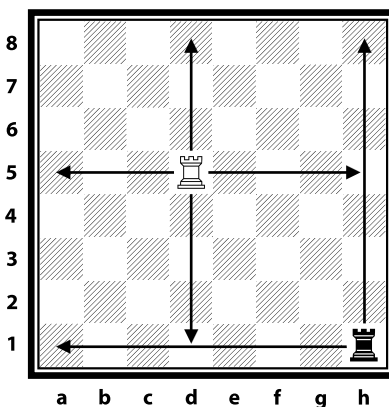


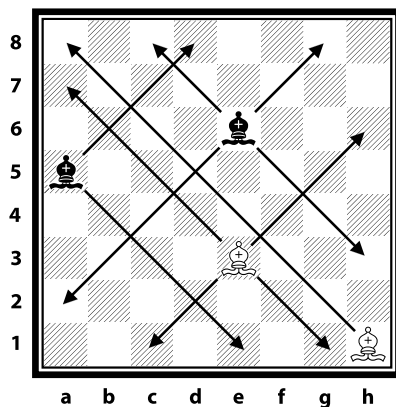
A dama

A dama pode ser movida para qualquer casa vazia ao longo da coluna, fileira ou diagonal.

A torre

A torre pode ser movida para qualquer casa vazia ao longo da coluna ou fileira.



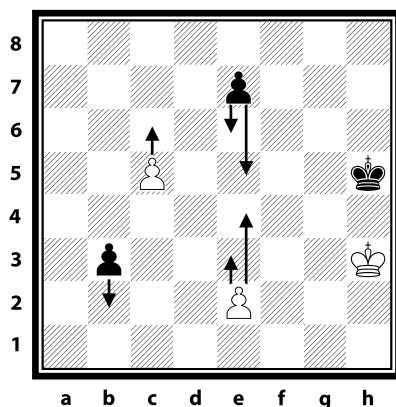
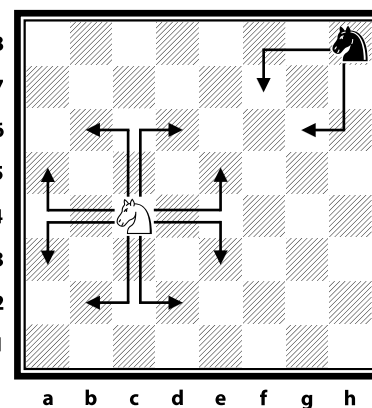


O bispo

O bispo pode ser movido para qualquer casa vazia ao longo da diagonal. Cada jogador terá um bispo que se move apenas pelas casas brancas e outro que se move apenas pelas casas pretas.

O cavalo

O movimento do cavalo assemelha-se à letra "L", formada por quatro casas. O cavalo é o único que, ao fazer um movimento, pode saltar sobre as demais peças.



O peão

O peão pode ser movido ao longo da coluna para a casa vazia mais próxima. Ao ser jogado pela primeira vez, cada peão pode andar duas casas. O peão não se move para trás.

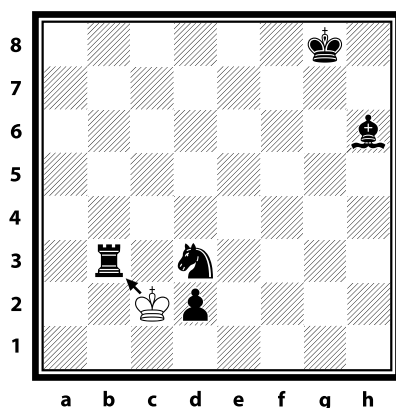
A captura das peças

Captura é o movimento de uma peça para uma casa já ocupada por uma peça do adversário.

Após efetuada a captura, a peça do adversário é, imediatamente, retirada do tabuleiro.

O rei é a única peça que não pode ser capturada.

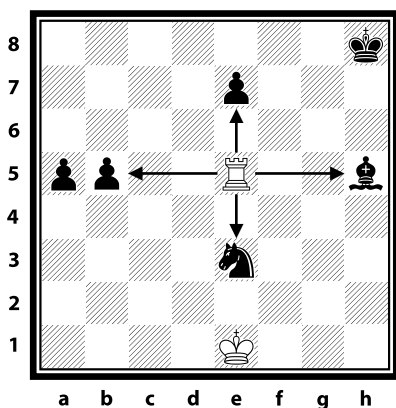
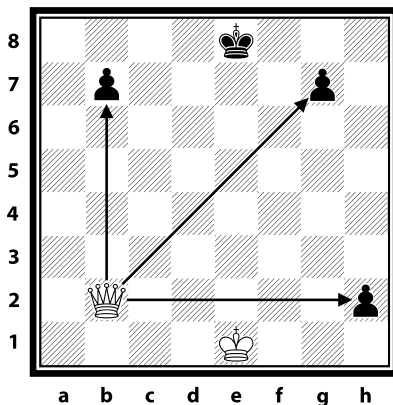
O peão é o único que captura de maneira diferente do seu movimento. A captura é feita sempre em diagonal, movendo-se uma casa apenas.



