

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS PARA O APRENDIZADO DO FUTEBOL NAS CATEGORIAS DE INICIAÇÃO SUB 11**Persio Jordano Monteiro¹, Rinaldo Alexandre Cardoso¹, Paulo Edison da Cruz Junior¹****RESUMO**

O presente artigo vai procurar visualizarmos o jogo como instrumento educacional e facilitador no ensino aprendizagem do futebol, desmitificando a idéia que o jogo futebol aliena e propondo uma metodologia em que o jogo tem papel principal na superação de um paradigma em que a vitória a qualquer custo vale mais do que o prazer do jogo. Desta forma, abordaremos temas que irão além do ensino puramente técnico do jogo, sem deixar de lado a busca constante pela excelência, portanto, esta dentro deste estudo analisaremos outros aspectos que tange a pedagogia do esporte. Assim, nos apoiando em autores que acreditam em um jogo que vá além das regras básicas do futebol como Freire (2003), Scaglia citado por Piccolo (1999), Santana (2004), Rose Junior (2002), Scaglia e Reverdito (2009), Kunz (2001), Piccolo (1999), Betti (1997) Montagner(1999) entre outros. Verificou-se que sem deixar a margem o bom ensino prático do futebol, tem-se a necessidade de colocar questões relativas à dimensão conceitual e atitudinal, como valores culturais, morais e sociais que devem sem dúvida incorporar os programas, devem configurar no rol das funções de todo professor.

Palavras-chave: Futebol, Iniciação, Jogos, Jogo educativo.

ABSTRACT

Educational Use of Games for the Learning of Football in Categories of Initiation Under 11

The purpose of the present article is to make us visualize the game as an educational instrument and facilitating factor in teaching and learning about soccer, demystifying the idea that the football game alienates, and proposing a methodology which the game has leading role in overcoming a paradigm in which the victory at all costs is above the pleasure of playing football. In this way, we will tackle subjects that go beyond strictly technical teaching about the game, without setting aside the constant search for excellence; therefore, this study involves the analysis of other aspects that tackle sport pedagogy. Thus, getting as reference, authors who believe in a game that goes beyond the basic rules of soccer like Freire (2003), Scaglia in Piccolo (1999), Santana (2004), Rose Junior (2002), Scaglia and Reverdito (2009), Kuns (2001), Piccolo (1999), Betti (1997), Montagner (1999) and so forth. It was realized that, without laying aside the practical teaching, it's necessary dealing with issues related to conceptual and attitudinal dimensions, like cultural, moral and social values that must undoubtedly be part of the programs, they must appear in the roll of the function of every teacher.

Key Words: Football, Tutorial, Games, Educational Game.

1 - Programa de Pós-Graduação Lato sensu da UGF em Futebol e Futsal: As Ciências do Esporte e a Metodologia do Treinamento

Email: paulojrcruz@hotmail.com
Rua Bonsucesso, 273
Estufa I, Ubatuba, São Paulo
CEP: 11680-000

Email: efe_monteiro@hotmail.com
Rua Emídio Luiz de Deus, 206
Sertão da Quina, Ubatuba, São Paulo
CEP: 11680-000

Email: pepejudo@hotmail.com
Av. Dario Leite Carrijo, 1356
Enseada, São Sebastião, São Paulo
CEP: 11600-000

INTRODUÇÃO

Sobre o fenômeno do jogo pode-se dizer que existe uma grande variedade de teorias, conceitos, resultados, de maneira tal que torna difícil uma definição estandardizada e única para o jogo em si devido à sua multifuncionalidade.

No entanto, sabemos que o futebol é muito difundido pela mídia fazendo com que este esporte seja o preferido das crianças e adolescentes, como diz a letra da música de Samuel Rosa do grupo mineiro Skank, “quem nunca sonhou em ser um jogador de futebol”.

Portanto, pretendemos com este artigo que tem como objetivo visualizarmos dentro de uma revisão bibliográfica, tendo em vista uma proposta de trabalho no ensino e aprendizagem do futebol para menores, utilizarmos-nos do jogo como forma metodológica dentro de duas variáveis que são: o jogo como facilitador em uma perspectiva de ensino e aprendizagem e o jogo educativo, procurando assim desmitificar a idéia de que o futebol é um esporte que aliena.

