

Universidade Estadual de Campinas
Faculdade de Educação Física

ESPORTE & ESCOLA: PROPOSTA PARA UMA
RESSIGNIFICAÇÃO

Renato Francisco Rodrigues Marques
Campinas, 2004

Universidade Estadual de Campinas
Faculdade de Educação Física



ESPORTE & ESCOLA: PROPOSTA PARA UMA
RESSIGNIFICAÇÃO

Monografia de conclusão de curso,
para obtenção do título de licenciado
em Educação Física, pela
Universidade Estadual de Campinas -
UNICAMP, sob orientação do Prof.
Dr. Jocimar Daolio.

Daolio
(16/12/2004)

Renato Francisco Rodrigues Marques
Campinas, 2004

AGRADECIMENTOS

Agradeço às pessoas que, de alguma forma, participaram e colaboraram da elaboração deste trabalho, assim como os colegas que compartilharam momentos bons e ruins, fáceis e difíceis do meu curso de licenciatura:

- Regina, mulher sábia, perfeccionista (mas sem exageros), séria e dedicada. Fundamental durante a elaboração desta monografia, teve colaboração direta na correção dos textos e formatação do trabalho. Mulher admirável e exemplo de dedicação e companheirismo. Minha mãe.
- Felipe, meu grande amigo, obrigado por compartilhar das dúvidas, idas ao computador, pelas dicas de apresentação do trabalho e de normas técnicas e pelos finais de semana “dedicados ao estudo” em Campinas.
- Priscilla, minha irmã, companheira e grande amiga, obrigado pela paciência e companhia. Reconheço que as conversas sobre as angústias e preocupações me ajudaram muito durante este ano, que foi lotado de compromissos. Valeu.
- Jacqueline, obrigado pela paciência, pela companhia e por ter dividido comigo tantos momentos difíceis durante o segundo semestre de 2004. Agradeço a Deus todos os dias por você ter entrado na minha vida.
- Tiago, outro grande amigo, obrigado pelos momentos alegres e de descontração.
- Prof. Jocimar Daolio, obrigado pela orientação e pelos ensinamentos. Mais uma vez trabalhamos juntos e mais uma vez sinto que cresci muito sendo seu orientando. Agradeço por ter “comprado” a minha idéia e ter aceitado o desafio de escrever sobre esse tema. Espero que possamos continuar trabalhando juntos por muito mais tempo.
- Por fim, agradeço a Deus. Não só pela monografia, mas também por esse ano de 2004, pela minha família, amigos, namorada, trabalhos, estudos e por ter sido um dos períodos da minha vida em que mais amadureci, tanto pessoal quanto profissionalmente.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho ao meu pai. Gostaria que ele soubesse que me orgulho muito de ser seu filho e que se me tornei a pessoa que sou hoje, devo muito ao seu amor e exemplos de integridade, seriedade e honestidade.

APRESENTAÇÃO

Este trabalho significa mais do que uma simples monografia. Ele marca o fim de uma jornada de 7 anos na graduação da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, nos quais conquistei dois títulos: Bacharel em Educação Física (Modalidade treinamento em esportes) e Licenciado em Educação Física.

Coincidentemente, o tema do mesmo reflete um pouco da minha trajetória como universitário. Primeiro a identificação com o fenômeno esporte (durante o primeiro curso – Bacharel na modalidade Treinamento em esportes), e depois, a paixão por trabalhar com crianças e com o ambiente da educação formal (durante meu reingresso para o curso de licenciatura).

A elaboração desta monografia me obrigou a refletir sobre esses dois campos do conhecimento e interagir com ambos, por vezes analisando-os de forma separada, ou em outros momentos, estabelecendo inter-relações entre os mesmos.

Acredito que este trabalho colaborou para que eu tenha amadurecido como profissional da área de educação e me atentou para pontos importantes referentes a esse campo de atuação.

Espero que as reflexões contidas neste texto possam colaborar com professores e pesquisadores da área de Educação Física, tanto para práticas de reflexão quanto de intervenção dos mesmos, melhorando o processo de educação em nosso país.

SUMÁRIO

1. CARACTERIZAÇÃO DOS OBJETIVOS, CONTEÚDOS E PRINCÍPIOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR _____	01
2. CARACTERÍSTICAS DO ESPORTE MODERNO _____	07
2.1. Sistematização do esporte moderno _____	07
2.2. Possíveis formas de manifestação do fenômeno esporte _____	10
2.2.1. A relação do esporte com o ato de jogar e o caráter competitivo inerente a esse fenômeno _____	18
2.2.2. A universalização de normas e características do esporte e sua capacidade de se sobrepor a diferentes formas de cultura _____	21
2.3. O esporte como meio de educação _____	24
2.4. O ato de se movimentar e o conceito de técnica no esporte _____	29
3. RESSIGNIFICAÇÃO DO ESPORTE PARA O AMBIENTE ESCOLAR, A PARTIR DE CATEGORIAS DE MODALIDADES ESPORTIVAS _____	35
3.1. Processo de identificação de similaridades e categorização de modalidades esportivas _____	40
3.1.1. Categorização das modalidades esportivas e proposta de diretrizes para ressignificação do esporte na escola _____	42
1. Jogos de oposição com disputa por implemento central _____	44
1.1. Jogos coletivos _____	45
1.2. Jogos individuais _____	48
2. Modalidades de demonstração _____	50
3. Modalidades de comparação direta de performances atléticas _____	53
4. Práticas de oposição sem disputa por implemento central _____	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS _____	58
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS _____	61

RESUMO

A Educação Física escolar, de acordo com a abordagem Crítico-superadora, deve colaborar com a formação de indivíduos críticos e autônomos em relação às suas práticas e sua sociedade, através do ensino dos conteúdos da Cultura Corporal (Jogo, Dança, Luta, Ginástica e Esporte). O esporte pode ser ensinado pautado em características próprias do alto rendimento (visto como mercadoria e fomentador de comparações diretas e objetivas entre indivíduos para a determinação de campeões) ou como atividade de lazer (prática voltada ao lazer, sem vínculo profissional e sem responsabilidade de alta performance). É possível afirmar que este conteúdo é educativo sempre, porém os valores a serem ensinados através dele podem ser direcionados. Dessa forma, o ensino pautado em diretrizes do esporte de alto nível privilegia a transmissão de valores próprios de uma sociedade segregadora e autoritária, enquanto o ensino do esporte ressignificado para o ambiente escolar transmite valores de inclusão, participação e cooperação. Nesse trabalho são propostas algumas diretrizes voltadas ao ensino do esporte ressignificado para o ambiente escolar, a partir da análise de categorias de modalidades esportivas. O intuito dessa proposta é direcionar os alunos para uma prática esportiva consciente e colaborar com a formação de cidadãos críticos e autônomos em relação às suas práticas, tanto no papel de consumidores, quanto de praticantes do esporte.

INTRODUÇÃO

(...) ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou construção (Freire, 1997, p.52).

O esporte, entendido como fenômeno sócio-cultural presente em nossa sociedade, e como conteúdo da Cultura Corporal da mesma, é um meio de transmissão de valores que podem ser coerentes ou não com os objetivos da Educação Física escolar.

Esse fenômeno pode ser representado de acordo com duas formas principais, sendo elas, segundo Bracht (1997), o esporte de alto rendimento e o esporte como atividade de lazer. É importante considerar que ambas são educativas, porém, o que é ensinado através delas pode ser controlado e direcionado.

Considerando os objetivos e o papel da Educação Física escolar adotados neste trabalho (baseados na abordagem Crítico-superadora, proposta por Coletivo de autores, 1992), e a forma de apresentação do esporte (baseada nos parâmetros do alto rendimento) como conteúdo de ensino dessa área de conhecimento, é percebida certa incoerência entre ambos, e a conseqüente necessidade de ressignificar ou transformar o esporte para o ambiente escolar.

A intenção dessa transformação é que o esporte seja ensinado objetivando a formação de cidadãos críticos e autônomos em relação a suas práticas e à sociedade em que vivem, além de consumidores e praticantes conscientes a respeito das características e valores inseridos nesse fenômeno.

Nesse trabalho são propostas diretrizes para o ensino do esporte ressignificado na escola. Para tal determinação, foram analisados objetivos e conteúdos da Educação Física escolar, as origens, características e formas de manifestação do esporte moderno, as relações entre os valores transmitidos pelo esporte e o ambiente escolar e a determinação e análise de categorias de modalidades esportivas, com o intuito de propor formas de ensino mais detalhadas e próprias a cada forma de manifestação do esporte.

É importante ressaltar que tanto a análise ocorrida nos Capítulo 1 e 2, não tem a intenção de realizar um estudo histórico acerca da Educação Física escolar e da gênese do esporte moderno. Porém, para determinar os objetivos e características desses dois

objetos de estudo, alguns fatores são recuperados de períodos passados, assim como algumas análises do ambiente próprio dessas épocas são feitas, com a intenção de entender e justificar algumas características e acontecimentos considerados neste trabalho.

No capítulo 3 são realizadas algumas associações entre os objetivos e conteúdos da Educação Física e as formas de manifestação do esporte, além dos valores implícitos nas mesmas.

No capítulo 4 são definidas as cinco categorias de modalidades esportivas de acordo com os seguintes critérios: formas de mensuração de performance, relação competitiva entre adversários e objetivo da disputa. A partir dessa divisão, as modalidades disputadas nos jogos Olímpicos de 1992, 1996 e 2004 são classificadas entre as cinco categorias estipuladas e analisadas, com o intuito de desenvolver diretrizes para o ensino do esporte ressignificado na Educação Física escolar, de forma específica por categoria.

Essa divisão justifica-se pelo fato das modalidades esportivas se constituírem em formas diretas e específicas de prática e manifestação do esporte, além de, considerando as particularidades destas, estabelecer formas de interferência por parte do professor, que não alterem a lógica própria de cada modalidade, visando sempre o ensino do esporte pautado em valores que estimulem a participação, inclusão e cooperação.

Nas Considerações Finais, são estabelecidas algumas conclusões a respeito do processo de ressignificação do esporte para o ambiente escolar pautado nas categorias de modalidades esportivas, além das diretrizes propostas nesse estudo.

1. CARACTERIZAÇÃO DOS OBJETIVOS, CONTEÚDOS E PRINCÍPIOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR

A Educação Física Escolar caracterizou-se, ao longo de sua história, como uma disciplina sempre presente nos processos educacionais do ensino formal, porém, por vários momentos enfrentou crises de identidade devido, segundo Bracht (1996), à falta de uma clara definição do seu “objeto”, de sua especificidade. Isso resultou na influência de diversos campos da sociedade sobre essa área de conhecimento, fazendo com que essa assumisse funções e pautasse seu ensino em valores diversos.

Em relação aos valores ensinados por essa disciplina, Bracht (1992) destaca a higieina (baseada em conceitos de anatomia e fisiologia), a eugenia (ideal de formação de uma raça forte e pura, representante da nação) e formação do caráter (autodisciplina, hábitos higiênicos, capacidade de suportar a dor, coragem, respeito à hierarquia).

No Século XX, ocorre a inserção de práticas esportivas na Educação Física, sofrendo esta, influência de princípios do treinamento esportivo, como a educação do gesto pré-definido pautada em estudos realizados por meios laboratoriais de pesquisa.

A abrangência anterior (a Ginástica) perde terreno para a aula como o lugar do treino esportivo e do jogo esportivo como conteúdo senão único, certamente predominante (Soares, 1996, p. 9).

Bracht (1992) cita que, a partir da década de 1980, o conteúdo esporte começa a ser considerado como fenômeno alienante, devido à colaboração do mesmo na formação de adultos conformados com as imposições da sociedade, sem poder de crítica e aceitadores e cumpridores de leis e regras estabelecidas por órgãos de poder. Essa afirmação faz sentido ao considerar a característica de imposição de regras e normas de ação, e o ensino referente à submissão a autoridades presente na Educação Física da época e também no esporte.

O caráter de imposição da autoridade e respeito à hierarquia presente nas práticas esportivas são bem caracterizados quando é analisado o papel que o professor de Educação Física exercia nas aulas. Por ser considerado detentor do conhecimento, cabia a ele, além de transferir o conteúdo das aulas, cuidar para que as regras e normas de comportamento fossem aceitas e incorporadas pelos alunos, de forma a não estimular

a crítica e a participação dos mesmos na elaboração de atividades ou alteração de regras, já que estas eram imutáveis e impostas.

Surge nesse período uma série de críticas à Educação Física escolar, questionando seu caráter alienante e de imposição de normas e comportamentos. Na década de 1990, inicia-se um processo de definição de um conteúdo específico para a Educação Física. De acordo com análises a respeito de formas de manifestação cultural do Homem, a partir da utilização de seu corpo, esse conhecimento específico pode ser caracterizado como “(...) a *Ginástica, os Jogos, os Jogos Desportivos, a Dança, as Lutas e a Capoeira*” (Soares, 1996, p.10).

Coletivo de autores (1992) cita que os conteúdos da Educação Física escolar fazem parte de uma área maior, que norteia esse conhecimento, a Cultura Corporal, e seu estudo visa apreender a expressão corporal como linguagem do indivíduo, quebrando com a dualidade (separação corpo e mente) presente nessa área de conhecimento.

A abordagem Crítico-superadora, caracterizada na obra “Metodologia de ensino da Educação Física” de Coletivo de autores (1992), lida com esse entendimento de Cultura e surge para:

(...) dar conta de explicações sobre a prática social, ocupando o lugar da ideologia da classe dominante, detentora de um poder de mascaramento da realidade social e do conflito entre as diferentes camadas sociais (Federici, 1995, p.13).

Devido ao fato da Cultura Corporal ser apropriada pelo indivíduo no decorrer de suas relações sociais com o ambiente que o cerca, os temas da mesma, tratados na escola, “... *expressam um sentido/significado onde se interpenetram, dialeticamente, a intencionalidade/objetivos do homem e as intenções/objetivos da sociedade*” (Coletivo de autores, 1992, p.62). Tal afirmação tem maior fundamentação ao considerar que:

(...) o movimentar-se é entendido como uma forma de comunicação com o mundo que é constituinte e construtora de cultura, mas também, possibilitada por ela. É uma linguagem, com especificidade, mas que enquanto cultura, habita o mundo do simbólico (Bracht, 1996, p.24).

A partir desse período, a Educação Física estabelece uma área de atuação própria, com conteúdos e objetos de estudo definidos, a partir de meios de manifestação

cultural humana através do movimento, tendo como objetivo ensinar os alunos a se relacionarem com o ambiente sócio-político à sua volta, desenvolvendo formas próprias de manifestação. Dessa forma, a Educação Física passa a ensinar seus conteúdos próprios, além de transmitir valores que estimulem a autonomia e a participação dos alunos. Libâneo (1986, p. 13) dá o nome de “Pedagogia Progressista dos conteúdos” a esse movimento de Educação a partir do conteúdo específico, “(...) *que pretende ser uma síntese do tradicional e do renovado no sentido de atribuir importância à transmissão dos conteúdos, embora sem perder de vista a atividade e a participação do aluno*”.

Estabelece-se dentro da Educação Física Escolar uma relação entre indivíduo/movimento/cultura, que incorpora dentro das aulas um significado atrelado a cada proposta, a cada atividade, a cada movimentação, transformando o ato motor em um ato com significado e uma forma de expressão do aluno.

Porém, Kunz (1994) realiza uma crítica ao conceito de Cultura Corporal classificando-o como reprodutor da dualidade (corpo separado e independente da mente) presente na Educação Física, pois segundo esse autor o homem produz cultura e essa produção ocorre devido a ações do mesmo por inteiro, não cabendo uma divisão entre Cultura Corporal e intelectual.

Dietrich & Landau (1990, apud Kunz, 1994), citam que a produção cultural do homem dá-se através da cultura de movimento, pois esta é sempre uma conduta para algo, ou seja, o movimento não acontece de forma isolada e sem razão de ser. Assim, Kunz (1994) propõe uma análise do sujeito que se movimenta, a situação ou contexto em que o movimento é realizado e o significado ou sentido relacionado ao movimento.

Em relação a essa discussão, neste trabalho ainda será considerado o conceito de Cultura Corporal, pois, embora a crítica de Kunz (1994) a esse termo seja considerada e utilizada como forma de reflexão e um sinalizador para as ações existentes na relação professor-aluno-conteúdo, o conceito de Cultura Corporal é mais amplo e, de acordo com Coletivo de autores (1992) não implica a concepção de dualidade na Educação Física Escolar. Inclusive, essa crítica não ocorre em nível contextual, mas sim conceitual, ou seja, não são as determinações “do que” é Cultura Corporal que são criticadas, mas sim o termo em si.

Considerando que a Educação Física escolar é “... *a prática pedagógica que tem tematizado elementos da esfera da Cultura Corporal/Movimento*” (Bracht, 1992, p.35), esta apresenta os seguintes objetivos:

A Educação Física (...) educaria no sentido de instrumentalizar o indivíduo para ocupar de forma autônoma seu tempo livre também com atividades corporais de movimento (...), de instrumentalizar o indivíduo para entender e se posicionar criticamente frente à nossa Cultura Corporal/movimento, e educaria no sentido de desenvolver uma sociabilidade composta de valores que permitam um enfrentamento crítico com os valores dominantes (Bracht, 1992, p.52).

Bracht, ao citar os valores dominantes, refere-se à realidade da sociedade brasileira, dividida em classes sociais, na qual o movimento social é caracterizado pela luta entre estas, devido aos seus interesses antagônicos. Dessa forma, a proposta de Educação Física pautada na abordagem Crítico-superadora constitui-se em uma reflexão sobre a Cultura Corporal como forma de expressão própria de cada sociedade ou classe social.

(...) essa reflexão sobre a Cultura Corporal contribui para a afirmação dos interesses de classe das camadas populares, na medida em que desenvolve uma reflexão pedagógica sobre valores como solidariedade substituindo individualismo, cooperação, confrontando a disputa, distribuição em confronto com apropriação, sobretudo, enfatizando a liberdade de expressão dos movimentos – a emancipação -, negando a dominação e submissão do homem pelo homem (Coletivo de autores, 1992, p.40).