No exemplo ao lado, o rei pode capturar somente a torre. Porém o peão e o cavalo não podem ser capturados porque estão defendidos por peças adversárias, e o rei não pode se colocar em xeque.

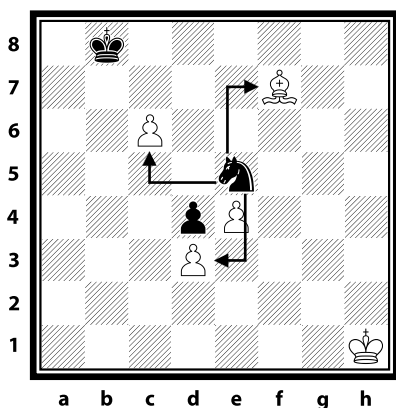
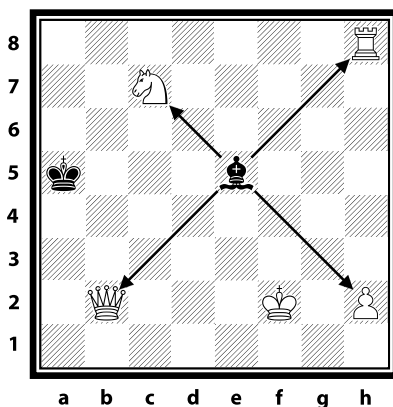
Observe as situações de jogo a seguir e algumas possíveis capturas:

A dama pode capturar qualquer um dos três peões.

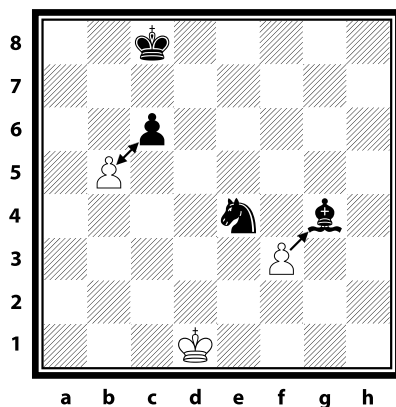


A torre pode capturar o bispo, ou o cavalo, ou o peão em e7, ou o peão em b5. O peão em a5 não pode ser capturado, porque a torre não salta sobre o peão em b5.

O bispo pode capturar a dama, ou a torre, ou o cavalo, ou o peão.



O cavalo pode capturar o bispo ou o peão em c6, ou o peão em d3. Observe que para capturar o peão em d3, ele salta sobre o peão da quarta fileira.



Se a vez de jogar é das pretas, o peão em c6 pode capturar o peão em b5. Se jogam as brancas, o peão em b5 pode capturar o peão em c6. O peão em f3 pode capturar o bispo em g4. A captura do cavalo em e4 seria um lance ilegal porque deixaria o rei branco em xeque.

A notação da partida

Uma partida de Xadrez pode ser anotada por vários sistemas. Atualmente, o sistema oficial é o algébrico.

Por meio da notação, é possível jogar Xadrez por carta, *e-mail*, telefone e em clubes virtuais na internet.

As peças recebem o símbolo da peça ou sua letra inicial maiúscula: rei = ♔ = R, dama = ♚ = D, torre = ♖ = T, bispo = ♗ = B, cavalo = ♘ = C. O peão é representado pela letra da coluna.

As oito linhas do tabuleiro são numeradas de **1 a 8**, das brancas para as pretas (de baixo para cima).

As oito colunas recebem letras minúsculas que vão de **a a h**, da esquerda para a direita em relação à posição das brancas.

Para ler ou escrever um lance, indique a letra inicial da peça (ou o símbolo) e o endereço da casa para onde ela vai. Exemplo: Re2 ou ♔e2 (o rei vai para a casa e2), Db5 ou ♚b5, Tf1 ou ♖f1, Bg5 ou ♗g5, Cd2 ou ♘d2, e4 (o peão vai para a casa e4).

Em caso de capturas, o lance é anotado normalmente, colocando-se um x após a letra inicial da peça. Exemplo: Rxh2 ou ♔xh2 (o rei captura em h2), Dxd8 ou ♚xd8, Txe4 ou ♖xe4, Bxc6 ou ♗xc6, Cxd2 ou ♘xd2.