Desta forma, cabem as perguntas, será que o esporte futebol educa? Quando ele educa? E como ele pode ser utilizado na transformação sócio-cultural dos alunos?

Para que possamos atingir nossos objetivos nos apoiaremos em autores como Samulski citado por Scalon (2004), Kishimoto (1999), Freire (2003), Picollo (1999), entre outros, que percebem no jogo uma forma de ensino que visa não somente o aprimoramento da técnica e da tática do futebol, mas também proporciona uma educação de corpo inteiro, desta forma, refletiremos também sob o prisma educacional da responsabilidade de quem trabalha com o futebol nas categorias iniciais.

Conceito do Jogo

Procuremos entender então o que é jogo, para Huizinga (1995), uma das primeiras características fundamentais do jogo seria o fato de ser livre, de proporcionar ao jogador a liberdade de expressão, de poder vivenciar e recriá-lo.

Uma segunda característica seria o jogo em oposição à vida real, porém, não distante dela um jogo pode ser de faz de conta e, no entanto, extremamente sério e relacionado à realidade; Caillois (1990) define

o jogo como degradações das atividades dos adultos que perde a seriedade ao nível das distrações anódinas.

Como terceira característica encontra-se o isolamento e a limitação, ou melhor, o lugar e a duração que ocupa. O jogo é jogado até que se chegue a um fim, e por diversas vezes, esse fim se restringe a limites de tempo e de espaço impostos pela realidade.

Rossetto Junior e colaboradores (2008), dizem que o jogo para a criança, não é uma atividade do passado ou do futuro, mas do presente, do agora, da realidade criada por suas características, e enfatiza ainda que não é uma atividade apenas imaginária mas representativa/interpretativa, sendo então um misto das vivências concretas com a fantasia.

Para Kishimoto (1999) o jogo tradicional é um tipo de jogo livre, espontâneo, no qual a criança brinca pelo prazer de fazê-lo. A força de tais jogos explica-se pelo poder da expressão oral. Enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm as funções de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social, desta forma, Huizinga (1995), define que é no jogo e pelo jogo que a civilização se desenvolve.

Assim, Scaglia e Reverdito (2009) dizem que o jogo está além de sua caracterização de jogo e somente poderá ser verificado como manifestação de jogo quando revelado no ato de jogar. Consideram como um sistema complexo e ao aceitar sua complexidade, não se poderá esperar que a fragmentação de sua trama – apenas sua caracterização – venha revelar o todo.

Com isso, os autores complementam que o jogo é dinâmico e complexo, logo, ordem e desordem, certezas e incertezas, confusão e clareza, coabitam um mesmo sistema, que não prevê apenas soluções, mas, problemas, sem eliminar a simplicidade e tampouco a complexidade.

Para Samulski citado por Scalon (2004) uma boa compreensão sobre o desenvolvimento psíquico por meio do jogo nos dá a teoria de Piaget, segundo ela a criança para construir o conhecimento leva-se à frente em uma direção constante entre assimilação e acomodação.

Por assimilação, entende-se a tendência da criança de adaptar as condições do meio ambiente à organização interna já existente, já a acomodação entende a

adaptação da criança às condições objetivas do meio ambiente.

Assim, diante de um ambiente de compulsão, o jogo, em sua dimensão complexa, permite revelar infinitas implicações pedagógicas. Para Reverdito e Scaglia (2009), essas implicações poderão ser dispostas sobre quatro princípios:

- **não esquecer coisas aprendidas:** o jogo permite à criança, não a ânsia de re-vivenciar a satisfação eufórica provocada ao aprender/resolver um problema, mas a repetir intensamente aquilo que aprenderá, permitindo, por conseguinte, continuar a praticar, garantindo a permanente lembrança das novidades assimiladas.

- **manter a aprendizagem:** o jogo permite à criança e ao jovem exercitarem o que aprenderão, só pelo prazer de repetir e vivenciar todas as sensações manifestas no momento da aprendizagem.

- **aperfeiçoar a aprendizagem:** é natural na criança, quando assimilado prazerosamente, a busca pelo aperfeiçoamento daquela capacidade/movimento/ação. A criança repetidamente busca o aperfeiçoamento do que fora aprendido, pela beleza da ação/gesto/movimento.