A Educação Física escolar, a partir da abordagem Crítico-superadora, considera o indivíduo como ser integral, atuante na sociedade, definido culturalmente pelo ambiente em que está inserido. O ensino desta disciplina, a partir dessa perspectiva, visa não somente o desenvolvimento das capacidades físicas inerentes a esse indivíduo, mas também a realização de movimentos contextualizados num meio que respeite a cultura do mesmo e desenvolva seu compromisso de mobilização e criticidade em relação a normas e imposições que venham a desrespeitar sua liberdade de ação.

A partir dessa perspectiva, inicia-se um processo de busca pelo real sentido e conteúdo da Educação Física Escolar. Essa área de conhecimento busca estabelecer um conhecimento específico e, a partir disso, explorá-lo dentro das aulas como um dos agentes formadores de indivíduos integrais.

Tal diferenciação se faz presente, pois tanto num momento em que a Educação Física tinha como objetivo uma formação higiênica da população, quanto numa lógica psicomotora, o seu ensino não tinha um fim em si mesmo.

A Educação Física escolar lida com indivíduos diferentes, que expressam formas distintas de cultura e, conseqüentemente, se movimentam de formas variadas. Segundo Daolio (1996), a Educação Física deve abarcar todos os alunos no desenvolvimento dos conteúdos da Cultura Corporal (jogos, esportes, danças, ginástica, lutas). Deve considerar suas diferenças, físicas e culturais, porém, não usá-las como fator de desigualdade e de comparação entre eles, mas sim, a partir do desenvolvimento dos conteúdos propostos, cuidar para que todos sejam atingidos pelos objetivos das aulas.

Esse processo de integração de todos os alunos durante as aulas passa a ser não somente uma ação que proporcione maior participação de indivíduos em determinada atividade, mas sim, uma oportunidade de exercitação de convivência entre pessoas diferentes, com valores e culturas distintas, ensinando cada um a se conhecer melhor e a respeitar diferenças culturais, oportunizando e valorizando diferentes formas de expressão por parte de todos.

Os conteúdos da Cultura Corporal por serem, originariamente, formas de expressão através do movimento, podem colaborar com a idéia de proporcionar um ambiente propício à criação e expressão de formas de se movimentar do aluno, valorizando não o ato motor, mas sim, as manifestações dos indivíduos dentro de um contexto específico. Assim é proporcionada a oportunidade de criação de formas próprias de expressão por parte dos indivíduos.

(...) os conteúdos referentes à Cultura Corporal são conhecimentos necessários à apreensão do desenvolvimento sócio-histórico das próprias atividades corporais e à explicitação das suas significações objetivas (Coletivo de autores, 1992, p.64).

Coletivo de autores (1992) afirma que na elaboração de um programa para aulas de Educação Física é importante considerar os cinco conteúdos da Cultura Corporal como elencados sem nenhuma ordem hierárquica. Inclusive, os mesmos autores citam a possibilidade de tanto tratá-los de forma separada, de acordo com o interesse da turma de alunos, ou de forma conjunta, devido ao seu caráter de simultaneidade dos mesmos como dados da realidade.

Tal abordagem propõe não uma construção linear do conhecimento acerca desses conteúdos, considerando-os como presentes na realidade cultural dos indivíduos com o mesmo grau de importância. A manifestação de formas de movimento dentro desses contextos torna-se um ato livre, sem sistematizações rígidas, proporcionando um

processo de ensino pautado em compreensões acerca dos motivos e significações desses conteúdos, tornando-os mais complexos do que simples formas de movimentos técnicos pré-concebidos, exigindo assim, um aprendizado amplo e conjunto desses conteúdos.

Coletivo de autores (1992) apresenta uma forma espiralada de ensino destes conteúdos, ilustrando que o conhecimento não se dá a partir de uma linha de apresentação de conteúdos ou de níveis de dificuldade. Na verdade, essa espiral representa, na sua base, temas de conhecimento do senso comum referentes aos conteúdos da Educação Física escolar, e, no sentido ascendente, a ampliação das referências pela estruturação do conhecimento.

Considerando os cinco conteúdos da Cultura Corporal, o esporte será o conteúdo central deste trabalho, por se tratar do mais eminente destes, devido ao seu caráter hegemônico (Bracht, 1997), apresentando-se em diversas formas, de acordo com valores e características diferenciadas, causando influência sobre a formação e comportamento de indivíduos em diversas sociedades.

2. CARACTERÍSTICAS DO ESPORTE MODERNO

2.1. SISTEMATIZAÇÃO DO ESPORTE MODERNO

O esporte, nos moldes como o compreendemos hoje, segundo Betti (1993), surgiu após profundas transformações produzidas pela Revolução Industrial na Europa dos séculos XVIII e XIX, com origens especialmente inglesas. Tais modificações deram-se ao nível da esportivização de elementos da Cultura Corporal das classes operárias inglesas, como os jogos populares (Bracht, 1997), ou seja, a partir da normatização e padronização rígida de suas regras (de ação e de conduta) e conseqüente alienação do esporte moderno.

Segundo Betti (1993), o esporte moderno era uma prática estritamente aristocrática na Inglaterra do século XVIII. Porém, no século XIX esse fenômeno atingiu outras camadas sociais, principalmente a classe burguesa emergente, que institucionalizou práticas esportivas a partir de atividades rudimentares (provenientes das classes populares) e de padrões de comportamento característicos dos aristocráticos.

Os jogos populares, além de sofrerem perseguição por parte da classe dominante, perderam sua razão de ser devido à mudança de hábitos e condições de vida. Porém, nas escolas públicas eles permaneceram presentes e, a partir de suas regulamentações, o esporte começou a assumir algumas de suas características básicas (Bracht, 1997, p.10):

- 1- secularização;
- 2- igualdade de chances;
- 3- especialização dos papéis;
- 4- racionalização;
- 5- burocratização;
- 6- quantificação;
- 7- busca do recorde.

Melo (2001) ressalta que o esporte, nesse quadro, era também utilizado como um fenômeno de incentivo à divisão de classes da sociedade, pois modalidades esportivas de caráter “bruto” (como Boxe, Rugby e Fisiculturismo) eram reservadas às camadas populares da sociedade, enquanto que modalidades que valorizassem condutas

e comportamentos mais sofisticados, elaborados, eram reservadas às classes dominantes.

Nota-se que o esporte começou sua transformação em fenômeno moderno já pautado em formas de expressão alienantes, pois os próprios praticantes determinavam, além de regras de ação, normas de conduta baseadas no comportamento aristocrático, da minoria detentora de capital. Pode-se concluir, dessa forma, que os próprios praticantes burgueses, normatizadores do esporte na época, eram reféns das características de padronização desse fenômeno.

Segundo Bracht (1997, p.28), o esporte nos moldes burgueses era caracterizado da seguinte maneira:

- Como um sistema de ação “coisificado” e em conformidade com o trabalho;
- Como um instrumento de repressão das necessidades;
- Como um fenômeno de manipulação e adaptação, sendo que tal adaptação dar-se-ia, por sua vez, pelas funções de compensação, socialização e integração cumpridas pelo esporte.

O esporte era (a ainda é) utilizado como estabilizador do sistema como um todo. Esse fenômeno assume funções de desvio de atenção e de atenuador das tensões sociais, servindo de compensação para as precárias condições de vida da época.

O interesse nas tabelas dos campeonatos, nos ídolos esportivos, etc., impediria a formação da consciência política e o conseqüente engajamento político. Além disso, a prática do esporte levaria à adaptação às normas e ao comportamento competitivo, básicos para a estabilidade e/ou reprodução do sistema capitalista. (Bracht, 1997, p.29).

Devido ao grande valor social estabelecido ao esporte, retratado através do futebol, segundo Bracht (1997), as indústrias inglesas do século XIX possuíam equipes representativas, formadas por funcionários, enquanto que as classes dominantes, através de clubes, mantinham equipes formadas por jovens provenientes desse ambiente. Um ato muito observado era a contratação de funcionários por parte das indústrias utilizando como critério para tal não somente a capacidade de trabalho dos mesmos, mas também o fato de serem bons jogadores. Esse fato pode ser considerado como um exemplo da concepção do esporte-profissional e do esporte-espetáculo.

O esporte, segundo vários autores, apresenta algumas características que o tornam um fenômeno segregador e elitizante. São elas:

1- *Sobrepunção ao adversário e as comparações objetivas* - através da competição, que é eminente ao esporte, este tem o poder de induzir os participantes de um jogo a ganhar ou perder, no qual um adversário busca derrotar o outro e mensurar quem é melhor, ocorrendo supervalorização do “forte” e desvalorização do “fraco”. Levando esse quadro a um ambiente sócio-político, caracterizado pela grande desigualdade de classes. O esporte, sob essa ótica pode fortalecer a idéia de classe forte/classe fraca, classe modelo/classe rejeitada, classe dominante/classe subalterna. Um exemplo é a criação de ligas de futebol na Inglaterra no final do século XIX que separavam os “profissionais” operários e os membros da aristocracia e classes dominantes (Kunz, 1994).

2- *A lógica da igualdade de chances na competição* - a lógica de igualdade de chances era utilizada como forma de nutrir a classe operária da idéia de que o indivíduo depende de si mesmo para seu sucesso e por isso deveria se esforçar em seu trabalho. O esporte passa a idéia de que para vencer na vida, o indivíduo depende somente dele, ignorando a desigualdade de condições ocorrente na sociedade capitalista. Porém, será que no decorrer da prática esportiva todos os competidores, embora estejam sujeitos às mesmas regras, encontram-se em igualdade de condições? (Betti, 1993).

3- *Rendimento* - alta performance de competição, característica essa coerente com o desejo e a necessidade de vitória e superação inerente ao esporte (Kunz, 1994).

4- *Representação* - ocorre em vários níveis e ambientes, podendo ser institucional (clube, escola), estadual, nacional (Kunz, 1994).

5- *Comércio e consumo* - o esporte sendo tratado como mercadoria e fomentador de um mercado baseado em suas realizações (Kunz, 1994).

6- *Alienado em relação ao trabalho* - afinidade entre trabalho industrial e esporte de rendimento, visto que o esporte, segundo essa lógica, desenvolve-se de acordo com características presentes na sociedade capitalista (disciplina, autoridade, concorrência, rendimento, racionalidade técnica, organização e burocratização). Dessa forma, como o trabalho nessa lógica é alienante e torna as ações do indivíduo dependentes do mesmo, o esporte de

rendimento (que pode ser considerado como forma de trabalho) assume a mesma característica, limitando o agir do indivíduo a regras e normatizações (Rigauer, 1969 apud Bracht, 1997).

Nota-se que as características do esporte confundem-se com as necessidades e a realidade sócio-política da época de sua sistematização como fenômeno moderno, num período em que o capitalismo passava a ser solidificado e a busca por lucros e soberania exacerbada, estimulando os indivíduos a sempre tentarem ser melhores, mais fortes e preparados para as disputas na sociedade. Assim, o esporte apresentava (e ainda apresenta) características de valorização do vencedor, do mais alto, do mais rápido, do mais forte em condições legalmente iguais de disputa, pois as leis e normatizações são as mesmas para todos, sendo esse um princípio congruente com a ideologia liberalista do século XIX.

Bracht (1997, p.97) cita que:

(...) muitos dos elementos característicos da sociedade moderna, no caso capitalista industrial, vão ser incorporados e/ou estão presentes no esporte: a orientação para o rendimento e a competição, a cientificação do treinamento, a organização burocrática, a especialização de papéis, a pedagogização e o nacionalismo...

Nota-se nesta citação uma íntima relação entre os valores próprios da sociedade capitalista e os proporcionados pelo esporte. Se pautado exclusivamente na busca pelo alto rendimento, esse fenômeno se apresenta como solidificador e transmissor de valores próprios desse sistema político-econômico, agindo como fenômeno segregador e alienante em relação à sociedade.

2.2. POSSÍVEIS FORMAS DE MANIFESTAÇÃO DO FENÔMENO ESPORTE

Nota-se durante a caracterização do fenômeno esporte, diferentes formas de manifestação do mesmo, principalmente em relação à discussão dos conteúdos, formas e valores do esporte de alto rendimento. Porém, se existe um modelo de esporte de alto rendimento, deve haver mais modelos.

Bracht (1997, p.12) cita que a Comissão de Reformulação do Esporte Brasileiro, instituída durante o governo de José Sarney, em 1985, sugeriu uma divisão, que é ainda amplamente aceita, do esporte em três categorias:

- Desporto-performance;
- Desporto-participação;
- Desporto-educação.

Porém, considerando que *“toda prática esportiva é educacional, mesmo num sentido adverso da nossa educação”* (Bracht, 1997, p.12), esse autor propõe a divisão do esporte em somente dois ramos:

- Esporte de alto rendimento ou espetáculo;
- Esporte enquanto atividade de lazer.

Em relação ao esporte praticado na escola, este pode ser pautado em características próprias de um desses dois ramos propostos, de acordo com os valores e as condutas a serem transmitidas pelo processo.

Segundo Bracht (1997), o esporte-lazer não é homogêneo, pois se pauta em características e determinações do esporte de alto rendimento, porém, num ambiente de não-trabalho voltado para a prática esportiva sem nenhum compromisso formal com a vitória. Embora essa manifestação de esporte não valorize unicamente a vitória, este valor encontra-se muito presente, fato este, que pode ser visto em campeonatos amadores de diversas modalidades.

Esse caráter heterogêneo do esporte como atividade de lazer caracteriza-se sob várias formas, como a ausência de preocupação com a vitória sob qualquer espécie (percebida em atividades esportivas que mantenham as regras estipuladas para o esporte de alto rendimento em que o placar, ou outra forma de mensuração de resultado seja descartada), a prática em si como o único e verdadeiro motivo para a realização de tal atividade, e o descarte ou alteração de regras e padronizações do esporte de alto rendimento, visando facilitar ou tornar mais atraente e integrativa determinada atividade esportiva.

Outra característica do esporte como atividade de lazer é a possibilidade de alterações de padrões, apresentando valores que sejam propícios ao ambiente em que esta ocorre, fazendo com que a característica educativa do esporte possa ser voltada aos interesses de seus participantes.

O esporte como atividade de lazer apresenta-se de duas formas distintas, sendo um produto para consumo de espectadores e também como atividade para praticantes. A

primeira respeita de forma quase integral as características do esporte de alto rendimento, pois depende de uma certa homogeneidade em relação a regras e acontecimentos pertinentes ao ambiente para que seja entendida e consumida por um grande número de indivíduos. A segunda forma não necessariamente respeita tais normatizações, embora a lógica central de sua prática seja fruto do esporte de alto rendimento.

Embora o esporte como atividade de lazer seja realmente pautado em características do esporte de alto rendimento, este contém outros valores ou motivos para sua prática, como, a preocupação com a manutenção da saúde, o prazer e a sociabilidade, que também são relevantes e ajudam a orientar a ação dessa manifestação do esporte (Betti, 1993).

Segundo Digel (1986 apud Bracht, 1997, p.13), o esporte de alto rendimento pode ser resumido nos seguintes pontos:

- Possui um aparato para a procura de talentos normalmente financiados pelo Estado. Além disso, este aparato promove o desenvolvimento tecnológico, com o desenvolvimento de aparelhos para a utilização ótima do “material humano”;
- Possui um pequeno número de atletas que tem o esporte como principal ocupação;
- Possui uma massa consumidora que financia parte do esporte-espetáculo;
- Os meios de comunicação em massa são co-organizadores do esporte-espetáculo;
- Possui um sistema de gratificação que varia em função do sistema político-societal.

A disseminação e comercialização do esporte de alto rendimento dependem dos meios de comunicação para promovê-lo. Porém, além de sua promoção, este fenômeno tem otimizada sua capacidade de interferência e influência sobre a sociedade, fazendo com que seja entendido sob o modelo divulgado por esses meios, caracterizando assim, o esporte de alto rendimento como modelo uno do fenômeno esporte, exercendo influência sobre o esporte como atividade de lazer, utilizando-o como meio fornecedor de participantes (jogadores – atletas como trabalhadores e mão-de-obra) para o esporte de alto rendimento (Bracht, 1997).

O esporte de alto rendimento ou esporte-espetáculo (iguais segundo a classificação de Bracht, 1997) toma um caráter não só de manipulador social (sendo utilizado como ferramenta do Estado como atenuador de tensões sociais ou como criador de identidade nacional ou patriotismo), mas também, devido à sua enorme capacidade de atrair praticantes e espectadores, transforma-se em fonte de lucros, ou seja, em produto¹.

A partir dessa transformação, os objetivos da prática e exposição do esporte passam a ser remodelados. Esse conteúdo da Cultura Corporal passa a ser entendido não somente como prática através do movimento, mas também como produto que promove a criação e comercialização de outros novos, ligados ao mesmo princípio de competição e superação implícito no esporte de alto rendimento, interferindo nos hábitos da sociedade como um todo.

Essa influência pode ser notada pelo interesse de indivíduos na transmissão de um evento esportivo pela televisão, pela presença de um grande atleta numa cidade, pelo desejo de compra de algum produto que tenha o símbolo de determinada instituição esportiva ou foto de algum atleta, pela preferência na compra de determinado item devido à associação do mesmo à imagem de determinado ídolo esportivo, à “narração simultânea” e simulação de crianças ao jogarem, autodenominando-se com os nomes e apelidos de seus ídolos, e em outras ocasiões cotidianas presentes em nossa sociedade.

Como qualquer outro produto, o esporte precisa ser divulgado e tornar-se acessível aos consumidores. Assim, o mesmo começa a sofrer forte influência dos meios de comunicação sobre sua forma original. Ilustrando essa afirmação, pode-se observar a determinação de horários, locais e regulamentos que visam, primeiramente, atender a interesses desse meio, como também a alteração de regras do esporte. “São os interesses comerciais alterando os padrões e valores da cultura esportiva” (Betti, 1993, p.48).

Pode-se tomar como exemplo desse fenômeno as transformações recentes nas regras do Voleibol, em relação à forma de contagem de pontos e conseqüente influência destes na duração e na dinâmica da partida (mais interessantes na perspectiva de

¹ Estabelece-se um círculo dependente. O esporte, para ser utilizado pelo Estado como atenuador de tensões sociais, deve ser disseminado e incorporado por um número maior possível de cidadãos. A transformação do esporte em produto pode sanar essa necessidade, pois a comercialização do mesmo tem o objetivo de disseminá-lo o máximo possível.