Para capturas feitas por peões, indique a letra de sua coluna e o endereço da casa da peça capturada. Exemplo: exd5 (o peão da coluna e captura a peça na casa d5), axb6, exf7, gxf5.

Quando duas peças iguais puderem se mover para a mesma casa, indique, após a inicial da peça a ser jogada, a letra da coluna, caso a outra peça esteja na mesma fileira; ou o número da fileira, caso a outra peça esteja na mesma coluna. Veja os exemplos:

- se um cavalo está em b3 e outro em f3, deve-se anotar Cbd2 ou Cfd2.
- se uma torre está em h7 e outra em h1, deve-se anotar T7h4 ou T1h4.

O valor relativo das peças

Para orientação do seu aluno em possíveis trocas de peças durante a partida, deve-se seguir inicialmente a seguinte escala de valores, tendo como unidade de valor o peão:

dama = 9 peões	torre = 5 peões
bispo = 3 peões	cavalo = 3 peões

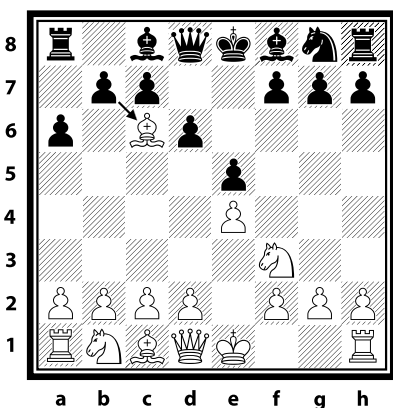
Como o seu aluno irá perceber, esses valores podem variar dependendo da posição. Por exemplo, um bispo pode valer mais que um cavalo ou um cavalo valer mais que um bispo; um cavalo pode valer mais que uma torre; três peões podem valer mais que um bispo; etc.

O xeque e o xeque-mate

O rei estará em xeque sempre que estiver na trajetória de uma peça adversária, não podendo permanecer em xeque nem ser capturado. O xeque deve ser defendido ou evitado da seguinte forma:

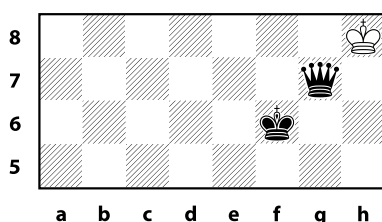
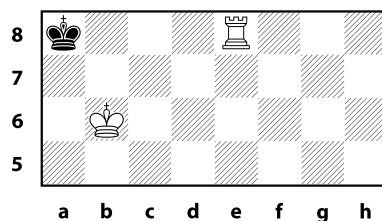
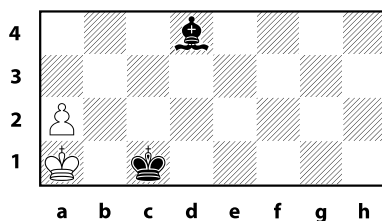
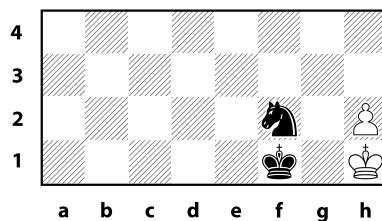
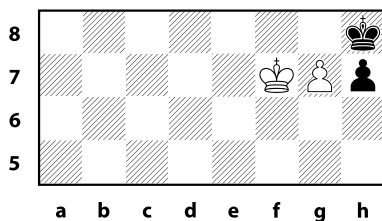
- capturando a peça que dá xeque;
- movendo o rei para uma casa que não esteja sob o alcance das peças adversárias;
- interpondo uma peça da mesma cor que obstruirá a ação da peça adversária.

O rei estará em xeque-mate se nenhuma das três defesas acima for possível. Neste caso a partida estará terminada com a vitória de quem deu o mate.



Na figura ao lado, o rei está em xeque porque está atacado pelo bispo. O xeque pode ser defendido com a colocação de uma peça em d7, com o deslocamento do rei para e7 ou com a captura do bispo pelo peão de b7. A melhor alternativa é a captura do bispo, pois os outros lances deixariam as pretas com uma peça a menos.

Veja nas figuras abaixo (representações de metade do tabuleiro), exemplos de xeque-mate. Você é capaz de entender por que o rei está em xeque?



Os movimentos especiais

O roque

Objetivo: proteger o rei colocando-o nos cantos e centralizando a torre.