- **novos desafios:** após este processo de estabilização e fixação do aprendido, a criança está pronta, suficientemente segura e encorajada para uma nova aquisição, um novo desafio, uma nova situação que mantenha laços com aquela que foi superada.

O Jogo Educativo

Freire (2003) define futebol da seguinte maneira: é um esporte organizado em um conjunto particular de movimentos, que, pela manipulação de uma bola com os seguimentos corporais, excetuando os membros superiores, expressa as idéias e os sentimentos de indivíduos e, de uma maneira mais global, a cultura de povos.

O futebol é um dos maiores fenômenos esportivos do mundo, sendo o mais popular dos esportes com bola, não há como negar sua influência no mundo infantil e adulto (Frisselli e Mantovani, 1999; Daolio, 2003).

Para Campos (2001) desde sua chegada ao nosso país por Charles Miller, esse esporte é tido como a paixão nacional, desta forma há uma evidência, torna-se necessário uma discussão em torno da metodologia aplicada em seu desenvolvimento em escolinhas de futebol.

Segundo Scaglia (2009) a Inglaterra foi um dos primeiros países a aceitar e utilizar o esporte como um meio de educação. Por meio das aulas, possibilitava ao estudante desenvolver sua capacidade de liderança, o controle de si próprio, além de saber conciliar uma atitude de liberdade com ordem. Qualidades estas, que vinham ao encontro das idéias de construção de um modelo de homem inglês. Este, além de forte e possuidor das qualidades acima citadas, deveria adquirir também outras, tais como: lealdade, cooperação, autodisciplina, iniciativa, tenacidade e espírito esportivo. Na somatória, ter-se-iam preenchido todas as necessidades da administração do império britânico.

Com este exemplo, pode-se perceber que há muito tempo o esporte começou a ser visto não apenas como um esforço físico em busca de um rendimento, mas sim como um meio de se atingir outras competências e habilidades, ou seja, de se educar com o esporte.

Com isso, Santana (2004) acredita que para a criança, além de aprender habilidades e desenvolver capacidades, a ação pedagógica deve se ater à construção de valores e atitudes; nesta perspectiva seriam os fins do esporte proporcionar o prazer, a evolução da consciência, a introdução a uma cultura de lazer, a construção da cidadania e a valorização da auto estima, contrapondo-se ao paradigma vigente de rendimento que tem como fim maior os resultados.

Para Freire (2003) alguns princípios pedagógicos devem nortear o trabalho de ensino e aprendizagem em uma escolinha de futebol que vise uma educação por inteiro. Vamos refletir sobre eles:

Ensinar futebol a todos - pensamos que uma escolinha de futebol deve proporcionar a todos os seus alunos experiências que visem aumentar a sua capacidade de movimento e raciocínio sobre o jogo, não privilegiando os melhores e deixando de lado os menos habilidosos, logo, segundo o autor, quem já é bom terá a oportunidade de

Revista Brasileira de Futsal e Futebol

ISSN 1984-4956 *versão eletrônica*

Periódico do Instituto Brasileiro de Pesquisa e Ensino em Fisiologia do Exercício

www.ibpex.com.br / www.rbff.com.br

se aperfeiçoar e os menos dotados melhorarão a partir do que já sabem.

Ensinar futebol bem a todos - ensinar futebol não é ensinar qualquer coisa, temos que ensinar cada aluno, não importa o grau de habilidade com que inicie, com o passar do tempo o aluno deve expressar habilidades para jogar um bom futebol, o processo pedagógico exige paciência.

Ensinar mais que futebol a todos - devemos aqui fazer com que nosso aluno vivencie as mais variadas situações em que possa discutir regras, criar regras, conviver em grupo contribuindo para o seu desenvolvimento moral e social, desafiar o aluno a pensar sobre a ação que fez; são coisas que contribuem para o desenvolvimento da inteligência do aluno, portanto, pensamos neste momento não no craque de futebol, mas no ser humano que estamos educando.

Ensinar a gostar de esporte - aqui a ação pedagógica é proporcionar que o aluno tenha prazer no que faz se utilizando de atenção, carinho e liberdade de criação, logo, antes de qualquer ensinamento o aluno deve gostar do que faz.