Por outro lado, configurando o círculo, o produto esporte é caracterizado por imposições da sociedade, que o transforma num objeto, utilizado pelo Estado, para manipulação de massa. Ou seja, o produto Esporte é influenciado e exerce influência sobre a sociedade, assim como é utilizado e utiliza-se de ideologias do Estado para sua concepção e ação como atenuador de tensões sociais.

“venda” do esporte para a televisão) e do Futsal, em relação às possibilidades de jogo do goleiro, por exemplo, aumentando o dinamismo e as possibilidades de ataque de jogo, tornando-o mais atrativo como esporte-espetáculo².

Nesse ambiente, pode-se perceber um processo de dependência entre vários setores. O esporte de alto rendimento depende de investidores para o fornecimento de verbas, e os patrocinadores, dos meios de comunicação para ser divulgado (para que sua prática atinja o público espectador, atraindo investidores para o esporte e aumentando seus lucros sobre os “consumidores”).

Esse sistema faz com que os espectadores dependam dos meios de comunicação para poderem usufruir do produto esporte. Ou seja, a partir dessa rede de relações, é possível afirmar que o esporte de alto rendimento encontra-se refém dos meios de comunicação e divulgação, pois, sem eles, a quantidade de indivíduos envolvidos em sua prática seria menor, e essa dependência exerce influência também sobre o esporte como atividade de lazer, pois as alterações de regras e as mensagens transmitidas pelas transmissões do esporte-espetáculo têm repercussão direta nessa prática.

Percebe-se nesse quadro que, nesse ambiente de relações comerciais, todos os setores envolvidos alcançam seus interesses primários, porém, o fenômeno esporte é o que sofre maiores conseqüências sobre sua concepção, devido ao fato de ser o produto desse processo. O espectador “compra” o esporte como produto de lazer. Os patrocinadores “compram” o esporte na expectativa de utilizar o mesmo como ferramenta para atração de clientes através da associação de seus nomes aos valores atrativos transmitidos pelo esporte. Os meios de comunicação “compram” o esporte na expectativa de lucros através da “revenda” deste em transmissões diretas, noticiários, propagandas etc.

Segundo Veiga, Salazar & Melo (1997 apud Melo, 2001), os clubes e instituições esportivas sabem que a imprensa é fundamental para divulgação e manutenção de suas atividades, enquanto os jornais sabem da possibilidade de lucro através da atividade esportiva.

O esporte, devido a esse quadro de interesses, sofre a comercialização da imagem de seus ídolos, alterações em suas regras e manipulação em sua divulgação. Os processos de manutenção dessa teia de relações contam com a criação de novos e recicláveis ídolos, inovações acerca de materiais esportivos, diversas formas de

² Nota-se aí uma forte influência do esporte de alto rendimento sobre o esporte como prática de lazer, pois essas alterações de regras também atingiram e influenciaram a forma de jogar em ambientes não profissionais do esporte.

transmissão de competições esportivas e discursos manipulados na tentativa de transmitir e incorporar valores e necessidades na sociedade.

Para que esse ciclo mantenha-se vivo é preciso que o interesse por práticas esportivas esteja sempre presente por parte do público espectador, garantindo a disposição deste em consumir o esporte. Uma característica presente nesse meio de relações é a velocidade de produção de novas práticas esportivas e o surgimento de novos produtos vinculados a elas ou, novos produtos vinculados a práticas não tão novas, criando assim, segundo Chauí (1986 apud Bracht, 1997), a cultura do efêmero, desvalorizando os vínculos no ambiente esportivo, pois ídolos, equipes, modalidades, instituições, competições, surgem e desaparecem muito rapidamente, por isso são consumidos na mesma velocidade, preservando assim, o interesse e o espírito consumidor nos espectadores e “compradores” do esporte.

Credita-se esse processo de criação de novos produtos e novas “necessidades” no público consumidor à indústria cultural dos meios de comunicação (Kunz, 1994), que cria necessidades e valores para manterem esse interesse e a “vida” do mercado esportivo.

Oliveira (2002) cita um processo de transformação de Cultura Corporal em mercadoria, ou seja, essa manifestação humana sofreria um processo de remodelação de acordo com a esportivização e espetacularização de suas práticas. Dessa forma, essa mercadoria é vendida através dos meios de comunicação, como um componente de lazer e influenciador cultural em seus compradores que, caso não tenham acesso a uma reflexão crítica da sua própria cultura, consomem essa práticas como um lazer alienante e apassivador (Marcelino, 1995 apud Oliveira, 2002).

Uma forma de gerar o interesse pelo consumo do esporte é o fomento do sentimento da necessidade de ser o melhor, o campeão, um vencedor na vida, transmitido pelo esporte de alto rendimento e pela lógica capitalista da nossa sociedade, através de diversos meios de comunicação.

Ao assistir uma disputa esportiva, o espectador transfere uma certa representatividade ao indivíduo que participa da disputa, dividindo o êxito e o fracasso com o atleta. Acredito que esse sentimento de “fazer parte do processo”, que ocorre no esporte de alto rendimento, é o que faz com que os espectadores e consumidores do esporte sintam a necessidade de aumentar cada vez mais seus níveis de relação com atletas e com o ambiente esportivo em si, aumentando, dessa forma, o consumo e a necessidade de possuir bens ligados a esse meio e de vivenciar, da forma mais real

possível, as sensações proporcionadas pelo ambiente competitivo. Isso é válido tanto para o espectador que assina canais esportivos por assinatura, para assistir a jogos “exclusivos” em sua própria casa, quanto para o garoto que deseja possuir uma chuteira do mesmo modelo da usada por seu ídolo, ou a camisa do seu time preferido.

Estabelece-se nesse ponto mais uma forma de interferência do esporte de alto rendimento sobre o esporte como atividade de lazer, o reflexo da referência que os ídolos esportivos representam em relação aos seus comportamentos, vestimenta, estilo de vida e estilo de atuação em disputas esportivas. É comum observar garotos imitando seus ídolos durante uma partida de futebol na rua, consumidores comprando materiais esportivos iguais aos de seus ídolos para seu uso durante a prática em momentos de lazer, garotos com cortes de cabelo inspirados nos de jogadores famosos. Ou seja, tanto as características próprias quanto às alterações sofridas pelo esporte de alto rendimento influenciam, de alguma maneira, o esporte como atividade de lazer.

É importante que os praticantes dessa forma de manifestação do esporte tomem consciência dessa influência e passem a ser consumidores críticos desse fenômeno, pois não consumir o esporte é uma utopia (o ato de assistir as Olimpíadas pela televisão é uma ação de consumo do esporte), porém, consumi-lo de forma crítica e consciente é uma necessidade, para que valores de segregação, comparação e sobrepujança não sejam incorporados na vida real.

Com a intenção de ilustrar algumas das características do esporte tratadas até o momento, citarei dois textos de revistas esportivas brasileiras.

O primeiro, sobre uma partida da Copa do Mundo de futebol de 2002, realizada na Coréia do Sul e no Japão (a partida descrita no texto ocorreu em território sul-coreano) evidencia a supervalorização da vitória no esporte de alto rendimento, nomeando os mais fortes de mocinhos e os mais fracos de bandidos, numa analogia com filmes de faroeste americano. Nota-se neste texto, a transmissão de valores próprios do esporte de alto rendimento, como a busca incessante pela vitória, a única razão pela qual se justificaria a prática, a sobrepujança ao adversário (estabelecida nas citações a respeito da “morte” do oponente), a rotulação de “mocinhos” aos vencedores e “bandidos” aos perdedores, e a ocorrência da representação, evidenciada no sentimento de frustração de uma nação, com a cobrança de uma penalidade que não resultou em gol:

(...) Coréia do Sul X Itália teve duelos, heróis e vilões, suspense. Quem eram mesmo os heróis? No início, parecia que o mocinho era o italiano Vieri (...), e o bandido era o invocado coreano Ahn. Quatro minutos jogados e Ahn desperdiça um pênalti. Quer coisa mais cruel do que perder um pênalti e frustrar um estádio e uma nação inteira? Só bandidões podem fazer uma coisa dessas. Sem desperdiçar sorrisos, o herói Vieri vai para a área e recoloca o bem na dianteira. (...) Vem o segundo tempo e os bandidos vermelhos (Coreanos) pressionam os mocinhos azuis (Italianos). Já não está tão claro quem representa o bem e o mal. O bandidinho coreano Seol empata quase no final. O herói Vieri perde o gol imperdível e frustra uma nação inteira. Um herói não faz uma maldade dessas (...). Vamos ao *Golden-goal*, nome (...) da morte súbita (...). Totti (outro jogador italiano), ex-representante do bem, cai na área e é expulso por simulação. Herói que é herói não refuga no duelo final. Caminho livre para Ahn (...) vingar todas as injustiças. Um gol mortal, um gol súbito, que abreviou o sofrimento italiano (Dia..., p.99, 2002).

O segundo texto ilustra novamente a ocorrência de representação presente no esporte, mas também evidencia a vitória como único objetivo a ser alcançado (como se tudo valesse a pena na busca de um título olímpico), e a real razão para a prática esportiva de alto rendimento. Nota-se também, o estímulo ao consumo do esporte, pois o autor do texto, diretor de redação da revista, cita a existência de “torcedor de sofá”, ou seja, um espectador-consumidor do esporte.

Por último, chamo a atenção para uma frase do autor na qual o mesmo afirma que existe um “complexo de vira-latas” no povo brasileiro, e que, uma forma disso ser sanado seria a conquista de uma medalha de ouro nas Olimpíadas, ou seja, fica evidenciado nessa declaração o fenômeno de avaliação do desempenho e do desenvolvimento de uma nação através do esporte. Nesse raciocínio, país com medalhas conquistadas em Olimpíadas é país forte, estruturado, com pessoas felizes.

Saliento que este texto diz respeito às Olimpíadas de 2000, realizadas em Sidney, Austrália, na qual o Brasil conquistou 12 medalhas, sendo 6 de prata e 6 de bronze e, nenhuma de ouro. O fato dos atletas representantes de um país não conseguirem nenhuma medalha de ouro olímpica é motivo para que essa nação seja inferiorizada? Ou sentir-se como “vira-lata”?

O país do futebol, o país do judô, o país do vôlei, o país da vela. Topamos qualquer uma dessas classificações, desde que rendam um punhado de medalhas. A cada quatro anos, o brasileiro vira um desportista polivalente, que passa a saber tudo de ipons, ventos laterais, saltos carpados, aces e outras expressões típicas de cada esporte. A bem da verdade, adoramos medalhas, curtimos demais a sensação de sermos

vencedores em alguma coisa, queremos sepultar o nosso complexo de vira-latas.

(...) Antes dos jogos de Sidney começarem, lançamos um guia detalhado com a programação para o torcedor de sofá e algumas previsões de medalhas. (...) Até Atenas 2004 (Xavier Filho, p.4, 2000).

2.2.1. A relação do esporte com o ato de jogar e o caráter competitivo inerente a esse fenômeno

Considerando a ligação existente entre o espectador, o praticante do esporte como atividade de lazer, e o ambiente do esporte de alto rendimento, nota-se a presença de um caráter fantasioso, imaginário, nessa relação. É como se a participação de qualquer indivíduo no ambiente do alto rendimento fosse possível pelo simples fato de torcer por uma equipe num ginásio, possuir a camisa do time preferido ou colecionar objetos com a mesma marca da utilizada por seu ídolo.

Esse fato ilustra uma característica do esporte explorada com a intenção de fortalecê-lo como produto de consumo, que é a capacidade desse fenômeno transportar o indivíduo que o pratica ou assiste para um universo paralelo, fora de sua realidade, no qual as regras, normas e possibilidades de ação ultrapassam as da vida real. Ou seja, o esporte proporciona aos indivíduos a possibilidade de jogar com a realidade e com as informações que esse ambiente proporciona.

Freire (1998) caracteriza esporte como uma forma de jogo, devido ao seu caráter lúdico e de imprevisibilidade. Desta forma, este autor cita que o simples fato de uma prática possuir regras padronizadas não a classifica como um esporte, mas sim, o ambiente em que a mesma ocorre, quando pautado em alguns contextos sociais, que caracteriza tal prática como esportiva.

Dessa forma, qual seria a definição de jogo? Segundo Freire (2002), seria alguma atividade que não se dirige a algum fim objetivo, que não vise dar conta de nenhuma tarefa. Pode-se dizer que o jogo não deixa de ser uma simulação da realidade, um faz-de-conta.

Considerando essa definição, nota-se algumas semelhanças entre os padrões específicos do fenômeno esporte, como a capacidade de servir como compensação ao mundo do trabalho e a sensação de criação de um mundo à parte proporcionada tanto ao praticante quanto ao espectador.

Porém, o esporte pode ser considerado como uma espécie particular de jogo, pois, embora possua algumas características em comum, difere num aspecto importante, que é, segundo Huizinga (2004, p.219-220), a sistematização e organização, que fazem com que este perca algumas de suas características lúdicas. Aliás, segundo este autor, este aspecto é o que diferencia jogadores amadores de profissionais, pois os primeiros jogam e os segundos competem por obrigação.

O espírito do profissional não é mais o espírito lúdico, pois lhe falta a espontaneidade, a despreocupação. Isto afeta também os amadores, que começam a sofrer de um complexo de inferioridade. Uns e outros vão levando o esporte cada vez mais para longe da esfera lúdica propriamente dita, a ponto de transforma-lo numa coisa sui generis, que nem é jogo nem é seriedade.

Embora Huizinga (2004) admita que esporte não é jogo, aceitarei a definição e a idéia de Freire (1998) sobre essa discussão, devido a outras formas de manifestação desse fenômeno que não somente a de alto rendimento. Acredito ser possível afirmar que o esporte como atividade de lazer preserva, de forma mais integral, as características de jogo, enquanto o esporte de alto rendimento, devido à sua busca pela vitória e competitividade exacerbada, mantém o conceito de jogo somente para os espectadores, já que atletas profissionais têm naquele ambiente seu trabalho e a obrigação pela vitória, descaracterizando a voluntariedade e a ludicidade no ato de jogar.

Uma outra característica própria do esporte, que o coloca como uma forma particular de jogo é que, segundo Freire (2002), embora suas regras sejam padronizadas e normatizadas, elas têm uma grande maleabilidade, pois de acordo com os interesses, principalmente do sistema capitalista, que abarca o esporte de alto rendimento, elas podem ser modificadas, fato esse que não ocorre tão facilmente em algum jogo clássico da cultura popular, como a amarelinha, por exemplo, que detém regras padronizadas, mas que em sua grande essência, permanecem inalteradas.

O esporte de alto rendimento, por possuir certa obrigatoriedade em relação à sua prática (exigência sobre atletas profissionais), e por se caracterizar pela busca permanente pela vitória, adquire algumas características que o distanciam do esporte como atividade de lazer, mas que ainda assim, influenciam essa prática. Tais características são, segundo Bracht (1997), a racionalização e a orientação para o

rendimento, a cientifização e o recorde, sendo esses últimos pautados na crença de crescimento e progresso ilimitados em relação à performance esportiva do indivíduo.

Kunz (1994) acrescenta algumas outras características pertinentes ao esporte, sendo elas a sobrepujança ao adversário e o fator de comparações objetivas, que se fazem presentes devido à competição, necessariamente inerente a esse fenômeno (embora presente também no conceito de “jogo” e caracterizada de forma diferente no alto rendimento e no esporte como lazer).

Esporte implica fazer competição. Pode-se discutir apenas a maneira como a educação administra a competição ao ensinar esporte (Freire, 1996, p.80).

Essas características dão maior suporte ao condicionamento de ações mecânicas e automatizadas de seus praticantes, pois a sobrepujança é caracterizada pela idéia de que qualquer um pode vencer nos esportes, e as comparações objetivas levam o homem a um ambiente de “chances iguais” entre todos os participantes.

O aspecto competitivo inerente ao esporte nem sempre “nasceu” junto com práticas de atividade física que originariam algumas modalidades esportivas, embora seja extremamente necessário para que, em alguns casos haja a ocorrência da prática, esse aspecto surge para causar a esportivização de algumas delas, conforme Melo (2001, p.58), que cita que na inserção do remo como esporte na sociedade do Rio de Janeiro na década de 1920, o ato de remar, como meio de transporte, por exemplo:

(...) passa por uma mudança de sentidos. (...) Quando surgem as competições, isso (o ato de remar) já assume um sentido de desafio: contra o outro, contra si mesmo, mas também o da superação do próprio mar.

Já os esportes coletivos, embora não sendo provenientes de atividades físicas “puras”³, ou seja, têm desde sua origem o caráter de competição inerente à sua prática, segundo Oliveira (2002), devem sempre manter a disputa e a competição como elementos presentes, pois sem eles, perdem o sentido. Dessa forma, é de extrema importância que seja analisada a origem e os motivos da presença do caráter

³ Faço essa denominação a algumas atividades físicas como o Remo, por exemplo, que sofreram um processo de esportivização, mas que, na sua origem, são práticas utilizadas com outros fins, como, no caso, a locomoção num meio aquático.

competitivo em determinadas modalidades esportivas, pois em algumas delas, sua exclusão faz com que a prática se torne inviável, enquanto que em outras, caso das atividades físicas “puras”, o caráter competitivo pode ser perfeitamente ignorado (na prática do esporte como atividade de lazer), pois as características básicas dessas manifestações permanecerão presentes.

Portanto, ao considerar o fenômeno esporte como uma forma de jogo, caracterizada de duas maneiras (esporte de alto rendimento e esporte como atividade de lazer), pode-se entender a relação de dependência do esporte como lazer em relação ao alto rendimento, como também, a capacidade do esporte de alto rendimento de atrair espectadores e proporcionar um ambiente interessante a eles. Essa diferenciação deve-se à forma com que a competição está presente nesses dois segmentos do esporte, alterando as formas de comportamento de praticantes e espectadores em cada um desses ambientes.