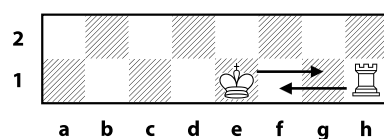
O roque é o único lance especial que envolve o movimento conjunto do rei e uma das torres, sendo ilegal quando o rei e a torre já tenham sido movidos anteriormente.

Além disso, as casas entre o rei e a torre devem estar vazias.

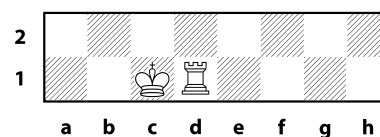
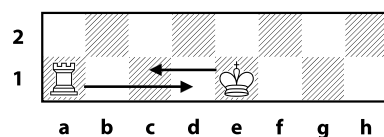
O roque é executado da seguinte forma: move-se o rei duas casas na direção de uma das torres, completando o movimento a torre passa a ocupar a próxima casa do outro lado, ou seja, a casa que o rei tinha atravessado.

Há dois tipos de roque:

a) pequeno, com a torre do rei;



b) grande, com a torre da dama.



O roque estará temporariamente proibido se:

- estiver atacada por uma peça do adversário a casa que o rei ocupa, ou a casa pela qual passará, ou a casa que ocupará;
- houver alguma peça entre o rei e a torre com a qual o roque será efetuado.

Veja nas figuras acima (representações parciais do tabuleiro), exemplos de roques pequeno e grande executados pelas brancas.

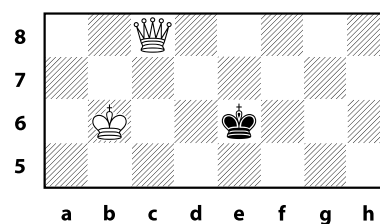
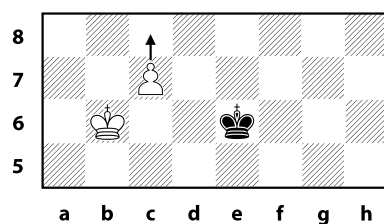
A promoção

Ocorre a promoção quando um peão chegar à última casa, ou seja, a casa mais distante da posição inicial.

O peão deve, então, ser imediatamente substituído por qualquer peça de mesma cor, exceto rei ou outro peão, como parte de uma mesma jogada.

Geralmente, o peão é promovido a dama, que é a peça mais poderosa do tabuleiro. Mas pode ser promovido, também, a torre, a bispo ou a cavalo de mesma cor, dependendo da estratégia do jogador.

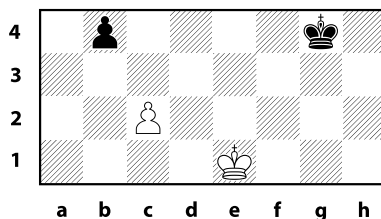
Veja no exemplo: o peão é jogado na oitava fileira e, a seguir, o peão é promovido a dama.



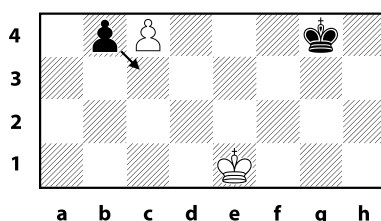
A captura “en passant”

A captura “en passant” é um movimento especial feito pelos peões brancos que estiverem na quinta fileira ou pelos peões pretos que estiverem na quarta fileira do tabuleiro. A captura “en passant” é opcional mas só pode ser executada imediatamente. Se optar por outro lance, o jogador perde o direito de executá-lo. Veja como o movimento pode ser realizado:

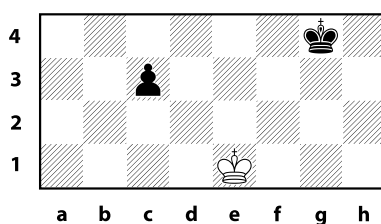
O peão preto chegou à quarta fileira (**b4**).



O peão de **c2** avançou duas casas e foi à casa **c4** em seu primeiro lance. Com este lance o peão branco passou pela casa **c3** que está atacada pelo peão de **b4**.



O peão de b4 já capturou o peão de c4 “en passant” e ocupa a casa c3 como se estivesse capturando um peão nesta casa.



A partida

O jogador com as peças brancas faz o primeiro lance.

O adversário, com as peças pretas, passa, então, a ter a vez de jogar, e deve responder o lance. E a partida continua, cada um fazendo um lance de cada vez.

Podem acontecer os seguintes resultados em uma partida:

- vitória das brancas (1-0),
- vitória das pretas (0-1) ou
- empate (1/2-1/2).