A maioria das escolinhas de futebol ainda hoje, mesmo com o avanço do conhecimento sobre o aprendizado infantil, insiste em manter um padrão vinculado a um pensamento simplista, no qual fomenta a hipertrofia de gestos técnicos; este pensamento acredita que os fundamentos devem ser aprendidos por partes. Para Reverdito e Scaglia (2009) um trabalho pautado no molde tecnicista.

Rose Junior (2002) em seu trabalho discute que a iniciação esportiva pode ser analisada diante de quatro problemas relativos à pedagogia dos esportes: prática esportivizada, prática repetitiva de gestos técnicos em diferentes níveis de ensino, fragmentação de conteúdos e especialização precoce.

Costa (2007), também define como método parcial esta metodologia que procura desenvolver os fundamentos por partes.

Diante desta visualização, Santana (2005) é totalmente contrário a esta idéia reducionista como o esporte é tratado na iniciação esportiva, comentando que temos que pensar o ser humano como um todo, e que suas partes se inter-relacionam. Para isso, temos que pensar que o local de aprendizagem não é um lugar de formação de

atletas; não que o talento tenha que ser ignorado, mas que outras dimensões tenham que ser exploradas para a formação de pessoas que pensam, sentem, e que portanto, seus objetivos podem vir de encontro a não ser um atleta de alto nível, e se vierem a ser ou não um desportista profissional, que aprendam principalmente a gostar de esporte. Assim, Montagner (1999) assegura que muitos procuram o esporte não apenas para serem atletas, mas sim porque o esporte é um elemento motivador e fortemente difundido culturalmente no mundo, pelo interesse em sua prática, pelo gosto de jogar.

Com relação à especialização precoce vista no âmbito de aprendizado esportivo que visa um contexto puramente competitivo no qual a busca pela performance fica explícita, Santana (2005) acredita que não dá para reduzir a ação do pedagogo esportivo apenas à consideração desses e de outros fatores sob o signo da racionalidade. Há outras dimensões humanas como afetividade, sociabilidade, desenvolvimento moral e toda uma série de evidências que em geral não são consideradas quando da iniciação esportiva.

Desta forma, utilizando-se desta metodologia os professores e técnicos pensam que os seus alunos são máquinas e quase sempre visam os resultados em busca do auto-rendimento (performance).

Consequentemente fazem com que os seus alunos exerçam uma carga elevada de treinamento entre a idade de 6 a 11 anos, período da infância; com isso estão comprometendo o desenvolvimento das habilidades motoras das crianças e estão especificando os movimentos e mecanizando-os, sendo que pouco proporcionaram aos alunos que nesta fase deveriam estar desenvolvendo um vasto repertório motor, e assim prejudicando-os para que possam escolher (autonomia) uma melhor situação para a resolução dos seus problemas.

Para Piccolo (1999), por meio de modelos internacionais que vem sendo copiados há várias décadas mantemos a ilusão de que quanto mais cedo se começar o treinamento maior será o índice técnico alcançado, sem observar que países desenvolvidos no esporte já abandonaram esse referencial.

Kunz (2001) aponta para alguns possíveis problemas devido à especialização precoce, vejamos: formação escolar deficiente

(porque dedica o maior tempo que tem aos treinamentos), devido à grande exigência em acompanhar com êxito a carreira esportiva; a unilateralização de um desenvolvimento que deveria ser plural; reduzida e/ou menor participação em atividades, brincadeiras e jogos do mundo infantil, que são indispensáveis para o desenvolvimento da personalidade na infância.

Dessa forma Piccolo (1999) ressalta que as consequências de um treinamento rigoroso que força a especialização precoce, não se mostram a curto prazo e, portanto, muitas vezes são menosprezadas, pois antes da prática esportiva devemos considerar os direitos da criança, em que ela precisa primeiramente brincar, e brincar de praticar esportes.

Com isso, os profissionais de Educação Física devem proporcionar aos seus alunos várias situações problemas para que possam contribuir com o seu desenvolvimento cognitivo e motor, respeitando o conhecimento prévio de cada um deles, e que, possam ampliar a cognição dos alunos por meio de situações reais do jogo, tendo eles autonomia na escolha da sua ação, pois assim estarão desenvolvendo-os individualmente sem que os prejudiquem, e respeitando-os nas suas fases de desenvolvimento.