2.2.2. A universalização de normas e características do esporte e sua capacidade de se sobrepôr a diferentes formas de cultura

O esporte, como fenômeno sócio-cultural presente na sociedade atual, tem a capacidade de interligar povos de culturas diferentes e colocar-se no patamar de expressão hegemônica⁴ no âmbito da Cultura Corporal (Bracht, 1997). Tal característica deve-se ao fato de que, ao assumir formas padronizadas de ação e expressão, seu entendimento passa a ser universal, ou seja, qualquer indivíduo que conheça as regras de determinada modalidade esportiva será capaz de entendê-la e interagir com a mesma. Dessa forma, um gol no futebol é um gol tanto no Brasil quanto na China.

Essa capacidade de universalização de normas, característica presente no esporte, deve-se a alguns aspectos que facilitam a criação deste vínculo entre esporte/cidadãos (Bracht, 1997, p.70):

- Tem regras de fácil apreensão, com divulgação de resultados de forma imediata e definitiva, sem deixar dúvidas;
- Oferece à população uma possibilidade de identificação de um coletivo, por exemplo, com a nação;

⁴ Segundo Chauí (1986, p.22, apud Bracht, 1997, p.62), “... o conceito de hegemonia inclui o de cultura como processo social global que constitui a “visão de mundo” de uma sociedade, de uma época.”

- Cria um mundo dentro do mundo, permitindo, principalmente ao espectador, uma compensação para o mundo do trabalho;
- A nação pode medir seus rendimentos de forma inequívoca, através do rendimento dos corpos;

A partir da universalização de normas e conceitos do esporte, esse fenômeno toma a capacidade de atrair o interesse de indivíduos oriundos de lugares diferentes, com culturas distintas, porém, com o mesmo objetivo, identificação e entendimento a respeito deste fenômeno.

Dessa forma, o esporte torna-se capaz de transcender culturas, fazendo com que o modelo esportivo ocidental tenha se tornado uma forma de imperialismo cultural, pois sua inserção nas diferentes formas de sociedade é tida do mesmo modo, apresentando os mesmos valores expostos desde seu início, desconsiderando, assim, particularidades culturais de determinadas localidades, impondo sua forma própria de ação, obrigando aos participantes que se adequem a esse sistema, tanto para praticar esporte como para assistir e consumir o mesmo.

Assim, é fácil perceber que muitos dos ídolos esportivos mundiais da atualidade sejam de origem ocidental e, além disso, pratiquem modalidades esportivas oriundas do ocidente, espalhando valores e comportamentos pelo mundo, influenciando consumidores deste fenômeno, não importando o local em que estejam.

Um exemplo desse processo, porém em menor escala, é a sistematização da prática do remo na cidade do Rio de Janeiro na década de 1920. Melo (2001) cita que associações esportivas, com a intenção de passar à população uma imagem de progresso e modernidade, padronizaram as regras do remo e inclusive as condutas dos atletas de acordo com as associações deste esporte. Tanto os clubes quanto os atletas deveriam obedecer a normas de comportamento, assim como, deveriam demonstrar uma imagem de saúde, beleza, cordialidade, desafio, destreza, limpeza, humanidade etc. Influenciando, assim, toda a sociedade que acompanhava e/ou praticava remo na época, ditando-lhe normas de comportamento não só na prática esportiva, como também na vida social da classe dominante fluminense.

Este exemplo retrata bem um processo pelo qual o remo passou a ser hegemônico nessa sociedade, expondo-o não somente como fenômeno esportivo, mas também como fenômeno ditador de valores e normas sociais, sendo utilizado pelos

indivíduos dominantes deste processo com o intuito de manipular e disseminar valores interessantes para tal ambiente.

Esse processo criou formas padronizadas de “ser”, manipulando os indivíduos, exercendo influência sobre as formas de produção e representação cultural desta sociedade.

Considerando esse processo em escalas maiores, como, por exemplo, a expansão do basquetebol pelo mundo todo e a divulgação dos atletas da NBA (Associação Norte-Americana de Basquetebol Profissional) como modelos de performance atlética e, de certa forma, de comportamento dentro e fora do ambiente esportivo, nota-se certa influência nos costumes e na cultura de movimento e comportamento de inúmeros indivíduos em diversos lugares no mundo. Essa influência pode ser percebida na forma como esses indivíduos se vestem, se comunicam, se movimentam, consomem produtos ligados a seus ídolos e a instituições esportivas, e cultuam a imagem dos jogadores como semi-deuses do esporte, tomando-os como exemplo de comportamento e fazendo com que sua posição seja objeto de desejo dos simpatizantes da modalidade em questão.

Dessa forma, Bracht (1992, p.183) cita que:

(...) precisamos entender que as atitudes, normas e valores que o indivíduo assume através do processo de socialização, através do esporte, estão relacionados com sistemas de significados e valores mais amplos que se estendem para além da situação imediata do esporte.

Ao considerar essa característica do esporte de universalização de normas e valores, a questão que cerca o consumo e a relação de indivíduos com o esporte de alto rendimento não é, de forma alguma, negá-lo ou encará-lo como algo negativo. O esporte é um conteúdo da Cultura Corporal e está presente de forma atuante em nossa sociedade. Por isso, é preciso que os indivíduos que venham a sofrer influência dos valores do esporte de alto rendimento saibam identificar, analisar e questionar as informações oferecidas pelo sistema esportivo, consumindo-o de forma mais consciente e sensata, valorizando, primeiramente, a cultura própria de sua sociedade e suas formas de manifestação, não permitindo que os valores transmitidos por essa forma de dominação sejam soberanos a ela.

É importante que os indivíduos entendam que o esporte de alto rendimento não se apresenta como um fenômeno maléfico, mas sim, uma manifestação cultural humana

com algumas características perigosas, que devem ser percebidas e analisadas antes de serem adotadas como verdade única e permanente.

2.3. O ESPORTE COMO MEIO DE EDUCAÇÃO

Considerando o período histórico em que a Educação Física brasileira era fortemente influenciada e dominada por métodos militares e, numa fase posterior, caracterizada por práticas esportivas, o conteúdo educacional desta disciplina era a formação do caráter do indivíduo (auto-disciplina, hábitos higiênicos, capacidade de suportar a dor, coragem, respeito à hierarquia), acostumando-o a respeitar as leis e a ser submisso à autoridades (professor, técnico ou árbitro). Dessa forma, esse processo de educação por meio do esporte possuía um caráter repressor, inibindo a capacidade do indivíduo de criticar e atuar de forma autônoma em sua sociedade.

Ilustrando tal afirmativa, Rouyer, 1977 e Van Dalen & Bennet, 1971 (apud Betti, 1993) citam que os ingleses utilizaram-se da relação esporte-educação a partir da segunda metade do século XIX, quando atividades esportivas pré-determinadas por professores, e realizadas e supervisionadas por estudantes, contribuíram para a formação de líderes militares e políticos, visando à administração do Império Britânico.

Já no Brasil, segundo Melo (2001), o esporte começou a ser utilizado como meio educacional a partir da década de 1920. Naquela época, o esporte deixou de ser somente um jogo, pois com a entrada de competições de remo e outros esportes na sociedade brasileira, este se tornou uma escola de virtudes e relacionamento com a saúde, sendo os atletas tomados como modelos de homens saudáveis e de caráter exemplar.

Segundo Bracht (1997), o esporte sempre é educacional, mesmo que num sentido diverso da concepção de educação desejada, pois pode transmitir aos alunos valores como respeito incondicional e irrefletido a regras, vencer através do próprio esforço, convivência com vitórias e derrotas, respeito pela autoridade, tornando-os alienados em relação às informações transmitidas em sua sociedade.

Encontra-se aí um ponto de divergência entre o objetivo da Educação Física escolar e a forma como o conteúdo esporte vem sendo abordado na mesma (pautado nas características do alto rendimento), disseminando valores segregadores. Tais valores não colaboram com a formação de um sujeito autônomo, mas sim, alienado ao cumprimento de regras e submisso a autoridades. Oliveira (2002) acrescenta que a Educação Física Escolar, ao utilizar-se de valores do esporte de alto rendimento,

contribui para a formação de seres humanos mercadores, mercadorias, consumidores, seres esportivos e competitivos, ou seja, produtivos ao sistema capitalista.

Segundo Kunz (1994, p.118), o esporte “na” escola, ou seja, como cópia fiel dos parâmetros do esporte de rendimento, apresenta os seguintes pontos negativos para um processo de educação que vise a formação de um cidadão crítico e emancipado:

- Fomenta vivências de sucesso para uma minoria e o fracasso ou vivência de insucesso para uma maioria;
- Perda de liberdade e perda da sensibilidade do Ser Humano, pelo “racionalismo” técnico-instrumental das sociedades industriais modernas e seguidoras destas.

Com a intenção de transformar o esporte e fazer do mesmo um meio de educação, formador de sujeitos autônomos, Kunz (1994, p.48) propõe a transformação didático-pedagógica no ensino do esporte, na qual alguns valores são ensinados através do esporte “da” escola⁵, que podem vir a colaborar na formação de um cidadão crítico e atuante em sua sociedade. Tais valores seriam:

- O fomento ao desenvolvimento corporal, psíquico e social;
- A transmissão de experiências e meios que fomentam a auto-valorização e o reconhecimento de capacidades individuais próprias, assim como a influência positiva sobre sua auto-imagem e concepção de vida;
- Permite vivências coletivas e estimula a atuação social;
- Amplia o horizonte de vivências e experiências como atividades de tempo livre.

Considerando um indivíduo que seja exposto a esse processo de educação, quais seriam as conseqüências deste? A Educação Física estaria contribuindo para a formação de um indivíduo capaz de intervir de forma crítica e autônoma em sua sociedade?

⁵ As terminologias de esporte “na” escola e esporte “da” escola são sugeridas por Kunz (1994) e dizem respeito às formas de inserção do conteúdo esporte no ambiente escolar. O esporte “na” escola seria pautado em normas e valores do esporte de alto rendimento, sem nenhuma adaptação para o ambiente educacional. Já o esporte “da” escola seria o esporte transformado para o ambiente escolar, com o propósito de transmitir valores com objetivos inclusivos, não-segregadores e democráticos.

De acordo com a abordagem Crítico Superadora, a respeito do ensino na Educação Física, o papel dessa área de conhecimento não é somente educar o indivíduo para realizar movimentos e entender mais a respeito de determinadas modalidades esportivas, mas sim, criá-los e realizá-los de maneira própria, crítica e criativa, como ser autônomo em relação às informações que este venha a receber.

Cabe então a presença do conteúdo esporte nas aulas de Educação Física na escola? Que valores provenientes do esporte são importantes para a formação de indivíduos críticos e emancipados?

Com base nessas colocações, acredito que não é a presença do conteúdo ou fenômeno esporte na Educação Física escolar o grande ponto de incoerência nesse processo de ensino, mas sim, a forma como este é abordado.

Quando o brincar da criança é pautado por regras e atividades pré-definidas e imutáveis, é estimulada uma certa alienação ou homogeneização de seus movimentos e ações. Segundo Müller (1986, apud Bracht, 1997), esta pode caracterizar-se como uma instrumentalização do corpo humano. Tal processo faz sentido sob o ponto de vista de que o corpo, num ambiente esportivo pautado única e exclusivamente pela busca do alto rendimento, nada mais é do que uma ferramenta do homem para executar determinadas tarefas exigidas pelo ambiente em que o mesmo está inserido, ou seja, nesse âmbito não importa o sujeito, mas sim a “máquina” corpo, moldada de acordo com os movimentos técnicos definidos e padronizados pela história de determinada prática e utilizados de acordo com os interesses daquele meio.

É preciso que o esporte seja tratado sob outro aspecto nas aulas de Educação Física escolar. Uma forma é propor a participação do aluno na estruturação e elaboração das atividades realizadas, oferecendo-lhe liberdade de participação nas decisões, no sentido de fomentar sua autonomia e independência, valorizando suas individualidades e subjetividades, considerando-os como seres que agem, interpretam e interagem de forma própria e pessoal.

Nota-se, numa perspectiva do esporte de alto rendimento aplicada à Educação Física escolar, uma tendência a homogeneizar ações e padronizar comportamentos em aulas desenvolvidas para otimizar movimentações próprias do esporte em questão, privando os alunos de criarem e modificarem sua prática.

(...) se todos os seres humanos possuem o mesmo corpo – visto exclusivamente como biológico -, composto pelos mesmos elementos, ossos, músculos, articulações, tendões, então a mesma atividade proposta em aula servirá para todos os alunos, causando neles os mesmos efeitos – tomados como benefícios. Isso talvez explique a tendência da Educação Física em padronizar procedimentos, tais como voltas na quadra, metragens, marcação de tempo, repetição exaustiva de gestos esportivos, coreografias rígidas, ordem unida etc. (Daolio, 2002, p.08).

Num ambiente pautado nos valores do esporte ressignificado⁶, são estimuladas as ações, intervenções e atitudes dos alunos em relação às atividades, fazendo com que estas respeitem as características físicas e culturais dos mesmos, proporcionando aos indivíduos não somente um estímulo à sugestão de modificações no meio, mas também maior adequação da prática à sua realidade cultural.

Segundo Kunz (1994), a padronização do esporte é causada pelos processos de seleção, especialização e instrumentalização do corpo, pois a lógica deste processo apresenta-se no estabelecimento de gestos técnicos, pautados em aspectos morfológicos, biomecânicos e funcionais do movimento, fortalecendo a idéia de que, para vencer, basta treinar de forma sistematizada a realização desses modelos de movimentos.

Oliveira (2002), na tentativa de ilustrar melhor esse processo, compara o fenômeno de padronização do movimento ocorrente no esporte com os jogos eletrônicos, nos quais não há liberdade de ação por parte do jogador, pois seus movimentos são limitados pelas possibilidades que o jogo lhe dispõe, fazendo com que o jogador não possa criar e exercitar sua liberdade de ação⁷.

Analisando tais situações, pode-se caracterizar de forma clara alguns processos pelos quais o esporte padroniza ações e movimentos. Considerando que os gestos técnicos estudados são, comprovadamente os mais eficazes e, para vencer, basta treiná-los e executá-los de forma correta (sendo esta transmitida pelo treinador detentor do

⁶ Processo no qual o esporte é ensinado de forma a transmitir valores coerentes com o objetivo da Educação Física escolar, ou seja, a formação de indivíduo críticos e autônomos em relação às suas práticas e sociedade.

⁷ Seguindo essa lógica de raciocínio, lembro-me de uma aula do professor de Futsal Ricardo Lucena Ferreira, na qual o mesmo criticava os técnicos desta modalidade que adestravam seus atletas, principalmente os iniciantes, a executarem ações pré-determinadas, fazendo com que tivessem os “times nas mãos”. Porém, a crítica desse professor é que tais técnicos, ao atuarem em seus jogos, davam a impressão de estarem utilizando Joysticks (nome dado aos controles utilizados para jogar jogos eletrônicos, com os quais o jogador pode controlar as imagens do jogo), controlando assim, todas as ações de seus jogadores. Inclusive, um fato ocorrente em categorias menores de esportes coletivos é a ação de crianças, ao realizarem determinada ação no jogo, olharem para o banco de reservas na expectativa de receberem algum sinal de aprovação de seu treinador, pois nesse caso, o mesmo “ensinou” o que é certo e errado para cada situação e, caso o jogador não tenha feito a melhor escolha, na visão do treinador, este poderia ser punido de alguma forma.

conhecimento técnico), o atleta ou jogador deve somente obedecer ao treinador e tornar-se um executor de tarefas para ser bem sucedido.

Será que nesse processo esse indivíduo desenvolveu, de alguma forma, sua capacidade de criticar e agir de forma autônoma em sua sociedade? E, o esporte ensinado sob os padrões do alto rendimento na escola, não tem características muito próximas às explicitadas nesse quadro?

Dessa forma, quais são os motivos pelo quais atletas sujeitam-se a tais processos? O sistema esportivo de rendimento valoriza a melhora constante da performance, supervalorizando o vencedor, estimulando, assim, a busca pela própria superação e superação dos adversários, fazendo com que o foco do treinamento esportivo seja a melhora de performance dentro dos padrões especificados pelo ambiente esportivo competitivo.

Embora o ato de se movimentar e os comportamentos sigam algumas normas e determinações no ambiente esportivo, Bracht (1997) cita que a instituição esportiva tem a capacidade de satisfazer necessidades ligadas ao movimento. Porém, o ato de se movimentar no esporte respeita, primeiramente, a cultura própria desse ambiente, expressada através das diferentes técnicas próprias de modalidades e das regras de ação impostas por essas práticas.

Ao falarmos de cultura, é necessário que esse termo seja bem definido. Daolio (2002, p.07) nos atenta para a existência de certa confusão na área da Educação Física a respeito desse tema:

O termo ainda é confundido com conhecimento formal, ou utilizado de forma preconceituosa quantificando-se o grau de cultura, ou como sinônimo de classe social mais elevada, ou ainda como indicador de bom gosto.

Porém, não é nesse sentido que o termo cultura é tratado nesse trabalho, mas sim, num sentido amplo, segundo Daolio (1995, p.35), sob “... *a perspectiva de cultura como um mecanismo de controle, ou como sistemas organizados de símbolos significantes...*”.

Geertz (1989, p.64, apud Daolio, 1995, p.36) cita a existência de padrões culturais, os quais se caracterizariam como “*sistemas de significados criados historicamente em termos dos quais damos forma, ordem, objetivo e direção às nossas vidas*”.

Dessa forma, a idéia de uma Educação Física, que vise a formação de cidadãos críticos e emancipados, lida também com o intuito de estimular os indivíduos a construir e transformar a cultura de sua sociedade e não somente consumi-la, desenvolvendo sua cidadania numa perspectiva crítica em relação ao ambiente em que esteja inserido.

A preocupação da Educação Física em considerar as diversas formas de cultura, se exprime em estimular as formas próprias de manifestações do indivíduo, pois o objeto dessa área de conhecimento através do ensino do esporte é o “*Se-movimentar do Homem*” (Kunz, 1994), entendendo-o como um Ser que tem história, contexto, vida, classe social, com necessidade de se expressar e se movimentar.

Torna-se explícita uma contradição entre o esporte pautado em valores de alto rendimento aplicado no ambiente escolar e os objetivos e necessidades de uma educação voltada à formação do cidadão autônomo, se fazendo presente a necessidade de transformar o esporte para o ambiente escolar, com o intuito de adequá-lo de forma a transmitir valores coerentes com os ideais de Educação adotados pela Educação Física escolar.