A partida pode terminar com:

- xeque-mate;
- abandono;
- perda pelo tempo por um dos jogadores, ou
- com alguma das formas de empate possíveis.

A partida está empatada:

- quando nenhuma peça pode ser movida e o rei não se encontra em xeque. Esta situação é conhecida como rei afogado. Isto termina imediatamente a partida, desde que tenha sido legal o lance que produziu a posição de afogado;
- mediante comum acordo entre os alunos, durante a partida. Isto termina imediatamente a partida;
- se uma posição idêntica está por aparecer, ou apareceu pelo menos três vezes no tabuleiro e houver reivindicação de empate pelo interessado conforme o ritual legal;
- quando nenhum dos jogadores tiver material suficiente para dar mate no rei adversário, diz-se que a partida terminou numa posição morta;
- quando houver uma reclamação conforme o ritual legal, de que os últimos 50 lances de cada lado tenham sido efetuados sem captura de peça nem movimento de peão.

Exemplos:

- final de rei contra rei;
- final de rei e cavalo contra rei;
- final de rei e bispo contra rei;
- final de rei e bispo contra rei e bispo que se movem na mesma diagonal.

Dez dicas para jogar uma partida

1. Comece a partida avançando duas casas o peão da coluna **e** ou o peão da coluna **d**.
2. Coloque logo em jogo as peças menores (cavalos e bispos). As melhores casas para os cavalos são **f3** e **c3** (brancas) e **f6** e **c6** (pretas), porque controlam o centro do tabuleiro.
3. Evite mover a dama nos primeiros lances porque ela facilmente pode ser atacada por peças de menor valor.
4. Não jogue várias vezes com a mesma peça ou dê xeque sem necessidade.
5. Procure proteger o seu rei, rocando o mais cedo possível.
6. Seja cauteloso nos movimentos de peão (principalmente aqueles à frente do roque), já que não podem voltar.
7. Evite trocas de peças que deixem seu adversário com mais peças, ou seja, em vantagem material.
8. Mantenha a concentração: observe todo o tabuleiro antes de fazer seu lance.
9. Assuma a iniciativa atacando as peças do adversário sempre que possível.
10. Anote a partida para analisá-la mais tarde, procurando descobrir e corrigir os seus erros.

2.3.1 Considerações gerais sobre a aprendizagem de Xadrez no ensino

Atualmente, o Xadrez é considerado como arte, esporte e ciência; com essa tríplice qualidade ele deve ser ensinado.

François Le Lionnais

Nos últimos anos, o tema Xadrez e educação tem estado presente nos debates institucionais. Se, em países desenvolvidos, a utilização de jogos de estratégia em salas de aula já encontra considerável aceitação, o mesmo não se pode afirmar, salvo algumas exceções, quanto aos países em desenvolvimento. Você já pensou em ensinar xadrez a seus alunos?

À primeira vista, não seria prioritária a implantação do Xadrez em escolas públicas que, em sua maioria, possuem uma infra-estrutura deficiente: aos alunos faltam merenda, assistência social, jurídica, médico-dentária...; aos professores e funcionários, remuneração digna, condições satisfatórias de trabalho, material escolar, cursos de atualização...

Apesar das inúmeras condições adversas, é possível apresentar argumentos favoráveis à utilização pedagógica do Xadrez em escolas públicas, considerando-o, até mesmo, como instrumento para o combate à evasão escolar. Vamos ver como isso é possível?



Pesquisas mostram que a prática regular do “esporte-ciência” favorece um salutar desabrochar de qualidades pessoais da criança, em níveis afetivo e cognitivo, tornando-o uma atividade importante para o desenvolvimento emocional e social.

Como dizia Fernando Pessoa,

O jogo de Xadrez
Prende a alma toda, mas, perdido,
Pouco pesa, pois não é nada.

Ou seja, ele propicia uma liberdade para que seu aluno erre sem temer as conseqüências. Em um mundo onde ele tem poucas oportunidades de decidir, a partida de Xadrez passa a ter uma função privilegiada, pois cada lance é precedido de uma análise e de uma tomada de decisão, o que contribui para o treinamento dessas habilidades.



Vários pesquisadores investigaram habilidades relacionadas ao Xadrez. Pode-se citar, por exemplo, na França, Alfred Binet (1894) e Louis Roos (1984), que abordaram, respectivamente, a memória e a inteligência. Outro país com tradição nessa área é a Rússia, onde Irvin Diakov (1926), Lev Vygotski (1933), V. N. Puchkin (1967) e O. K. Tikhomirov (1970) pesquisaram,

respectivamente, a imaginação, a socialização, a heurística e a criatividade. Na Holanda, os psicólogos Adrien De Groot (1946) e Johan Christiaen (1981) estudaram, respectivamente, o pensamento e a cognição. E, na Inglaterra, Harry Golombek (1980) analisou o cálculo.