Freire e Scaglia (2003) colaboram com nosso trabalho dizendo que cada faixa etária apresenta determinadas características quanto ao desenvolvimento motor, afetivo, social, cognitivo, moral e sexual, embora a idade não seja aceita como um balizador muito confiável.

Diante de tais considerações, Piccolo (1999) propõe que o futebol pode ser discutido por meio de três áreas de manifestações distintas e inter-atuantes que dizem respeito a: esporte performance, esporte participação e esporte educação. Destas três áreas nos prenderemos às duas últimas por terem objetivos claros de formação, norteados por princípios sócio educativos, que preparem seus praticantes para a cidadania.

Para Goleman (2001) o ambiente educacional deve proporcionar a aquisição de inteligência emocional. De uma reflexão sobre sua ação, neste caso específico a do autocontrole evidenciado em seus trabalhos na busca de uma consciência interiorizada.

Assim, Pereira (2001, p.24) pressupõe que não se deve dar ênfase a uma educação em que se preze apenas a parte intelectual,

mas que necessite de experiências vividas e sentidas, o que levará o indivíduo a uma aprendizagem mais profunda que dificilmente será esquecida, levando este a pensar, falar e agir a partir de uma reflexão; com isso o futebol além de desenvolver outros potenciais do aluno, no que diz respeito à sua emoção, vai fazer com que ele se torne mais flexível e humanizado; para melhor compreensão, ratifica que as vivências são atividades que permitem aos participantes envolver-se por inteiro, observar a própria ação e reação, extrair insights para autoconhecimento, valores construtivos e conclusões sobre qualquer conteúdo, portanto, tomar consciência de que pertence e faz sua própria história dentro de um contexto sócio-cultural.

Seguindo este diálogo, Betti (1997) afirma que devemos entender que o movimento que a criança realiza dentro de um jogo tem repercussões sobre todas as dimensões do seu comportamento e mais, que esta atividade veicula e faz a criança introjetar determinados valores e normas de comportamento.

Diante de tais referências fica explícito a importância do jogo de futebol como um facilitador educacional, sendo ele uma paixão nacional e de grande facilidade em sua prática no que diz respeito a materiais para sua execução (joga-se futebol com bolas de papel e meia e gols feitos de chinelos), no entanto, Piccolo (1999) afirma que o futebol é e será aquilo que quem comanda quer que ele seja; assim concluímos que o futebol não é educador por si só e a intervenção de um profissional de qualidade que tenha essa meta em seu trabalho é indispensável.

Categoria Sub-11

O aluno é a pessoa que receberá os benefícios da ação educativa e, dessa maneira, é alguém cuja conduta pode se modificar por influência da aprendizagem, portanto, aprender a técnica de um esporte seria aprender a utilizar técnicas corporais básicas e adequadas a características específicas de uma modalidade esportiva.

Assim, consideramos importante a necessidade de conhecermos bem o aluno no qual iremos aplicar nossa metodologia.

A criança nesta faixa etária (crianças até 11 anos de idade) apresenta traços individuais bem definidos, estando abertas às informações oriundas de seu ambiente; tem

grande interesse por atividades que envolvam competição, é mais interativa em jogos em grupo, possui maior capacidade de concentração e melhor noção de tempo e espaço, lateralidade definida e domínio das extremidades mais estruturadas.

Desta forma, Reverdito e Scaglia (2009) afirmam que as crianças desta idade estão mais propensas à aquisição de habilidades coletivas, portanto, os objetivos específicos deverão estar orientados para a formação de um conhecimento global e de regras básicas determinantes no jogo, conhecer os princípios gerais e específicos que regem o jogo, desenvolvimento das capacidades perceptivas e ampliação potencial das habilidades e capacidades coordenativas, aspectos básicos de relação coletiva (jogo em equipe) em espaços amplos e aprendizagem de elementos das situações de jogo livre de imposições táticas, orientados para uma prática multiforme, e evitar a especialização precoce. Os conteúdos principais dessa fase deverão privilegiar em linhas gerais:

Defesa - formas flexíveis e variadas de marcação individual, ações prévias de marcação por zona e apresentação de funções específicas, regras de ação individual frente ao oponente direto (atacante) com ou sem bola para recuperar a bola ou evitar o gol, como posição e atitude defensiva, interceptação, dificultar as ações técnicas do atacante, evitar a progressão do adversário, etc.