2.4. O ATO DE SE MOVIMENTAR E O CONCEITO DE TÉCNICA NO ESPORTE

Quando o termo “performance atlética” é considerado como proveniente do movimentar-se de um sujeito, sugere uma discussão acerca dos termos eficácia e eficiência. De acordo com as definições de Adelino (2000), o primeiro significa sucesso no resultado da ação, e o segundo, menor gasto energético possível na realização do movimento. Dessa forma, a importância dada ao movimentar-se do ser humano, no ambiente esportivo de rendimento, limita-se ao realizar técnico na busca por melhor performance em relação ao resultado de determinada competição, desconsiderando, muitas vezes, certa necessidade ou iniciativa de criação gestual de seus participantes, limitando-os a meros executores de movimentos.

Acredito que num ambiente esportivo de competição, muitas vezes tal processo tornou-se benéfico aos objetivos deste ambiente, pois nele, o principal interesse não é a educação do indivíduo crítico, emancipado e produtor de cultura, mas sim, a superação de adversários e a realização da melhor performance atlética possível, independente da origem, história, valores, ou seja, das manifestações de cultura por parte do indivíduo que compete. Porém, no ambiente escolar, pautado pela abordagem Crítico-superadora,

a idéia não é esta. Dentro de uma ressignificação do esporte, o foco principal não deve ser o de alta performance competitiva, mas sim, o estímulo à autonomia do cidadão em relação à incorporação e criação de cultura por parte do mesmo.

Porém, considerando a presença do esporte, baseado em princípios de alto rendimento na escola, o que ocorre é essa padronização e formação de meros executores técnicos, considerando todos os indivíduos como iguais, ou seja, desconsiderando suas manifestações de cultura, suas experiências, sua origem, seus valores, acreditando que os indivíduos são naturalmente iguais. Como o movimento, nessa lógica de alto rendimento, é uma manifestação simplesmente corporal, ou melhor, biológica, desvinculada do fator humano do indivíduo, todos são passíveis de realizações de movimentos padronizados e pré-determinados pela cultura esportiva de alto rendimento.

Em relação a esse aspecto de busca pela eficácia e eficiência do movimento em aulas de Educação Física Escolar, Daolio (2002, p.11) cita que:

Tendo priorizada tradicionalmente a dimensão da eficiência, a Educação Física distanciou-se dos aspectos estéticos, subjetivos, simbólicos. Considerou o corpo como máquina biológica passível de intervenção técnica e perdeu a possibilidade de vê-lo como produtor e expressão dinâmica de cultura.

Kunz (1994) cita um caráter objetivo na transmissão de técnicas de movimentos num ambiente esportivo de alto rendimento. Essa objetividade se caracterizaria pelo caráter de resultado da execução deste movimento, desconsiderando as ações próprias do indivíduo. Dessa forma, esse mesmo autor alerta que a insistência e a repetição de movimentos do mundo objetivo destrói a cultura do movimento dos praticantes, limitando-os em relação às suas possibilidades de criação de cultura e do movimentar-se próprio, fazendo com que os mesmos dominem, em alta escala, o executar técnico esportivo, porém, sem sua interferência ou significação.

Nesse ponto, torna-se necessário um esclarecimento do entendimento do termo “Técnica” e, conseqüentemente, uma melhor compreensão do executar técnico no esporte. Esse termo pode ser evidenciado de acordo com duas formas de visão sobre o Homem que age, sendo uma pautada na dualidade expressa pela separação entre corpo e mente (o corpo nada mais é que uma máquina realizadora de movimentos), e outra que considera o indivíduo como um ser único, que age de acordo com seus valores, experiências, de acordo com sua cultura.

Baseando-se na primeira forma de visão, pode-se considerar “técnica” como:

(...) a interpretação no tempo, espaço e situação, do meio instrumental operativo inerente à concretização da resposta para a solução de tarefas ou problemas motores (Greco & Benda, 1998, p.55).

Nota-se, nesta definição, que o realizar técnico seria apenas o executar do movimento de acordo com os problemas ou tarefas encontrados pelo indivíduo, ou seja, a técnica seria uma solução motora para levar o indivíduo à realização de seus interesses. No ambiente esportivo de alto rendimento, essa definição é compatível, pois o interesse desse meio é justamente a solução de problemas e a conseqüente realização de tarefas dentro de uma disputa, na intenção de alcançar uma alta performance e vencer o adversário.

O ensino do esporte pautado no alto rendimento e nesta forma de admitir a técnica de movimentos e expressão dos indivíduos considera que, segundo Kunz (1994), o sucesso no esporte depende apenas de treino, pois é o realizar técnico bem sucedido, dentro de padrões de movimento, que levará o atleta a portar-se bem no ambiente competitivo. Para o alcance de tal patamar de execução, é necessário, dentro dessa lógica, uma alta dose de treinos técnicos, nos quais a incorporação e aperfeiçoamento de movimentos próprios da modalidade esportiva em questão são o suficiente para uma alta performance.

Analisando o termo “Técnica” sob o ponto de vista do indivíduo como um ser integral, considerando-o como um re-produtor de cultura, Daolio (2002, p.10), baseando-se nas idéias de Marcel Mauss, utiliza o termo “Técnica corporal” sob o seguinte conceito:

(...) a forma pelas quais o Homem, de forma tradicional e específica, utiliza seu corpo. (...) Assim, todo gesto corporal pode ser considerado uma técnica, pois atende aos critérios de tradição e eficácia. (...) Só é possível discutir as especificidades de uso do corpo a partir da consideração de que ele expressa determinados valores de um dado grupo.

Complementando esta idéia, Daolio (2003, p.19), cita que:

Quando se considera (...) a dinâmica cultural variada na construção das ações corporais, há de se considerar os processos de significação, ou seja, aquilo que dá sentido ao movimento humano é o contexto onde ele se realiza.

Nota-se uma maneira de desenvolver formas de movimento que respeitem o interesse do próprio indivíduo que age, de acordo com sua história e a cultura própria de sua sociedade. Esse conceito respeita a forma própria de manifestação cultural do indivíduo, livre para transformar e interagir com a cultura do ambiente em que está inserido, considerando que *“... mais importante do que constatar, relacionar e classificar as diferentes manifestações corporais é entender o significado desses componentes num contexto social”* (Daolio, 1995, p.46).

Aplica-se a esse conceito de técnica a idéia de que o movimento humano não pode ser estudado de forma isolada, pois o se movimentar de uma pessoa ocorre por forças próprias ou impulsionadas por algo (Kunz, 1994). Essa afirmação tem mais força ainda ao considerar que as origens do movimento humano não são de ordem natural, sem contexto, mas ocorrem por motivos que levem a uma forma de expressão que se faz necessária dentro de algum contexto ou lógica de determinado ambiente, atendendo aos interesses do ser que age.

Embora as duas definições de “Técnica” sejam antagônicas do ponto de vista da concepção de ser humano atuante no meio em que vive, ambas apresentam um ponto em comum que deve ser considerado, é o realizar técnico a partir das necessidades humanas de acordo com o meio e o contexto em que este está inserido. Ou seja, em ambas as definições existe a preocupação de associar o realizar técnico aos interesses do indivíduo. O que realmente difere uma concepção de outra é a forma e a origem dos movimentos.

Porém, considerando os ambientes em que essas definições se inserem, num meio esportivo de alto rendimento, além do ser humano ser considerado um mero executor de tarefas motoras voltadas à solução de problemas que levarão o mesmo a uma alta performance atlética, o mesmo adquire as técnicas próprias do esporte em questão, delineando e limitando suas formas de solução de problemas na competição, de acordo com as limitações impostas pelo ambiente esportivo e pelo processo de treinamento (ou adestramento) do movimento. Nesse ambiente, o interesse principal é a eficácia associada à eficiência dos movimentos para o alcance desta performance, assim, é menos interessante uma educação voltada ao ser que age fora do contexto específico.

Por outro lado, no ambiente escolar o ensino de técnicas pré-determinadas implica uma limitação da capacidade dos indivíduos de criarem e transformarem sua

forma de movimentar, desviando o objetivo central desse ambiente. Torna-se mais apropriado um entendimento acerca da técnica como um movimentar-se que se adapte a modificações e adaptações por parte do ser que o realiza.

Outro fator de extrema influência nessa padronização do movimentar-se no esporte é, segundo Kunz (1994), a organização do espaço físico, que, seguindo as normas do esporte de alto rendimento, transmite algumas regras de movimentação e comportamento à prática esportiva, influenciando assim, a prática do esporte como atividade de lazer e também no ambiente escolar.

Porém, o ambiente escolar não precisa necessariamente, e nem deve, ser pautado dessa forma. O interesse principal nesse meio não é formar atletas visando uma alta performance atlética dos mesmos, mas sim, proporcionar aos indivíduos oportunidades para explorar suas formas de ação, estimulando-os a criarem e transformarem sua cultura de movimento, valorizando sua subjetividade em relação ao movimentar-se.

Kunz (1994) caracteriza subjetividade como a forma própria do indivíduo conhecer o mundo. Essa forma é conseqüente das experiências, origens e valores do indivíduo e também esse aspecto influencia não somente na forma como o indivíduo entende o mundo, mas também, na forma como ele se relaciona com o mesmo. Um ensino pautado na racionalização do movimento não estimula o aluno a desenvolver sua subjetividade e, conseqüentemente, sua criticidade e sua autonomia em relação à sociedade que o cerca.

Concluindo esse aspecto, tais definições fortalecem a idéia de que a visão de dualidade na Educação Física não é adequada ao ambiente escolar, pois esta pode levar, principalmente associada a um processo de ensino do esporte pautado em características de alto rendimento, a um adestramento do indivíduo, alienando-o e desestimulando-o a re-produzir e transformar suas manifestações de cultura.

Dessa forma, é possível caracterizar o ensino do esporte, pautado em conceitos de alto rendimento, como um evento fora da realidade do indivíduo, ou seja, uma apropriação de movimentos estereotipados que, sem grandes ligações com a cultura própria do mesmo, perdem a significação e passam a tomar um caráter desvinculado da realidade social deste aluno. Por outro lado, um ensino que considere tais aspectos passa a ter maior significação para este indivíduo, assumindo, segundo Oliveira (2002, p.145), *“... uma perspectiva da apreensão da realidade concreta, de forma com que os alunos entendam e se sensibilizem com os problemas do mundo e tenham domínio da sua*

cultura, podendo na mesma, coletivamente, usufruir, participar, produzir e transformar”.

Qual é a relação entre uma transformação no ensino e na concepção de esporte no ambiente escolar com o estímulo ao indivíduo para tornar-se crítico e autônomo em relação à sua sociedade e criar e transformar sua forma de manifestação de cultura?

O ponto central do esporte de alto rendimento é a competição⁸ e a superação de índices e adversários, logo, todas as outras características do mesmo são provenientes e dependentes deste ponto. Assim, numa ressignificação do esporte na escola não seria viável uma mudança em relação a isso?

Não sendo possível desvincular a competição do fenômeno esporte, é possível estabelecer outra ênfase principal para a prática esportiva na escola, evidenciando outros valores e conteúdos importantes para a educação de um cidadão crítico e participante em sua sociedade.

⁸ Embora a competição seja o ponto central e primordial do esporte de alto rendimento, essa característica encontra-se também no lazer, porém, sob outras formas de abordagem.

3. RESSIGNIFICAÇÃO DO ESPORTE PARA O AMBIENTE ESCOLAR, A PARTIR DE CATEGORIAS DE MODALIDADES ESPORTIVAS

Qualquer processo de mudança ou adaptação necessita de diretrizes para que seja implantado. Essas devem considerar os objetivos e as características do elemento a ser transformado e o ambiente em que está inserido. No caso da ressignificação do esporte para um ambiente escolar, é preciso conhecer os objetivos e os conteúdos da Educação Física e as características e valores transmitidos pelo esporte, para, num segundo momento, operacionalizar o processo objetivado.

Visando à formação de cidadãos críticos e autônomos em relação à sua prática e sociedade, é preciso que o professor de Educação Física domine o esporte como conteúdo da Cultura Corporal, ou seja, suas formas de manifestação e regras de ação, para que possa auxiliar seus alunos a criticá-las e transformá-las, o que exige desse profissional o conhecimento de características específicas do esporte ensinado.

Durante esse processo, é necessária a caracterização do esporte como conteúdo democrático da Cultura Corporal, aberto a intervenções e adaptações em suas regras e estruturas por parte dos alunos, e a compreensão do mesmo como fenômeno social presente e influente em nossa sociedade.

Tal compreensão social do esporte deve abranger, segundo Brodtman & Trebels (1979, apud Kunz, 1994, p.28):

1. A capacidade de saber se colocar na situação de outros participantes no esporte, especialmente daqueles que não possuem aquelas “devidas” competências ou habilidades para a modalidade em questão;
2. Ser capaz de visualizar componentes sociais que influenciem todas as ações sócio-culturais no campo esportivo (a mercadorização do esporte, por exemplo);
3. Saber questionar o verdadeiro sentido do esporte e por intermédio desta visão crítica, poder avaliá-lo.

Para uma abordagem acerca da ressignificação do ensino do esporte na Educação Física Escolar, ou da Transformação didático-pedagógica do esporte para

esse mesmo ambiente, é importante considerar as definições de dois trabalhos que servem de base para esse processo, sendo o primeiro de Kunz (1994), "*Transformação didático-pedagógica do esporte*" e o segundo de Oliveira (2002), "*Por uma ressignificação crítica do esporte na Educação Física: uma intervenção na escola pública*".

Ambos os trabalhos propõem abordagens que visam transformar o ensino do esporte na escola, porém, com ênfases próprias. O primeiro cita como exemplo o ensino do atletismo e suas transformações e o segundo lida com o ensino dos esportes coletivos.

Esse processo de transformação ou ressignificação deve ter como intenção educar, não para uma negação da existência ou presença do esporte competitivo de alto rendimento, como fenômeno social influente em nossa sociedade, mas sim, para uma maior compreensão crítica a respeito dele.

Isso implica não incorporar como verdade absoluta todas as informações e valores transmitidos através das formas de manifestação do esporte de alto rendimento, entendendo-o como passível de alterações e transformações por parte de seus praticantes, espectadores e consumidores (desde que seja um consumo crítico e consciente) por ter se tornado num produto de fácil acesso.

A atuação como praticante no esporte competitivo profissional é algo a ser alcançado por poucos, e a participação nesse nível não depende única e exclusivamente de quem o busca, mas também do ambiente em que o indivíduo está inserido e de outros fatores que não competem a ele próprio nem ao professor de Educação Física Escolar. Por isso, não cabe, como objetivo das aulas, uma educação para a formação do atleta profissional, pois além da maioria dos alunos não chegarem a esse nível de exigência de performance, essa forma de ensino estaria ajudando a aliená-los sob um modelo de esporte visto como produto imutável. Portanto, o ensino deste conteúdo na Educação Física Escolar deve priorizar o aluno que vivenciará o esporte fora do ambiente escolar, sob a perspectiva de atividade de lazer, tanto como praticante quanto espectador do esporte de alto rendimento, ensinando-o a transformar sua prática e criticar as informações que venha a receber a respeito deste fenômeno.

Um outro ponto positivo, considerando também a minoria que venha a praticar o esporte profissionalmente, é a apropriação desse conhecimento crítico para que sejam atletas mais autônomos e emancipados, não se tornando reféns do ambiente mercadológico que envolve esse fenômeno.

É fato que tanto o praticante quanto o espectador do esporte acaba, de alguma forma, tornando-se um consumidor do mesmo. Esse consumo pode ocorrer na compra de materiais para a prática esportiva, no simples fato de assistir a uma competição pela televisão ou ao vivo em algum local próprio etc. Porém, o problema que cerca essa característica mercadológica do esporte não é somente o fato deste ser um produto, mas sim, as transformações ocorridas para que seja mais rentável, e os conseqüentes valores transmitidos a partir desta lógica.

Devido à capacidade do esporte exercer influência de forma significativa sobre uma sociedade, esse fenômeno assume grande importância no ambiente escolar, exigindo uma sólida fundamentação a respeito dos princípios a serem evidenciados e à forma com que esses serão apresentados aos alunos.

O esporte (...) poderá constituir-se em uma vocação profissional, ocupação de tempo livre ou forma de compensação, ou seja, o que fizermos dele (Paes, 1996, p.02).

O ensino pautado numa ressignificação do esporte propõe, para o alcance de tais objetivos, segundo Oliveira (2002), um tratamento mais humano e pedagógico a esse conteúdo da Cultura Corporal, orientado por valores, princípios e significados que não os de alto rendimento, mas sim, os de participação e inclusão.

Pode-se adotar como ponto inicial para o ensino do esporte a afirmação do professor Roberto Rodrigues Paes, "*O mais importante é quem joga, não o jogo*". Ou seja, deve-se valorizar e priorizar os impactos do ensino sobre a formação humana dos alunos, não a manutenção e imposição de formas pré-definidas de práticas esportivas.

Acredito que o esporte não precisa ser tematizado pela busca por um alto rendimento, mas sim no desenvolvimento do aluno como ser que age, priorizando certas competências importantes na formação deste sujeito.

Uma ação que se faz presente nesse processo de ressignificação é a valorização das formas próprias de manifestação da cultura por parte do indivíduo. Freire (1996) apresenta como forma de alcance dessa manifestação a utilização de jogos da cultura popular para o ensino do esporte, estabelecendo pontes de ligação entre o que esses indivíduos já conhecem e o que venham a conhecer.

Esse ponto torna-se importante metodologicamente, pois, considerando a oportunidade dos alunos transformarem e construírem formas de prática esportiva, é importante que este tenha um ponto de partida que valorize a forma de agir e manifestar

dos mesmos, atingindo-os de forma mais humana e estimulando-os à participação e intervenção no processo.

Outro tema a ser tratado num processo de ressignificação do esporte é o sentimento que as ações ocorridas na aula provocam nos alunos. É muito comum observar indivíduos com aversão à prática de atividades esportivas devido a más recordações das aulas de Educação Física. Por outro lado, existem pessoas com boas recordações de suas aulas, o que pode ter provocado nas mesmas um certo interesse por essas atividades.