Portanto, muito além dos elementos referentes ao Xadrez como esporte, é necessário propiciar processos enxadrísticos de ensino e aprendizagem envolvendo seus aspectos pedagógicos, culturais e científicos, assim como a introdução à regra, à história do jogo, à manifestação artística, entre outros.

Nesse contexto, pesquisas em Psicopedagogia demonstram que o Xadrez é um precioso coadjuvante escolar e até psicológico. Assim, você pode utilizar inicialmente a motivação quase espontânea do aluno em relação ao Xadrez visando provocar ou facilitar a sua compreensão em outras disciplinas.

Em uma segunda etapa, extrapole o universo artificial criado pelas regras do jogo como modelo de estudos de situações concretas. Isso se aplica a todos os campos do conhecimento – História, Geografia, Artes, trabalhos manuais, Ciências Naturais, Matemática, Informática, Língua Portuguesa, línguas estrangeiras, Educação Física, entre outros.

É essencial considerar o valor pedagógico do Xadrez de forma mais ampla: sua introdução no ensino fundamental e no ensino médio não deveria se limitar ao currículo de Educação Física, com o argumento de que se trataria de uma prática desportiva. A bem da verdade, a modalidade enxadrística extrapola o campo do esporte. Professores de todas as disciplinas podem empregá-la em suas respectivas áreas, desde que obtenham a formação adequada. Vários projetos podem ser efetuados a partir do Xadrez. Veja algumas possibilidades.

História e Geografia

Podem ser enriquecidas pelo próprio fato de a origem do Xadrez ser misteriosa, contando com diversas lendas (uma delas mencionando o herói grego Palamedes como o criador do Xadrez, durante o cerco de Tróia, com o objetivo de distrair seus guerreiros) e várias versões: “jogo do elefante” (Siang k’i) na China no século II d.C. ou “jogo dos quatro membros” (Chaturanga, em sânscrito) na Índia no século VI d.C. Viajando por regiões como Pérsia e Arábia, o Xadrez foi recebendo importantes contribuições desses povos antes de chegar à Europa por volta do século X. Hoje, ele está presente nos cinco continentes.

Artes e trabalhos manuais

Os campos do conhecimento relacionados às artes têm infindáveis relações com o Xadrez. Além da confecção dos materiais enxadrísticos pelos próprios alunos, você poderá utilizar muitos livros, revistas, jornais, sítios, CD-ROMs e vídeos para ilustrar suas aulas, relacionando-as com Balé, Desenho, Escultura, Filatelia, Publicidade e até Arquitetura. Outra atividade possível é a criação e a apresentação de peças teatrais.

Apenas a título de exemplo, veja a variedade de obras em que o Xadrez aparece como temática:

Cinema:

- Face a face com o inimigo (Knight moves, 1991);
- Lances inocentes (Searching for Bobby Fischer, 1993);
- O último lance (The Luzhin Defense, 2000);
- Harry Potter (2001).

Desenho:

- Disney recebeu o Oscar pela animação Donald no país da matemática (DVD, 2004).

Música:

Alguns músicos já se aventuraram em composições relacionadas ao tema Xadrez:

- John Cage (Reunion, Canadá, 1968);
- Jack Dieval (La Marche de Philibert, França, 1974);
- Benny Andersson (Chess, Inglaterra, 1984);
- Paulinho Nogueira (Jogo de Xadrez, Brasil, 1995).

Pintura:

- Ernest Meissonier (Joueurs d'échecs, 1834);
- Honoré Daumier (Joueurs d'échecs, 1863);
- Marcel Duchamp (Joueurs d'échecs, 1911);
- Jacques Villon (Table d'échecs, 1919).

Matemática

No que concerne à Matemática, o Xadrez é um dispositivo eficaz para a aprendizagem de

- Aritmética (noções de troca, valor comparado das peças, controle de casas, como exemplos de operações numéricas elementares...);
- Álgebra (cálculo do índice de desempenho dos jogadores, que é assimilável a um sistema de equações com "n" incógnitas...) e
- Geometria (o movimento das peças é uma introdução às noções de verticalidade, de horizontalidade, a representação do tabuleiro é estabelecida como um sistema cartesiano...).