Ataque - formas básicas (fundamentos) de técnicas gerais e o jogo em equipe de forma reduzida ou simplificada, regras de ação individual frente ao oponente direto (defensor) para apoiar o companheiro da mesma equipe, ocupar e atuar nos espaços vazios, superar seu oponente direto e identificar um colega melhor posicionado, como receber e passar, desmarcar para receber e passar para um colega melhor posicionado, progredir ou passar, passar ou lançar ou fintar, etc.

Jogos/Brincadeiras para o Aprendizado do Futebol

Procuraremos a partir de agora propor alguns jogos/brincadeiras que evidenciaram com sua prática o desenvolvimento das habilidades específicas para o futebol, não queremos aqui propor uma receita de bolo e sim sugerir formas de jogos/brincadeiras para

a utilização em escolinhas de futebol. De acordo com Freire (2003) os jogos aqui propostos terão como ênfase apenas uma habilidade específica, no entanto, os demais fundamentos ou diversos deles também serão exercitados.

Finalização:

Trata-se da habilidade mais decisiva no futebol podendo ser feita com um chute, cabeceio, ou até de peito ou barriga; caso consiga marcar o gol, ela é considerada bem-sucedida, o gol é o objetivo maior do jogo. Mais importante que chutar, cabecear ou lançar a bola é fazer o gol. No entanto, para que a finalização seja bem-sucedida, quanto mais desenvolvidas forem as outras habilidades, maiores as chances disso ocorrer (Freire, 2003).

Uma vez que estas habilidades estejam bem desenvolvidas a equipe se torna mais produtiva, mas sempre levando em consideração a importância do aprendizado dos outros fundamentos técnicos. Sugestões de atividades para desenvolver a finalização:

Rebatida - é uma das brincadeiras mais populares entre as crianças que jogam na rua. Utilizando traves ou metas improvisadas, os jogadores, em duplas, tentam fazer gols finalizando contra a meta da dupla adversária. Procuram chutar forte para que a bola entre na meta, ou seja, rebatida. Caso seja rebatida, a dupla que defende tenta levá-la até uma área próxima do gol (combinada entre as duplas) para então pegá-la com as mãos ou parar a jogada (as regras podem ser combinadas pouco antes do jogo). A dupla que ataca procura dominar a bola e finalizar para fazer o gol. Podem ser criadas muitas variações. Uma delas é combinar não utilizar as mãos na defesa. Outra é só finalizar fora de uma área delimitada, e assim por diante.

Futbeisebol - uma adaptação do jogo de beisebol para o futebol. Demarca-se uma área no campo com quatro lados iguais, formando a figura de um quadrado, com um aluno em cada um dos cantos. Esses quatro alunos jogam em um mesmo time. Os quatro alunos jogam contra outro aluno que, de um ponto determinado no chão, chuta a bola a maior distância possível. Enquanto um dos quatro do outro time vai buscar a bola, aquele que chutou a bola procura conquistar o maior

Revista Brasileira de Futsal e Futebol

ISSN 1984-4956 *versão eletrônica*

Periódico do Instituto Brasileiro de Pesquisa e Ensino em Fisiologia do Exercício

www.ibpex.com.br / www.rbff.com.br

número de bases possível (a cada verso do quadrado que ele chegar conquista uma base). Quando o jogador que foi buscar a bola conseguir, chutando direto ou passando a um companheiro, que a bola passe sobre uma das laterais do quadrado, o adversário para de marcar os pontos. Um a um os jogadores se revezam nos chutes. Podem ser usadas várias áreas de jogo em um campo de futebol.

Levantaninha - jogo de característica onde dois jogadores de linha precisam levantar a bola (ter o controle da bola no alto e tocar para o seu companheiro) para que ele finalize chutando a bola de primeira. Com isso pode-se fazer inúmeros controles da bola, fazendo embaixadinhas, tabela e etc...

Centroavante - neste jogo o centroavante fica em um determinado espaço da linha de ataque contra o goleiro, podendo dar no máximo dois toques na bola, e desta forma o atacante pode finalizar de várias formas, de longe, mais próximo do gol, com bola rasteira, bola no alto, colocando a bola ou com um chute forte.