Um tipo de sentimento negativo que pode ser provocado pelo esporte de alto rendimento na Educação Física Escolar, pautado na valorização do vencedor, do alcance da meta e da melhora de performance, é o fracasso provocado por um resultado tido como ruim ou insuficiente na tentativa de alcançar determinado objetivo. Nesse ambiente, a derrota ou essa espécie de falha é associada a um demérito ou incapacidade de realização por parte do aluno, podendo estimular no mesmo o sentimento de incapacidade e inferioridade em relação aos outros à sua volta (Oliveira, 2002).

É importante que o foco da aula pautada na ressignificação do esporte seja a participação e a realização de objetivos próprios do indivíduo que valorizem não a mensuração de quem é o melhor, mas, sim, a ação de intervir e agir num ambiente que exija uma postura ativa por parte do aluno. Essa dinâmica possibilita experiências através do aprendizado desse conteúdo da Cultura Corporal, que leve o aluno a acreditar em suas potencialidades, encorajando-o a colocar-se em evidência em ocasiões que sejam de seu interesse.

Para tal, esse processo deve pautar-se em atividades que estimulem a participação de todos e que valorizem o ato de “jogar” o esporte, independente do resultado da disputa, quando esta se fizer presente, visando proporcionar aos alunos um sentimento de realização e êxito próprio nas aulas de Educação Física Escolar.

Cabe ao professor, a postura de valorização das realizações próprias do aluno quando estas atingirem ou superarem o nível anterior de conhecimento do mesmo, evitando comparações entre os participantes, não os rotulando como aptos e não aptos à prática de determinada modalidade.

Kunz (1994) propõe em sua obra a identificação de conteúdos e valores inerentes à prática esportiva, desvalorizando a ênfase ao movimento tecnicamente perfeito e à competição, evidenciando o vivenciar e o Se-movimentar proporcionado pelas modalidades esportivas.

Assis de Oliveira (2001, p.124) critica essa forma de abordagem da seguinte maneira:

(...) se essa alteração [transformação didático-pedagógica] é, de certo modo, tranqüila em relação ao atletismo, não se vislumbra da mesma forma para outros esportes, especialmente os jogos coletivos com bola.

De acordo com essa crítica, nota-se que a proposta de Kunz (1994) é realmente válida e rica, porém não solucionadora de toda espécie de abordagem esportiva no ambiente escolar, pois nem sempre é possível a desvalorização do caráter competitivo do esporte, mesmo na escola.

Oliveira (2002) propõe em sua obra uma ressignificação do esporte na escola com ênfase no ensino dos esportes coletivos, a qual é baseada em teorias de ensino desses jogos que valorizem o pensar e o agir dos alunos, somada aos valores e princípios propostos para a formação de cidadãos críticos e emancipados em relação à prática esportiva.

A proposta da autora mantém a lógica de oposição entre adversários nos jogos coletivos em sua forma original, alterando, na verdade, a forma com que se encara o fato de existir um oponente, não o enxergando como inimigo, mas sim como condição para que o jogo ocorra, priorizando ainda mais a participação coletiva entre companheiros de equipe e entre adversários.

Assis de Oliveira (2001) critica o processo proposto por Kunz (1994) sobre outro aspecto, o da alteração da dinâmica natural do esporte, transformando algo essencialmente competitivo em lúdico, desvinculando as razões do competir.

Acredito que essas divergências entre como deve ocorrer uma transformação ou ressignificação do ensino do esporte ocorrem porque este não é um conteúdo homogêneo, muito pelo contrário, ele é manifestado através de diversas modalidades esportivas, com características e lógicas de ação próprias, que impossibilitam a realização de um processo único de ensino.

Ao analisar diversas formas de manifestação do esporte, nota-se que, devido a cada uma dessas formas de ação ter características próprias de manifestação e realização, tornam-se necessárias diferentes formas de ensiná-las, visando uma prática ressignificada com valores mais humanos e democráticos.

Portanto, para que o conteúdo da Cultura Corporal “esporte” seja ensinado, pautado em valores próprios para uma contribuição na formação de cidadãos críticos e

emancipados em relação à sua prática, é preciso que haja maior compreensão acerca de suas diversas formas de manifestações elucidadas através das diversas modalidades esportivas.

Segundo Bayer (1994), as modalidades de esportes coletivos têm muitas características em comum, com uma lógica própria, baseada nos Princípios Operacionais⁹, que possibilitam ordená-las e classificá-las de forma a facilitar seu estudo.

É possível observar a mesma ocorrência em outras formas de modalidades esportivas, como por exemplo, a similaridade em relação ao desenvolvimento de técnicas e de apresentação de séries de exercícios entre a Ginástica rítmica e o nado sincronizado.

Considerando a afirmação de que a determinação de características e princípios em comum entre modalidades esportivas possibilita estudá-las de forma mais ordenada, e a intenção de buscar maior esclarecimento acerca dessas formas de manifestação do esporte e de suas possibilidades de ressignificação, é que, neste trabalho, será proposta uma classificação de categorias de modalidades esportivas, com características próprias em relação à sua forma de competição, mensuração de performance e relacionamento entre adversários, servindo, posteriormente, para maiores investigações acerca da ressignificação do esporte para a Educação Física Escolar.

3.1. PROCESSO DE IDENTIFICAÇÃO DE SIMILARIDADES E CATEGORIZAÇÃO DE MODALIDADES ESPORTIVAS

Devido à influência que exerce em nossa sociedade, o esporte tem seus valores transmitidos e evidenciados através de manifestações próprias pautadas em disputas nas quais o caráter competitivo está presente, evidenciando ou não a busca pela vitória.

Um fator importante a ser ressaltado em relação ao esporte é que, embora possua diversas formas de manifestação, estas são baseadas em duas formas principais (Bracht, 1997):

- 1) Como atividade de lazer;
- 2) Como fenômeno de alto rendimento.

⁹ Esses princípios serão tratados de forma mais profunda no item 3.1.1. **Categorização das modalidades esportivas e proposta de diretrizes para ressignificação do esporte – 1.1. Esportes coletivos**, localizado mais adiante neste trabalho.

Ao estudar o esporte como atividade de lazer é preciso considerar uma certa hegemonia por parte do esporte de alto rendimento, que determina algumas formas de comportamentos, competição, mensuração de performance e relacionamento entre adversários, visando sua transformação para ambientes não-profissionais da prática esportiva. Nota-se várias diferenças entre modalidades esportivas em relação a esses fatores, pois, embora todas sejam pautadas na busca pela vitória e alto rendimento, a forma com que ocorrem as disputas são variadas, assim como o ambiente das mesmas.

Devido a essa ocorrência, é possível afirmar que a ressignificação do esporte para a Educação Física Escolar não seja um processo uniforme, pois suas diretrizes deverão ser pautadas nas características das modalidades ensinadas. Por exemplo, a forma de disputa e mensuração de performance e conseqüente relação competitiva entre adversários no atletismo são diferentes dos esportes coletivos, assim como os objetivos e os valores transmitidos pelas modificações básicas dos mesmos. O que ocorre é que no atletismo, por exemplo, o fator competitivo de oposição não é primordial para sua prática, podendo ser eliminado, ocorrendo mesmo assim a vivência de arremessos, lançamentos, saltos e corridas, fato este não observável em esportes com bola, que exigem a presença de um adversário para que um jogo seja realizado.

É importante considerar que o esporte, caracterizado como conteúdo da Cultura Corporal, seguindo as idéias da abordagem Crítico-superadora, deve ser ensinado não somente como ferramenta para a formação de cidadãos críticos e emancipados, mas também, como elemento a ser aprendido nas aulas de Educação Física, exigindo, assim, a manutenção de algumas de suas dinâmicas básicas, sendo elas a forma de relação entre adversários e o objetivo a ser realizado dentro de sua prática.

A partir da divisão das modalidades esportivas em categorias, a relação e o respeito irrestrito às determinações de regras e normas de condutas específicas de cada uma delas, em relação ao esporte de alto rendimento, podem ser transformados pelo professor, baseando o ensino do esporte em grupos de modalidades comuns que detenham a mesma lógica de ação e possam transmitir determinados valores através de sua prática.

Torna-se necessária, então, uma divisão e categorização das diversas formas de modalidades esportivas, de acordo com características comuns, que possam, a partir de um maior entendimento dessas, nortear um processo de ressignificação do ensino do esporte na Educação Física Escolar. Tal processo não visa alterar o esporte em sua forma básica de manifestação, mas sim, transformar formas de comportamento e ação,

ressignificando valores para que possam ser ensinados de acordo com os objetivos do professor de Educação Física.

3.1.1. Categorização das modalidades esportivas e proposta de diretrizes para ressignificação do esporte

Para a realização de um processo de categorização das modalidades esportivas, inicialmente serão estudadas as modalidades que estiveram em disputa nas Olimpíadas de 1992 (Barcelona), 1996 (Atlanta) e 2004 (Atenas), consideradas como de grande importância na manifestação do esporte de alto rendimento, devido suas normas e regras padronizadas mundialmente. Outro motivo para tal critério é o fato dessas modalidades colaborarem para o fortalecimento do fator hegemônico do esporte e a capacidade desse fenômeno restringir e delimitar comportamentos, possibilidades de ação, transformação e manifestação por parte do indivíduo dentro de sua prática, tornando-as, assim, adequadas para um processo de ressignificação.

Essa escolha deve-se também, ao fato dessas serem práticas de acesso mais fácil a professores, para a obtenção de conhecimento a respeito desse conteúdo, além de outras modalidades poderem ser agrupadas nas categorias sugeridas.

De acordo com Lancelotti (1996) e a “home page” oficial dos Jogos Olímpicos de Atenas 2004, as modalidades olímpicas disputadas nos Jogos Olímpicos de 1992, em Barcelona, 1996, em Atlanta e 2004, em Atenas são:

CATEGORIAS DE MODALDADES ESPORTIVAS OLÍMPICAS			
Atletismo	Ginástica artística	Nado sincronizado	Tênis de campo
Arco e flecha	Ginástica rítmica	Natação	Tênis de mesa
Badminton	Handebol	Pentatlo moderno	Tiro
Basquetebol	Hípismo	Pólo aquático	Trampolim acrobático
Beisebol	Hóquei na grama	Pugilismo	Triatlo
Canoagem	Judô	Remo	Vela
Ciclismo	Levantamento de pesos	Saltos ornamentais	Voleibol
Esgrima	Luta greco-romana	Softbol	Voleibol de areia
Futebol	Luta Livre	Tae-kwon-do	

Analisando essas modalidades esportivas, nota-se algumas semelhanças e diferenças entre elas, determinantes em sua categorização. Independentemente de suas origens e processo de esportivização, a divisão e categorização das modalidades

esportivas em questão respeitarão os seguintes critérios, desenvolvidos nesse trabalho para identificar semelhanças entre as mesmas:

- Formas de mensuração de performance: Análise a respeito de como são determinados os vencedores e contabilizados os recordes nas modalidades;
- Relação competitiva entre adversários: Formas de comparação entre adversários para detecção do melhor resultado;
- Objetivo da disputa: Meta a ser alcançada por competidores para que haja a disputa pela vitória.

Tomando como base alguns estudos como o de Kunz (1994) e Oliveira (2002), um processo de ressignificação do esporte para o ambiente escolar exige, por parte do professor responsável, que sejam determinadas algumas diretrizes em relação aos objetivos desse ensino, aos valores transmitidos e à forma de atuação dos alunos nas modalidades esportivas.

É importante destacar, que, nesse processo, as modalidades esportivas em questão se apresentam como formas de manifestação do conteúdo esporte, visto que este não possui uma forma única e homogênea.

Torna-se importante considerar as modalidades a serem ensinadas e as características próprias das mesmas, de acordo com a categoria na qual estejam enquadradas, para que o processo de ressignificação do esporte na escola seja coerente com a estrutura de realização destas modalidades.

Segundo Kunz (1994), a principal meta a ser alcançada por um processo de ensino do esporte na escola é a não ocorrência do sentimento de fracasso na prática esportiva, tornando-a prazerosa e interessante a todos. Portanto, para que isso aconteça, é necessário diagnosticar quais as características próprias de cada categoria de modalidade esportiva que propiciam um ambiente favorável à inclusão e vivência de sucesso por parte dos alunos.

Para que isso ocorra, é preciso que os parâmetros referentes a erros e acertos, sucesso e fracasso sejam delineados de forma diferente aos critérios estabelecidos pelos padrões do alto rendimento, não considerando “erro” ou “fracasso” como uma execução fora dos padrões técnicos pré-estabelecidos ou como resultado não favorável à pontuação de uma equipe, e considerar o “acerto” ou “sucesso” como toda tentativa de

realização por parte do aluno que seja produtiva em relação ao processo de aprendizagem e que tenha exigido do mesmo a iniciativa de participar e interagir com a atividade.

De forma paralela a essa iniciativa, é preciso que o ambiente de aula seja pautado por atividades condizentes com as capacidades de realização dos alunos, além do entendimento de que o “erro” se fará presente de acordo com as determinações desse meio, ou seja, desmistificando a necessidade de alto rendimento e proporcionando a todos que ajam de forma própria e tenham novas oportunidades para tentativas melhores sucedidas do que anteriores, promovendo uma desvalorização do ato “errado”, e valorizando mais o indivíduo que tenta realizar, que arrisca, que participa.

Para tal, algumas medidas podem ser tomadas em relação à dinâmica da aula e às atividades propostas, como o sorteio para determinação das equipes (não expondo os alunos à escolha pelos colegas e também não caracterizando a montagem dos times por parte do professor como um ato autoritário) ou alguma outra forma discutida com os alunos (desde que não proporcione situações de exclusão de algum indivíduo perante o grupo); a alteração ou adaptação das regras do jogo ou das atividades propostas, de acordo com as necessidades percebidas pelo professor e pelos alunos para o alcance do objetivo da aula; sorteio para ordem de entrada em campo de jogo por parte das equipes (caso não seja possível, por algum motivo de força maior, a presença de todos no campo de jogo); criação, por parte dos alunos, de materiais alternativos que auxiliem nas práticas propostas; e a valorização do ato de jogar e interagir com a prática, desvinculando-a da necessidade de busca pela vitória.

Ao considerar os critérios estabelecidos neste trabalho, quatro categorias de modalidades esportivas podem ser caracterizadas:

1. Jogos de oposição com disputa por implemento central

Essa categoria específica é dividida em dois sub-grupos, devido a estes terem características semelhantes em relação aos critérios adotados. Porém, existe uma diferença marcante e determinante entre os mesmos, um engloba jogos coletivos (disputados entre equipes que se enfrentam) e outro, jogos individuais (disputados entre dois indivíduos que se enfrentam).

1.1. Jogos coletivos

Formas de mensuração de performance: É considerada vencedora a equipe que contabilizar o maior número de pontos entre as participantes.

Relação competitiva entre adversários: Segundo Oliveira (2002), o caráter de oposição, ou presença de adversário é primordial para a realização de um jogo esportivo coletivo. Este é baseado na disputa entre duas equipes pela posse do implemento central do jogo (bola) e o alcance do alvo pelo detentor desta (Bayer, 1994).

Objetivo da disputa: A meta a ser alcançada durante esses jogos é a condução e alcance do implemento central do jogo (bola) até o alvo defendido pela equipe adversária.

Exemplos: Badminton em duplas¹⁰; Basquetebol; Beisebol; Futebol; Handebol; Hóquei na grama; Pólo aquático; Softbol; Tênis de mesa em duplas¹⁰; Tênis de campo em duplas¹⁰; Voleibol; Voleibol de areia.

Diretrizes para ressignificação dessa categoria de modalidades no ambiente escolar:

O processo de ensino do esporte ressignificado, através deste tipo de modalidade esportiva, deve, primeiramente, respeitar algumas características básicas desta categoria, como a necessidade da presença de adversário, a ocorrência de oposição, e disputa pela posse do implemento do jogo (bola ou algum outro objeto), a necessidade de avançar ao campo adversário e defender o próprio, além de atingir a meta, evitando que o adversário chegue à dele (Bayer, 1994).

De acordo com essas características, o primeiro passo para o ensino dessas modalidades é o entendimento de que os adversários são inerentes e necessários à prática e que não devem ser considerados inimigos, mas simplesmente, jogadores que atuam por outra equipe. Porém, é implícito ao adversário o desejo de atrapalhar as ações do time oposto, além de tentar realizar mais pontos do que este.

A fim de lidar com esse quadro, num processo de ensino, é desnecessária a nomeação e a valorização de um vitorioso em determinadas disputas, evitando que as situações de adversidade se transformem em rivalidade. É preciso destacar que num

¹⁰ A inserção dessas modalidades na categoria de Jogos Coletivos deve-se ao fato de serem disputadas em duplas, caracterizando equipes com objetivos comuns e que atuam ao mesmo tempo e no mesmo campo. Isso implica uma lógica de jogo própria dos esportes coletivos, respeitando os Princípios Operacionais desses esportes (Bayer, 1994), já que a equipe tem que se preocupar em defender seu campo, manter a posse do implemento (com golpes precisos no mesmo) e atingir o campo do adversário, de forma que o mesmo não consiga dominar o implemento central do jogo (uma particularidade dessas modalidades é que o alvo do jogo passa a ser o próprio campo do adversário, como no Voleibol).

processo dessa magnitude, o papel do adversário é de um sujeito que proporcionará a disputa pela posse do implemento e, assim, contextualizará uma razão ao jogar.

Outro fator a ser tratado é a necessidade do jogo em equipe, pois estas modalidades caracterizam-se por sua necessidade de coletividade, considerando que algumas ações de cunho individualista podem ser entendidas como coletivas, pois, ao realizar um drible em dois adversários, um atacante de futebol pode não ter a necessidade de realizar uma terceira ação, devido ao posicionamento correto de seu colega, atraindo a marcação do terceiro adversário. Alguns autores como Bayer (1994) e Garganta (1995) sugerem essa necessidade de coletividade, tanto em situação de defesa quanto de ataque, assim como, tanto para condução do implemento do jogo ao alvo quanto para o preenchimento de espaços vazios no campo de jogo.

Cabe então ao professor realizar atividades e jogos próprios ao ensino dessas modalidades que valorizem o entendimento do adversário como um colega para a prática, e a valorização do caráter de grupo e coletividade dentro da equipe, estimulando a ação de todos dentro do jogo e valorizando ações táticas, que nem sempre deixam o jogador com a posse do implemento, estimulando a participação dos alunos, despertando nos mesmos o sentimento de realização e participação ativa em sua equipe, mesmo que não detenham a posse do implemento central durante a maioria do tempo.