As aplicações Xadrez–Matemática são vastas e não são necessariamente de nível elementar, já que elas podem concernir: a Análise combinatória; a Estatística; a Informática na gestão dos torneios; a Informática na programação do jogo; a Teoria dos jogos de estratégia; o Cálculo; a Lógica; a Topologia.

Entretanto, é no domínio da Heurística que o futuro parece ser mais promissor (Puchkin, 1976). Se grandes matemáticos como Euler (1707-1783) e Gauss (1777-1855) trabalharam matematicamente problemas originários do Xadrez – respectivamente, o percurso do cavalo sobre as 64 casas do tabuleiro e o problema da colocação de oito damas sobre o tabuleiro –, é possível adotar-se uma postura inversa. Assim, as regras e os métodos que conduzem

à descoberta da solução de um problema enxadrístico podem ser aplicados didaticamente à resolução de um problema de Matemática. Isso permite qualificar tal esporte como um instrumento motivador de primeira grandeza para a educação matemática, na medida em que ele fornece uma reserva inesgotável de situações variadas de resolução de problemas.

Língua portuguesa e línguas estrangeiras

Partidas entre escolas, por correspondência, por fax, pela Internet, por telefone são pretextos para um salutar intercâmbio com pessoas de diferentes culturas e línguas.

No que se referente à literatura, existem mil anos de rimas, versos, emoções, desencantos e encantos com a temática do Xadrez. Veja por exemplo os autores:

- Edgar Allan Poe (conto);
- Fernando Arrabal (crônica);
- John Brunner (ficção científica);
- Walt Disney (história em quadrinhos);
- Garry Kasparov (memórias);
- Stefan Zweig (novela);
- Fernando Pessoa (poesia);
- Arturo Pérez-Reverte (policial) e
- Vladimir Nabokov (romance).

Também deixaram muitas citações sobre o esporte–arte–ciência em suas monumentais obras: Graciliano Ramos, Guimarães Rosa, Machado de Assis e Monteiro Lobato.

Educação Física

Dependendo de seu objetivo, o enxadrismo poderá ser utilizado como atividade lúdica, esporte, ferramenta pedagógica ou lazer.

Informática

O Xadrez é um excelente meio para apresentar a Informática aos alunos: gestão de torneios, navegação na Internet, classificação (rating) dos enxadristas, torneio com computadores, entre outros.

À guisa de conclusão

No Brasil, a primeira iniciativa em favor do ensino e da prática do Xadrez escolar data de 1935. De lá para cá, tais experiências multiplicaram-se e diversificaram-se. O quadro atual indica que o Xadrez vem sendo gradativamente admitido no campo da educação, predominando como atividade periescolar.

Em nosso país, Paula Rocha e Moisés Ataidés avaliaram o Projeto Xadrez nas escolas do MEC em quatro cidades (Belo Horizonte, Campo Grande, Recife e Teresina) e apontaram “uma visão bastante otimista com relação à

ampliação para os demais estados brasileiros, fomentando expectativas de melhoria na qualidade social da educação” (Brasil, 2004, p. 21).

Nesse sentido, as experiências pluridisciplinares de formação de professores de Xadrez desenvolvidas pela Secretaria de Estado de Educação do Paraná e pela Universidade de Brasília, que propõem cursos de formação visando atender tais necessidades, podem ser pesquisadas e aplicadas à sua realidade.

Referências bibliográficas da Unidade 2

Tênis de Mesa

ALLEN, John B. "El tenis de mesa y el desarrollo motriz". *International Journal of Table Tennis Sciences*, nº 3, 1996.

GRUMBACH, Manfred; DASSEL, H. *Tênis de Mesa: ensino básico para colégios e clubes*. Rio de Janeiro: Ediouro, 1984.

MARTINS, Marles. (1996). "Aprendendo o Tênis de Mesa brincando". Monografia (Certificação de Técnico Nível III) – Confederação Brasileira de Tênis de Mesa, Piracicaba. 1996. Disponível em: <<http://www.boletimef.org/?canal=12&file=135>>. Acesso em 10 de abril de 2004.

KONDRIC, Miran. "Un sistema practico para la orientacion de los niños en el tenis de mesa en la Republica de Eslovenia". *Lecturas: Educación Física y Deportes*, Buenos Aires, v. 2, n. 8, dic., 1997. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd8/sloninos.htm>>. Acesso em 15 de abril de 2004.