Passe:

Segundo Freire (2003), no futebol moderno o passe é um dos mais importantes fundamentos. Como o sistema de marcação se tornou muito rígido, a condição física do jogador tornou-se muito boa sobrando pouco espaço para jogar tornando o jogo mais veloz. Sendo assim, o principal recurso para isto é o passe rápido. O passe, em suas diversas modalidades (assistência, lançamento, cruzamento e passe comum) em qualquer esporte coletivo, é a ação que torna esse esporte coletivo. Nada mais garante melhor a relação coletiva entre os jogadores que o passe. Aprender a passar é aprender a socializar as habilidades individuais. Sugestões de atividades para desenvolver o passe:

Bobinho - é uma brincadeira muito divertida que por sua dinâmica acelerada se torna uma atividade muito próxima da realidade do jogo; é uma atividade que muitas escolas de futebol utilizam para o desenvolvimento do passe e muitos times profissionais, seleções mundiais utilizam no aquecimento para o jogo e até mesmo no próprio treinamento.

Para (Freire, 2003) existem variações para esta atividade: **Com Três Toques e Um**

Bobinho – essa variação é para quem está começando a aprender futebol. Em uma roda de jogadores habilidosos, o bobinho ficaria para sempre. Faz-se uma roda e um é escolhido para ficar no meio tentando pegar a bola. Os jogadores da roda passam a bola entre si, evitando que ela seja tocada pelo bobinho. Se este a tocar, quem perdeu a bola vai para a roda. É recomendado que a roda nunca seja formada por muitos alunos. **Com Dois Toques e Um Bobinho** – o que muda é a exigência quanto à habilidade de passar. É isso que define certa metodologia de ensino em que o aluno se torna mais ativo. O passe dentro de uma situação de necessidade, no caso o bobinho, torna-se contextualizado. É bem diferente de colocar dois alunos, um de frente para o outro e exigir que passem a bola entre si 100, 200 vezes. Isso é monótono e tira o gosto pelo esporte, criança gosta de brincar. Tudo que é feito brincando motiva mais a criança do que o que é feito nas rotinas monótonas da educação tradicional. No caso aqui mencionado, é a situação que exige, e não o professor. **Com Um Toque e Um Bobinho** – com apenas um toque o aluno já deve ter bastante habilidade em passar. Podem-se levar meses até que consiga tal habilidade. Às vezes, em crianças muito novas, um ou dois toques não serão suficientes para tanto.

É possível também utilizar essas variações com dois bobinhos, uma vez que se têm dois marcando, o passe deverá ser muito bem feito, aprimorando cada vez mais este fundamento.

Passa 10 - é uma brincadeira muito utilizada em aulas de Educação Física. Aqui o objetivo específico é passar. Na maioria das brincadeiras o passe é um meio para se atingir um determinado objetivo. Nesta, ao contrário, o fim é o passe. A equipe que conseguir realizar 10 vezes consecutivas o passe, sem que o adversário toque a bola, marca um ponto. Pode-se iniciar sugerindo o passa 5, por exemplo, depois ao passa 6 e assim por diante, até chegar ao passa 10. Quando aumentar a habilidade de passar dos alunos, o espaço de jogo pode diminuir, exigindo dessa forma, passes mais rápidos.

Controle de Bola:

De modo geral o jogador precisa controlar a bola quando ela chega a ele

proveniente de um passe, de um lançamento ou quando sobra de um desarme, de um desvio, etc. O controle eficiente é, portanto, a habilidade de reter a bola em condições de realizar uma jogada num tempo mínimo. O jogador pode controlar a bola com o peito, com partes diferentes dos pés, com a cabeça, com a coxa, etc. O controle é condição de base para realização de qualquer jogada no futebol. Sugestões de atividades para desenvolver o controle de bola:

Embaixadilha - consiste em uma brincadeira que o jogador deverá manter a bola no alto, chutando-a e com os pés, mantendo a maior parte do tempo o controle sobre este movimento, utilizando também o peito, coxa, etc. **Desafio de Controle** – os alunos formam duplas. O professor pede que um de cada vez, durante certo tempo, faça um maior número possível de embaixadas em cada tentativa. Seu colega na dupla conta o total conseguido em cada tentativa e informa ao professor. Feita periodicamente, essa brincadeira serve como referência para o aluno.