Mesmo com as diretrizes já salientadas, uma outra questão ronda o ensino dos esportes coletivos: são os métodos de ensino, pois, nota-se historicamente, algumas formas distintas de ensino desses esportes.

Para ilustrar essa ocorrência, serão consideradas três formas de ensino desses esportes, segundo Garganta (1995, p.20):

<i>FORMA CENTRADA NAS TÉCNICAS</i>	<i>FORMA CENTRADA NO JOGO FORMAL</i>	<i>FORMA CENTRADA NOS JOGOS CONDICIONADOS</i>
<u>Características:</u> Das técnicas analíticas para o jogo formal; o jogo é decomposto em elementos técnicos; hierarquização das técnicas.	<u>Características:</u> Utilização exclusiva do jogo formal; o jogo não é condicionado nem decomposto; a técnica surge para responder situações globais não orientadas.	<u>Características:</u> Do jogo para as situações particulares, o jogo é decomposto em unidades funcionais (de complexidade crescente), os princípios do jogo regulam a aprendizagem.

FORMA CENTRADA NAS TÉCNICAS	FORMA CENTRADA NO JOGO FORMAL	FORMA CENTRADA NOS JOGOS CONDICIONADOS
<u>Conseqüências:</u> Ações de jogo mecanizadas, pouco criativas, comportamentos estereotipados; problemas na compreensão do jogo.	<u>Conseqüências:</u> Jogo criativo, com base individualista, anarquia tática; descoordenação das ações coletivas.	<u>Conseqüências:</u> Técnicas surgem em função da tática, de forma orientada e provocada; inteligência tática, correta interpretação e aplicação dos princípios do jogo, viabilização das técnicas e criatividade nas ações de jogo.

Pode-se perceber que nem todas essas formas são coerentes com as idéias e os objetivos de um processo de ensino do esporte ressignificado, pois, a “Forma Centrada nas Técnicas” valoriza o movimento padronizado, estipulando formas corretas de realizações e resultados a serem obtidos através destas. Assim, a aula pautada em exercícios que não valorizam o coletivo e não estimulam os alunos a criarem suas formas de atuação e manifestação, desvincula-os do entender tático (que é o grande *saber* necessário para a prática de esportes coletivos, e é o que irá proporcionar aos alunos a capacidade de agir, intervir, criar, arriscar e participar, de forma autônoma e crítica, em jogos desse tipo de modalidade) e de um processo de desenvolvimento da criticidade e da autonomia dos mesmos, pois estes atuam como meros realizadores de tarefas motoras.

A “Forma Centrada no Jogo Formal”, embora apresente certa característica coletiva em sua aplicação, proporciona um ensino sem lógica própria, criando um ambiente de ação livre, porém, não muito produtivo, tanto para um processo de ensino da prática dessas modalidades, quanto para a transmissão de valores, além do fato de ser dependente das regras e especificações de jogos formais de alto rendimento.

Por último, a “Forma Centrada nos Jogos Condicionados” explicita uma alternativa mais coerente com o ensino do esporte ressignificado para o ambiente escolar, pois, através de jogos pré-desportivos ou adaptados¹¹, o aluno aprende a técnica do jogo juntamente com a tática, de forma contextualizada e provocada, criando um ambiente favorável tanto para o aprendizado de modalidades esportivas coletivas, de

¹¹ No Brasil, é mais comum a utilização dos termos “Jogos pré-desportivos”, “Jogos possíveis”, “Jogos adaptados”, etc., com a intenção de nomear jogos utilizados para o ensino de esportes coletivos. O termo sugerido por Garganta (1995), “Jogos Condicionados” não é tão comum em nosso país, porém, pode ser entendido como um dos termos citados acima.

forma mais global e completa, quanto para a colaboração num processo de desenvolvimento de cidadãos críticos e autônomos em relação à sua prática.

Nesse contexto, os conteúdos do aprendizado técnico-tático podem ser baseados nos *Princípios Operacionais dos Esportes Coletivos*, de Bayer (1994), os quais propõem uma certa lógica de ação das equipes dentro de um jogo dessa modalidade.

Os Princípios Operacionais são (Bayer, 1994, p.99 e 117):

DEFESA: recuperação da posse de bola; incomodar a progressão do adversário para a meta a defender; proteção da baliza ou do campo.

ATAQUE: conservação da posse de bola; progressão à meta defendida pelo adversário; realização de um ponto.

Concluindo, é preciso que num processo de ensino de esportes coletivos na escola, seja criado um ambiente em que a participação ativa de todos, a coletividade, o entendimento tático e do contexto do jogo, a criação e adaptação de regras por parte dos alunos e o entendimento da existência de adversidade, e formas de lidar com ela, sem que se transforme em rivalidade, sejam estimuladas pelo professor, colaborando para que os objetivos do ensino do esporte ressignificado sejam alcançados.

1.2. Jogos individuais:

Formas de mensuração de performance: É considerado vencedor o indivíduo que contabilizar o maior número de pontos entre os participantes

Relação competitiva entre adversários: Iguamente aos esportes coletivos, o caráter de oposição, ou presença de adversário é primordial para a realização de um jogo esportivo individual com implemento. Nestas modalidades, os adversários disputam a posse de bola para que seja possível atingir a meta do jogo¹².

Objetivo da disputa: A meta a ser alcançada durante esses jogos é a condução e alcance do implemento central do jogo (bola) até o alvo defendido¹³ pelo jogador adversário.

Exemplos: Badminton; Tênis de campo; Tênis de mesa.

Diretrizes para ressignificação dessa categoria de modalidades no ambiente escolar:

¹² No caso das modalidades citadas, o alvo a ser atingido no jogo é o espaço defendido pelo adversário, de forma que o implemento central do jogo não seja alcançado pelo mesmo após o toque no campo.

¹³ O entendimento acerca do termo "Alvo" neste grupo de modalidades segue como o espaço defendido pelo adversário, de forma que o implemento central do jogo não seja alcançado pelo mesmo após o toque no campo.

Alguns dos jogos individuais com implemento, no caso o Tênis de Campo, Tênis de Mesa, Badminton, exigem, além do implemento central do jogo (bola, peteca etc), algum outro material como raquete, por exemplo (sendo este um implemento de auxílio no jogo). Segundo Stucchi (1993), esse fator pode ser um sério complicador num processo de ensino desses esportes, pois o dispêndio financeiro com esses utensílios é alto, obrigando muitas vezes o professor a buscar outras alternativas, como materiais mais baratos ou adaptados (como rede de vôlei afixada mais baixo, no caso do tênis de campo), ou até algum outro desenvolvido pelos próprios alunos, que sirva para a vivência e aprendizagem dessas modalidades.

Stucchi (1993) atenta para outra questão a respeito da necessidade de um implemento de auxílio, a exigência de familiarização do aluno com esse objeto. Segundo esse autor, é preciso que o aluno domine a movimentação do braço e do objeto como um único corpo (entendendo este implemento como parte dele), podendo, assim, ampliar suas possibilidades de jogo.

Em relação ao ensino dessas modalidades esportivas, pode-se destacar uma grande semelhança em relação aos esportes coletivos, pois, embora o jogador atue sozinho, as intenções e formas de disputa do jogo são as mesmas. Dessa forma, pode-se destacar a necessidade da presença de um adversário para a realização da disputa.

Um fator importante a ser considerado nesse processo é o de que, ao jogar sozinho, o aluno necessita de certa autonomia em suas decisões, assim como a responsabilidade total por seus atos e pelas ocorrências no jogo, sendo esse um ponto que requer uma atenção especial por parte do professor, devido ao fato de, ao tomar atitudes não tão ideais ao momento do jogo, o aluno possa vir a criar um sentimento de fracasso e aversão à prática. Da mesma forma, se o caráter competitivo e a busca pela vitória não forem valorizados, essas modalidades expressarão uma oportunidade de desenvolver no aluno sua autonomia e responsabilidade por suas ações.

Portanto, num processo de ensino destas modalidades é importante considerar, assim como nos esportes coletivos, a oportunidade dos alunos sugerirem, alterarem e adaptarem regras, de acordo com as necessidades observadas por eles e pelo professor.

Em relação às atividades, estas devem valorizar o entendimento tático do jogo e a capacidade do aluno de tomar decisões, estando ausente a nomeação de vencedores e perdedores, sendo, como critério de escolha de adversários, ou alguma forma a ser discutida com os alunos, que não proporcione situações de exclusão de algum indivíduo perante o grupo.

Considerando a ocorrência de familiaridades estruturais dessas modalidades com os esportes coletivos (a presença de um implemento central no jogo, formas e objetivos de disputa e relação entre adversários), é possível uma aplicação de jogos pré-desportivos ou adaptados para seu ensino. Porém, esses jogos devem respeitar alguns princípios operacionais do jogo, que, nesse caso, podem ser adotados e adaptados dos esportes coletivos.

Portanto, esse processo de ensino deve valorizar em seus jogos, segundo Stucchi (1993), primeiramente uma familiarização com o implemento e o objeto de manipulação (raquete, quando houver¹⁴), para depois um desenvolvimento de formas de rebater a bola.

Saliento que o aprendizado técnico não deve ser desvinculado do tático, muito pelo contrário, a utilização de jogos pré-desportivos ou adaptados é cabível em qualquer uma dessas situações e o princípio dos mesmos caracteriza-se pela ocorrência do aprendizado técnico juntamente e contextualizado com o tático.

Concluindo, é importante durante esse processo que os alunos tenham liberdade para desenvolverem formas próprias de relacionamento com os implementos do jogo, além de interferirem nas alterações, criações e adaptações das regras dos jogos propostos, estimulando a criticidade e a autonomia ao expressar-se. É importante também salientar a valorização da presença do adversário como necessária à realização do jogo, evitando a rivalidade, além de não denominar vencedor e “campeões”, desprestigiando a comparação direta e taxativa entre os alunos.

2. Modalidades de demonstração:

Formas de mensuração de performance: Notas de juízes atribuídas aos participantes, de acordo com suas realizações de movimentos e tarefas durante a disputa. Tem a melhor performance quem obtém a melhor média de notas.

Relação competitiva entre adversários: Para a participação e vivência de um indivíduo numa modalidade desta categoria não é necessária a presença de um adversário, pois a atuação do participante é desvinculada de outros. A relação competitiva entre adversários dá-se através da comparação das notas recebidas pelos mesmos.

¹⁴ O jogo de peteca, por exemplo, é jogado sem nenhum implemento de auxílio, pois o implemento central do jogo (peteca) é atingido pela mão do jogador.

Objetivo da disputa: A meta do participante é realizar os movimentos e as tarefas exigidas pela competição com a maior perfeição possível em relação às normas pré-determinadas pela organização da mesma.

Exemplos: Ginástica artística; Ginástica rítmica; Nado sincronizado; Saltos ornamentais; Trampolim acrobático.

Diretrizes para ressignificação dessa categoria de modalidades no ambiente escolar:

Essa categoria de modalidades engloba um campo no qual há grande ocorrência de um processo de aprendizagem e treinamento baseado em exercícios e técnicas pré-definidas e padronizadas. Um ponto muito presente nessas modalidades, devido à sua forma de disputa e objetivo dos participantes, é a busca pela excelência técnica de acordo com a estética de gestos, pois a performance é mensurada através da avaliação do grau de perfeição na execução de movimentos e exercícios.

Segundo Ayoub (2003), a Ginástica Científica¹⁵ (ou Ginástica Atual), caracterizada pela inserção de adaptações advindas de estudos científicos na forma de praticar Ginástica, exerce um papel de “endireitamento” ou “educação” do corpo, ou seja, um processo de determinação de normas de movimentos e pedagogização de gestos pré-definidos.

Devido a essa característica, essas modalidades, normalmente, são pautadas em treinos de exercícios e movimentos padronizados, além da elaboração de séries de exercícios para apresentações. Conseqüentemente, a exigência sobre o praticante é a busca por um realizar técnico previamente definido, dentro dos padrões estabelecidos pelos órgãos controladores do meio.

De acordo com essa realidade, num processo de ensino dessas modalidades na escola, o professor não precisa pautar-se no desenvolvimento puro de exercícios padronizados, exigindo dos alunos um realizar técnico o mais próximo possível de determinações científicas pré-estabelecidas. Esse professor pode propor atividades que valorizem a liberdade de criação e de transformação das formas de movimentos por parte dos alunos, sem o enfoque de busca por alta performance.

Um ponto importante é a forma com que pode ocorrer o aprendizado de técnicas próprias dessas modalidades. Esse ensino não precisa, necessariamente, ser pautado em

¹⁵ A modalidades esportivas da Ginástica são pertencentes a essa categoria. Por isso, esta é utilizada como exemplo de influência exercida por um processo de “educação do gesto” sobre uma sociedade, proveniente de modalidades da categoria em questão. Outro ponto a ser salientado é a utilização da Ginástica como base para o estudo dessa categoria de modalidade

séries analíticas que decompõem o exercício em partes, sendo essas repetidas insistentemente até a compreensão do mesmo como um todo. Este pode ser pautado em atividades que privilegiem o ato de brincar e criar do aluno, através de práticas que proponham formas de se movimentar, para que, com a ajuda do professor, a criança atinja o aprendizado desejado.

Aprender Ginástica Geral¹⁶ na escola significa, portanto, estudar, vivenciar, conhecer, perceber, confrontar, interpretar, problematizar, compartilhar, apreender as inúmeras interpretações da ginástica para, com base nesse aprendizado, buscar novos significados e criar novas possibilidades de expressão gímnica. (Ayoub, 2003, p.87)

Portanto, essa categoria de modalidades, embora embasada num ambiente que exija do praticante a busca pela melhora de realização de movimentos, pode ser ensinada na escola de forma a proporcionar uma oportunidade para os alunos se movimentarem de maneira mais autônoma, descobrindo meios próprios de fazê-lo. Dentre as categorias em estudo, essa é a que mais se aproxima do aprendizado pautado na descoberta do movimento em si, sem a intenção de utilizá-lo para outros fins, como nos jogos, para conduzir um implemento, nas lutas, para atingir o adversário e nas modalidades de comparação direta de performances, para realizar tarefas da forma mais eficiente possível, o movimento nessa categoria de demonstração ocorre por si só, proporcionando liberdade e riqueza de possibilidades de expressão aos alunos durante tais práticas.

Nista-Piccolo (1995, p.117-118) sugere uma organização de aula de ginástica na escola formada por três momentos, sendo o primeiro baseado no contato dos alunos com o tema de aula e descoberta de possibilidades de ação por parte dos mesmos; no segundo as atividades são propostas em forma de problemas a serem resolvidos pelos alunos, fazendo com que os mesmos criem alternativas de ação dentro da proposta do professor; no terceiro momento, caso algum elemento objetivado pelo professor não tenha sido trabalhado ou descoberto pelos alunos, este é apresentado ao grupo, porém, oportunizando aos mesmos a possibilidade de exploração sobre o conteúdo de forma livre e lúdica.

¹⁶ É importante salientar que a Ginástica é utilizada como exemplo para o estudo dessa categoria de modalidade, devido ao fato de se inserir nesse grupo.

Segundo Ayoub (2003), esse modelo de aula estimula a liberdade de expressão, a exploração e a descoberta de novas possibilidades de ação, o que favorece o desenvolvimento da criatividade e a autonomia dos alunos, incentivando-os a pensarem sobre a prática e criarem formas próprias de expressão em relação ao tema proposto pelo professor. É possível ainda acrescentar que essa prática propicia a troca de experiências entre os alunos, desenvolvendo sua capacidade de decisão e comunicação dentro de um grupo.

Portanto, o ensino das modalidades pertencentes a essa categoria deve priorizar o desenvolvimento da capacidade de decisão e ação do aluno, incentivando-o a criar e manifestar-se de acordo com suas experiências e trocas de conhecimentos com colegas.

3. Modalidades de comparação direta de performances atléticas:

Formas de mensuração de performance: Resultados definidos através da mensuração de índices obtidos através de pontos, tempos, alturas, distâncias, pesos ou outra forma de medida direta e objetiva da performance do atleta. Vence o participante que obtiver índices de performance mais elevados em relação aos adversários¹⁷.

Relação competitiva entre adversários: Para a participação e vivência de um indivíduo numa modalidade desta categoria não é necessária a presença de um adversário, pois a atuação do participante é diretamente desvinculada de outros. A relação competitiva entre adversários dá-se através da comparação de resultados entre os participantes.

Objetivo da disputa: A meta do participante é realizar as tarefas exigidas pela disputa com o melhor índice de realização possível, considerando os pontos, tempos, alturas, distâncias e pesos obtidos pelo atleta durante a competição.

Exemplos: Arco e flecha; Atletismo; Canoagem; Ciclismo; Hipismo; Levantamento de pesos; Natação; Pentatlo moderno; Remo; Tiro; Triatlo; Vela.

Diretrizes para ressignificação dessa categoria de modalidades no ambiente escolar:

Em relação a essa categoria de modalidades esportivas, é importante considerar o trabalho de Kunz (1994), no qual é proposta a transformação didático-pedagógica do

¹⁷ Nessa categoria nem sempre as maiores medidas determinarão as melhores performances. Por exemplo, a medida por tempo determina o melhor a partir do menor tempo conseguido na realização de determinada tarefa. Já a medida por altura é obtida a partir da maior altura conseguida pelos participantes.

esporte para o ambiente escolar, baseando-se e exemplificando suas idéias através do ensino do atletismo.

Nessa proposta, um item marcante é a eminente desvalorização da competição, pois, considerando a forma de mensuração e comparação de resultados desse grupo de modalidades, nota-se que, para a realização de sua prática, não é necessária a presença de um adversário, pois o *Se-movimentar*¹⁸ próprio dessas práticas consiste na realização de movimentos desvinculados dos de outros praticantes, sendo a relação entre os indivíduos que disputam entre ligada à comparação de índices obtidos pelos mesmos¹⁹.