VILANI, Luiz Henrique Porto; GRECO, Pablo Juan; LIMA, Fernando Vitor. "A iniciação esportiva universal para os esportes de raquetes: uma proposta de um novo sistema de formação esportiva". Congresso Internacional de Educação Física, XVI, 2001, Foz do Iguaçu. Anais... Foz do Iguaçu: Federação Internacional de Educação Física, 2001. Disponível em: <<http://www.boletimef.org/?canal=12&file=134>>. Acesso em 23 de abril de 2004.

WISE, S. P.; DESIMONE, R. "Behavioral neurophysiology: insights into seeing and grasping". *Science*, 242, (nov.), 1988, p. 736-740.

Sites:

Confederação Brasileira de Tênis de Mesa – <http://www.cbtm.org.br>

Federação Internacional de Tênis de Mesa – <http://www.ittf.com>

Federação Paulista de Tênis de Mesa – <http://www.fptm.com.br>

Fran TT Training Center – <http://www.franTT.com.br>

Mesatenista.Net – <http://www.tenisdemesa.com.br>

Xadrez

- BECKER, I. Manual de xadrez. 22. ed. São Paulo: Nobel, 2002, 340 p.
- BRASIL, MEC. Relatório de avaliação do Projeto xadrez nas escolas. Brasília: SEIF, 2004. 22 p.
- GIRONA, P. C. (Org.). Xadrez para crianças. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2002, 98 p.
- KLEIN, E. C. Xadrez: a guerra mágica. Canoas: Ulbra, 2003, 240 p. 994, 112 p.
- NOTTINGHAM, T. Xadrez para iniciantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001, 120 p.
- PUCHKIN, V. N. Heurística: a ciência do pensamento criador. Rio de Janeiro: Zahar, 1976, 184 p.
- REZENDE, S. Xadrez na escola: uma abordagem didática para principiantes. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2002, 176 p.
- RIBEIRO, R.; LOTH, F. L. Xadrez para crianças. Blumenau: Eko, 2003, 180 p.
- SÁ, A. V. M. de. Suplemento: "História do xadrez". In: VASCONCELLOS, F. de A. Apontamentos para uma história do xadrez & 125 partidas brilhantes (p. 131-139). Brasília: Da Anta Casa Editora, 1991, 350 p.
- SÁ, A. V. M. de. Posfácio: Capacidades desenvolvidas pelo xadrez. In: TIRADO, A.; SILVA, W. Meu primeiro livro de xadrez (p. 123-124), Curitiba: Exponente, 1995, 128 p.
- SÁ, A. V. M. de. Posfácio: "Xadrez e poesia: uma antiga parceria". In: ROCHA, W. R. Xadrez: poesia em inocentes lances (p. 159-171). Goiânia: Gráfica e Editora Vieira, 2001, 174 p.
- SÁ, A. V. M. de.; TRINDADE, S. H., LIMA FILHO, A. B. de A. e SOUSA, A. V. Xadrez: cartilha. Brasília: Ed. dos autores, 2003, 29 p.
- SÁ, A. V. M. de. "Le Jeu d'Échecs et l'Éducation: Expériences d'Enseignement Échiquéen en Milieux Scolaire, Periscolaire et Extra-Scolaire", Tese, Paris, 1988, 432 p.
- TRIFUNOVIC, P.; VUKOVIC, S. ABC do xadrez. 8. ed. Barcarena: Presença, 1989.
- VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

Principais sites onde você pode jogar xadrez:

- Centro de Excelência de Xadrez – <http://www.cex.org.br>
- Internet Xadrez Clube – <http://www.xadrezclube.com.br>
- Clube de Xadrez Virtual – <http://www.cvx.hpg.ig.com.br/index.htm>
- Internet Chess Club - ICC – <http://www.chessclub.com>
- Instant Chess – <http://www.instantchess.com/>
- Play Chess – <http://www.playchess.de/playchess.htm>

Principais sites de xadrez educativo:

- Centro de Excelência - PR – <http://www.centrodeexcelenciadexadrez.org.br/>
- Clube de Xadrez de Paraíso - MG – <http://www.clubedexadrez.com.br/>
- Ajedrez Educativo – <http://www.laplaza.org.ar/>

Sites que apresentam curiosidades:

- Xadrez Arqueológico – <http://www.chessarch.com/arch.shtml>
- Chess Curiosities – <http://www.xs4all.nl/~timkr/chess/chess.html>

Colunas dos Grandes Mestres brasileiros:

GM Rafael Leitão – <http://www.gmleitao.fpx.org.br/>

GM Gilberto Milos – <http://www.milos.com.br/>

GM Darcy Lima – <http://www.cximperatriz.com.br/index.php?parte=173>

GM Jaime Sunyé Neto – <http://www.cex.org.br>