Ao desvalorizar o caráter competitivo num processo de ensino dessas modalidades, o professor privilegiará o ato do aluno realizar movimentos e ações próprias do conteúdo ensinado, de forma desvinculada da mensuração e busca por índices e resultados, pois, nesse ambiente, o fato mais importante a ser considerado passa a ser a vivência e a realização dos alunos, não a marca alcançada pelos mesmos. Kunz (1994) aponta formas de prática adaptadas ao ambiente escolar, com materiais e regras adequados à realidade dos alunos, como a utilização de materiais alternativos para o ensino do atletismo, como bolas mais leves para arremessos e a adaptação de distâncias e alturas a serem superadas pelos mesmos, por exemplo.

Um outro fator a ser considerado é a ênfase dada ao ensino da técnica em relação a essa categoria de modalidades. Considerando que num ambiente de alto rendimento, os atletas treinam para alcançar uma técnica que seja a mais eficiente possível, na expectativa de alcançar índices cada vez melhores, o processo de treinamento dos mesmos é centrado numa forma de se movimentar extremamente específica e cientificamente determinada, ocorrendo certa padronização de formas de movimento. Já no ambiente escolar, considerando os objetivos e valores a serem transmitidos pelo ensino do esporte ressignificado, o aprendizado deve ocorrer de forma a estimular nos alunos o desenvolvimento de meios próprios de *Se-movimentar*, de acordo com os objetivos da aula, através de atividades de caráter lúdico, desvinculadas de princípios do treinamento esportivo e de mensuração de índices.

A existência de mensuração de performances pode proporcionar um ambiente pautado em comparações diretas e objetivas entre indivíduos, e conseqüente rotulação

¹⁸ Termo próprio de Kunz (1994), que significa o ato de se movimentar do Homem, de forma contextualizada de acordo com os interesses e as razões próprios do ambiente em que o indivíduo se encontra.

¹⁹ É importante não ignorar questões táticas que permeiam algumas provas (principalmente de longas distâncias) de modalidades pertencentes a essa categoria. Porém, as mesmas têm um caráter de facilitar ou propiciar ao praticante, melhores condições para que este atinja índices satisfatórios em relação ao seu rendimento e em comparação aos outros participantes.

de melhores e piores, mais rápidos e mais lentos, mais fortes e menos fortes, mais atléticos e menos atléticos, transmitindo valores próprios do esporte de alto rendimento, fortalecendo a exclusão e segregação, ocorrências impróprias ao ambiente escolar.

Portanto, a prática a ser utilizada pelo professor deve ser pautada no estímulo à participação e interferência por parte dos alunos, tanto no desenvolvimento e adaptação das atividades quanto na valorização da capacidade de criar e transformar formas de *Se-movimentar* próprias de cada indivíduo, vivenciando as sensações proporcionadas pelas práticas dessas modalidades, como o correr rápido ou por longo tempo ou saltar, por exemplo.

4. Práticas de oposição sem disputa por implemento central

Nessa categoria de modalidades, de acordo com os critérios desenvolvidos, são agrupadas essencialmente diversas formas de Lutas, devido à compatibilidade entre a definição destas e as características desse grupo.

Formas de mensuração de performance: Considerando a definição de Luta de Nakamoto et.al (2004), como atividades que se constituem em oposição, geralmente entre duas pessoas, na qual o alvo a ser atingido está no próprio oponente e não fora dele fazendo-se necessária a possibilidade de ataque mútuo em qualquer situação e momento. A mensuração de performance em competições dessas modalidades respeita essas determinações e ocorre através de pontos obtidos pelos participantes no alcance dos alvos, permitindo a possibilidade de final de disputa em alguns casos, através do alcance máximo de pontos, do nocaute do adversário ou alguma pontuação que signifique a determinação do vencedor da luta.

Relação competitiva entre adversários: Igualmente aos *Jogos de oposição com disputa por implemento central*, o caráter de oposição, ou presença de adversário é primordial para a realização de uma luta, inclusive pelo fato de que o alvo encontra-se no próprio oponente.

Objetivo da disputa: Alcançar um número maior de pontos do que o adversário ou o encerramento da disputa através do alcance de uma pontuação máxima ou nocaute do adversário.

Exemplos: Esgrima; Luta Greco-romana; Luta livre; Judô; Pugilismo; Tae-kwon-do.

Diretrizes para ressignificação dessa categoria de modalidades no ambiente escolar:

Inicialmente, o ensino de modalidades de Luta na escola deve ter como objetivo a vivência nessas atividades e das sensações proporcionadas por elas, além da possibilidade de *Se-movimentar*, de forma contextualizada, em sintonia com o parceiro.

Um fator importante a ser considerado pelo professor ao ensinar modalidades próprias desse grupo é o conceito de Luta a ser adotado pelo mesmo. De acordo com a conceituação de Nakamoto et al. (2004)²⁰, o ato de lutar é vinculado ao de jogar, pois sua prática necessariamente ocorre com a presença de um adversário²¹, e a lógica central da mesma é baseada no alcance e proteção do alvo por parte dos praticantes.

Dessa forma, num processo de ressignificação do esporte através do ensino desse grupo de modalidades na escola, é importante que sejam considerados a necessidade da existência de um adversário e o papel deste como possibilitador da prática, não sendo nomeado como um inimigo a ser combatido, mas sim, um colega ou parceiro de Luta. Tal medida é importante, pois, além de transmitir valores de cooperação e convivência entre adversários, entendendo o opositor como um indivíduo que colabora para a realização da prática, o ato de lutar, tendo como alvo o adversário, proporciona aos alunos um ambiente que exige respeito e limites de ação, visando até mesmo a integridade física de todos.

É importante no ambiente escolar que o processo de ensino não seja limitado à aprendizagem de técnicas pré-determinadas de modalidades de lutas específicas, pois, mesmo que o professor seja capacitado numa forma específica destas, o objetivo é proporcionar um ambiente pautado no estímulo ao *Se-movimentar* em relação ao colega, de acordo com a contextualização da prática, sendo a mesma uma oportunidade de relação corporal entre os alunos, na qual o toque e a sensibilidade de suas formas de movimento e do colega são privilegiados.

Em relação às formas de ensino, é importante que sejam propostas atividades de caráter lúdico, baseadas em jogos que desenvolvam nos alunos um aprendizado técnico vinculado às razões próprias para o movimento, seguindo a mesma lógica de aprendizagem dos esportes coletivos (idéia proposta por Nakamoto et al., 2004),

²⁰ Atividades que se constituem em oposição, geralmente entre duas pessoas, na qual o alvo a ser atingido está no próprio oponente e não fora dele fazendo-se necessária a possibilidade de ataque mútuo em qualquer situação e momento.

²¹ Não tenho a intenção de afirmar que o ato de *Jogar* exige, necessariamente, a presença de dois indivíduos. Porém, é possível afirmar, baseando-se nas idéias de Huizinga (2004) e Freire (2002), que a existência de duas pessoas que se relacionam, de forma voluntária e contextualizada, baseando-se em regras próprias, estão realizando um jogo.

respeitando princípios operacionais de ação na Luta em relação ao alcance do alvo no corpo do adversário e da proteção do próprio corpo em relação às ações do colega com a intenção de atingi-lo.

Essa divisão torna possível a realização de propostas mais adequadas a processos de resignificação do ensino do esporte, que atendam aos objetivos da Educação Física Escolar, e mantenham as características básicas e necessárias para vivências e aprendizagem do esporte a partir dessas modalidades.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presença do esporte como conteúdo a ser ensinado nas aulas de Educação Física é um fato a ser ainda considerado e discutido por professores e pesquisadores da área, pois, devido ao fato de ser manifestado sob diversas formas, com objetivos e características heterogêneos, o processo para atingir uma forma de ensino do mesmo que satisfaça às necessidades dos alunos de forma integral, não pode ser determinado e inserido no ambiente educacional como uma receita ou algo definido. Esse processo de ensino deve considerar o ambiente em que está inserido, a sociedade que está envolvida, os objetivos e necessidade de alunos e professores.

No caso do ambiente de educação formal de nosso país, os indivíduos envolvidos estão inseridos numa sociedade capitalista, que valoriza e cultiva valores próprios desse sistema econômico como a segregação, rotulação, divisão de classes, busca por lucros e vitórias pessoais, fomento da idéia de que para vencer na vida o indivíduo depende única e exclusivamente de seu esforço e suas capacidades, determinação de talentos e pessoas mais ou menos aptas para determinadas atividades. Assim, o esporte, sendo um fenômeno eminente na sociedade moderna, quando pautado em características de busca pelo alto rendimento e superação de limites em competições, valoriza e dissemina esses valores, fortalecendo a divisão de classes e o poder de manipulação dos poderosos e de submissão dos menos favorecidos, além de colaborar com a formação de indivíduos alienados e sem poder de crítica em relação à sua sociedade e ao sistema sócio-político próprio da mesma.

A abordagem de ensino da Educação Física considerada nesse trabalho (“Crítico-superadora”, proposta por Coletivo de autores, 1992) visa o ensino de valores que desenvolvam nos alunos a criticidade e a autonomia dos mesmos em relação à sua sociedade. Nesse processo, o esporte é um dos conteúdos a ser ensinado.

Porém, quando esse conteúdo é ensinado baseado nos conceitos do alto rendimento, esses objetivos não são alcançados, aliás, muito pelo contrário, os valores transmitidos por esse processo são outros, próprios do sistema capitalista²².

Nesse trabalho, ao estudar esses objetivos da abordagem Crítico-superadora e algumas características do esporte como fenômeno sócio-cultural e como conteúdo da

²² A intenção deste trabalho não é propor um processo de ensino que desenvolva cidadãos anti-capitalismo, mas sim, indivíduos que sejam críticos às informações e imposições ocorrentes em sua sociedade, e saibam agir de forma independente e autônoma em seu ambiente.

Cultura Corporal de nossa sociedade, foi notada a necessidade de maior aprofundamento no desenvolvimento de novas formas de ensinar esse conteúdo, devido à incompatibilidade entre os valores transmitidos pelo mesmo, baseado no alto rendimento, e os objetivos de ensino da Educação Física Escolar.

Durante esse processo, saliento a necessidade de ressignificação do esporte, a partir da transformação de algumas de suas características, iniciando pelo objetivo do ensino deste conteúdo, que pode ser adotado como o desenvolvimento da criticidade e autonomia nos alunos, além da possibilidade, através da prática de diversas modalidades esportivas, de formas de *Se-movimentar* próprias de cada indivíduo, desvinculadas da busca por melhora de performance atlética e de resultados, além de ensinar formas de se relacionar com o esporte para sua prática como atividade de lazer.

Porém, o esporte não se manifesta, tanto no alto rendimento, quanto em atividades de lazer, sob uma só forma. Pode-se notar a existência de inúmeras modalidades esportivas, com características próprias em relação à sua prática, formas de disputa, mensuração de performance e relacionamento entre adversários. Essa ocorrência cria a necessidade de professores de Educação Física entenderem a lógica própria dessas modalidades, para que, num processo de ensino do esporte ressignificado, os mesmos possam realizar as devidas alterações para um ensino pautado no desenvolvimento de cidadãos que saibam se relacionar com a prática esportiva em momentos de lazer, sem a preocupação única de busca por alto rendimento e que sejam críticos e autônomos em relação à sua prática e sociedade, sabendo entender e se relacionar com o esporte tanto como praticantes como espectadores, tanto em relação ao esporte de alto rendimento quanto ao de atividade de lazer.

É importante sinalizar para o fato de que a idéia de ressignificar o esporte com base em categorias de modalidades foi desenvolvida neste trabalho, e portanto, é uma proposta ainda em formação, mas, que sem dúvida alguma, pode colaborar para um ensino do esporte de forma mais coerente com os objetivos da Educação Física escolar.

Não nego a existência ou a importância do esporte de alto rendimento em nossa sociedade, mas sim, defendo uma transformação desse fenômeno no ambiente escolar, para que os alunos não sejam reféns dos valores transmitidos pelo ambiente mercadológico do esporte de alto rendimento e saibam analisá-lo e consumi-lo de forma consciente e racional.

É importante salientar que o surgimento de atletas que venham a praticar o esporte de alto rendimento não é responsabilidade da escola, mas sim de clubes e

entidades próprias para essa prática, cabendo ao ambiente educacional formal a educação e colaboração na formação de cidadãos integrais e autônomos perante sua sociedade, possibilidade essa inviável para um meio que busque a comparação, seleção e valorização de um indivíduo com capacidades superiores aos demais, como o de alto rendimento.

Portanto, defendo e acredito na definição de Bracht (1997) em relação às formas de manifestação do esporte de alto rendimento e de atividade de lazer, e também apóio a idéia desse mesmo autor de que o esporte sempre é educativo, porém, que este ensina valores de acordo com os objetivos e características do meio em que está inserido. Cabe então aos professores de Educação Física um direcionamento desse ensino para os objetivos dessa área de conhecimento, deixando o processo de treinamento e formação de atletas para outros ambientes, não confundindo práticas e objetivando a formação de cidadãos que saibam diferenciar as formas de manifestação do esporte, além de como praticá-lo e consumi-lo em cada ambiente, de forma autônoma e emancipada em relação às informações transmitidas pelo esporte como fenômeno sócio-cultural existente em nossa sociedade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADELINO, Jorge. O treino da técnica nos jogos desportivos. IN: GARGANTA, Júlio (Ed.). Horizontes e órbitas nos treinos dos jogos desportivos, Porto, Universidade do Porto, 2000.

ASSIS DE OLIVEIRA, Sávio. A reinvenção do esporte: possibilidade da prática pedagógica. Campinas, Autores Associados, 2001.

ATENAS 2004. Home page oficial. Disponível em: <http://www.atenas2004.com.br>. Acesso em 23 de setembro de 2004.

AYOUB, E. Ginástica geral e educação física escolar. Campinas, editora da UNICAMP, 2003.

BAYER, Claude. O ensino dos desportos coletivos. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BETTI, Mauro. Cultura Corporal e cultura esportiva. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, v.07 n.2 p.44-51, 1993.

BRACHT, Valter. Educação Física e Aprendizagem Social. Porto Alegre, Magister, 1992.

_____. Educação Física no 1º Grau: Conhecimento e Especificidade. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl. 2, p. 23-28, 1996.

_____. Sociologia crítica do esporte: uma introdução. Vitória, UFES, Centro de Educação Física e Desportos, 1997.

COLETIVO DE AUTORES. Metodologia do ensino de Educação Física. São Paulo, Cortez, 1992.

DAOLIO, Jocimar. Da cultura do corpo. Campinas, Papirus, 1995.

_____. Educação Física Escolar: Em busca da Pluralidade. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl. 2, p. 43-48, 1996.

_____. A cultura da/na Educação Física. Tese para obtenção do Título de Livre Docente. Faculdade de Educação Física da UNICAMP, 2002.

_____. Educação Física e Cultura. Revista Corpoconsciência, Santo André, n.1, p.11-28, 1998. IN: DAOLIO, Jocimar. Cultura: educação física e futebol, 2ª ed., Campinas, editora da UNICAMP, 2003.

DIA de heróis e vilões. IN: Revista Placar. São Paulo, n.1231, ano 33, p. 99, 2002.

FEDERICI, Conrado Augusto Gandara. Conteúdos da Educação Física Escolar: Unidade ou diversidade? Monografia para obtenção de título de licenciado em Educação Física, Faculdade de Educação Física da UNICAMP, Campinas, 1995.

FREIRE, J. B. Esporte educacional. In: BARBIERI, C.A.S. & BITTAR, A.F. Esporte educacional: uma proposta renovada, Recife, Universidade de Pernambuco/UPE-ESEF MEE/INDESP, 1996

_____. Esporte Educacional. Anais do I Congresso Latino Americano de Educação Motora, II Congresso Brasileiro de Educação Motora, p. 106-108, Foz do Iguaçu, 1998.

FREIRE, P. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 2ª ed., Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1997.

GARGANTA, Júlio. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: GRAÇA, A. OLIVEIRA, J. (Orgs.) O ensino dos jogos desportivos. Porto: Universidade do Porto, 1995.

GRECO, P.J., BENDA R. N. Iniciação Esportiva Universal – Da aprendizagem motora ao treinamento técnico. – Vol.1. Belo Horizonte, Editora UFMG, 1998.

HUIZINGA, J. Homo ludens. 5ª. ed., São Paulo, Perspectiva, 2004 (original de 1938).

KUNZ, Elenor. Transformação didático-pedagógica do esporte. Ijuí, Ed. Unijui, 1994.

LANCELOTTI, S. Olimpíadas 100 anos – história completa dos jogos. São Paulo, Nova Cultural, 1996.

LIBÂNEO, José Carlos. Tendências pedagógicas na prática escolar. Revista Ande, número 6, ano 3, 1986.

MELO, Victor Andrade de. Esporte é saúde: desde quando? Revista Brasileira de Ciências do Esporte, Campinas, v.22, n.2, p.55-67, 2001.

NAKAMOTO, H. O et al. Ensino de lutas: fundamentos para uma proposta sistematizada a partir dos estudos de Claude Bayer. IN: Anais do 3º Congresso Cinético Latino-americano de Educação Física da UNIMEP. 9 a 12 de junho, Piracicaba, p.1297, 2004.

NISTA-PICCOLO, V.L. A educação motora na escola: uma proposta metodológica à luz da experiência vivida. IN: De MARCO (org.), Pensando a Educação Motora. Campinas, Papitus, 1995, pp. 113-20.

OLIVEIRA, Diná T.R. de. Por uma ressignificação crítica do esporte na Educação Física: uma intervenção na escola pública. Dissertação de mestrado, Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2002.

PAES, Roberto Rodrigues. Esporte educacional: Educação Esportiva. In: BARBIERI, C.A.S. & BITTAR, A.F. Esporte educacional: uma proposta renovada, Recife, Universidade de Pernambuco/UPE-ESEF MEE/INDESP, 1996

SOARES, Carmen Lúcia. Educação Física Escolar: Conhecimento e Especificidade. Revista Paulista de Educação Física, São Paulo, supl. 2, p.6-12, 1996.

STUCCHI, Sérgio. O jogo de tênis na escola: uma tentativa de popularização e inclusão no conteúdo da Educação Física Escolar. Dissertação de mestrado, Universidade Metodista de Piracicaba, 1993.

XAVIER FILHO, S. O país das medalhas. IN: Revista Placar. São Paulo, n. 1168, p.04, 2000.