Futevôlei - jogar futevôlei está se tornando esporte nacional, até mesmo com campeonatos, principalmente em praias, é fascinante ver o controle de bola que possuem os jogadores de futevôlei. Para iniciantes em futebol, no entanto, é extremamente difícil ter controle para realizar uma partida desse jogo. Afinal, trata-se de um jogo de voleibol em que a bola não pode cair no chão e não pode ser retida com qualquer parte do corpo. Portanto, algumas adaptações devem ser feitas para que todos possam jogar. Por exemplo, permitir no início, que o aluno possa se auxiliar com as mãos ou jogar com redes bastante baixas. Ainda, que a bola possa quicar uma ou duas vezes no chão, antes de ser tocada por um jogador.

Condução:

Para Freire (2003) é a habilidade que permite ao jogador levar a bola de um ponto a outro do campo sem ser desarmado, antes de efetuar um passe, um cruzamento, ou outra jogada qualquer. É uma habilidade difícil de ser aplicada, dada à rigidez do sistema de marcação. A condução exige um excelente controle de bola e sua eficiente proteção, o que é feito com o corpo todo. Sugestões de atividades para desenvolver a condução:

Mãe da Rua - o próprio nome indica que se trata de uma brincadeira de rua, na qual uma criança fica no meio da rua como pegador e as outras tentam atravessar de um lado ao outro da rua, evitando serem pegas. O detalhe é que os que tentam atravessar a rua conduzem a bola com os pés. A mãe da rua é feita em uma área delimitada, que faz as vezes da rua. Por solicitar nível maior de habilidade, após ser feita com um único pegador, pode ser feita também com 2 e até 3 jogadores.

Zerinho - dentre as brincadeiras de corda, uma das mais simples é o zerinho, porque as crianças não precisam pular corda, mas apenas entrar por um lado e sair correndo pelo outro, sem tocar na corda. Nessa brincadeira, as crianças desenvolvem coordenações espaços-temporais bastantes significativas orientadas pelo ritmo das batidas da corda. Na escola de futebol o que se fez foi simplesmente pedir que os alunos brinquem de zerinho, porém, conduzindo uma bola com os pés.

Pega-pega Com a Bola: todos os alunos deverão estar com uma bola, menos o pegador que ao pegar o colega fica com a sua bola e este então passa a ser o novo pegador; este jogo pode ser variado com mais de um pegador.

Desarme:

É o principal recurso de defesa. O jogador desarma seu adversário sendo mais veloz que este ou sendo mais forte. Este desarme pode ser feito também antecipando a bola antes que ela chegue ao adversário. A habilidade de desarme deve superar as habilidades do atacante no momento da jogada Freire (2003). Sugestões de atividades para desenvolver o desarme: Utilizaremos alguns exemplos já citados em outras habilidades.

Mãe da Rua - neste caso, esta brincadeira que já foi sugerida para desenvolver a habilidade de conduzir bola, deve ser adaptada para desenvolver a habilidade de desarmar. Quanto menor for o número de pegadores no meio da rua, maior a dificuldade para desarmar, portanto, maiores as solicitações desta habilidade.

Revista Brasileira de Futsal e Futebol

ISSN 1984-4956 *versão eletrônica*

Periódico do Instituto Brasileiro de Pesquisa e Ensino em Fisiologia do Exercício

www.ibpex.com.br / www.rbff.com.br

Bobinho - foi sugerido para desenvolver a habilidade de passar, no entanto aquele que fica de bobinho exerce a habilidade de desarmar; para enfatizar o desarme, basta colocar um maior número de bobinhos na roda.

Saída com Atraso - o professor lança uma bola na direção do gol para dois alunos. Um deles é o atacante, que ao sinal do professor sai na frente, devendo dominar a bola e tentar fazer o gol. O outro aluno é defensor e sai com certo atraso, após o sinal do professor, tentando desarmar o atacante.

Drible:

Podemos também chamar de finta. É a habilidade de evitar que o adversário desarme o jogador que tem a posse da bola, enquanto este a conduz ou controla. O desarme é a jogada que se contrapõe ao drible. O drible é uma jogada eficiente quando, eliminando a marcação de um adversário, coloca o próprio jogador ou seu companheiro em boas condições de finalizar, de passar ou de receber um passe. O drible exige velocidade na condução da bola, tirando-a do alcance do adversário (Freire, 2003). Sugestões de atividades para desenvolver o drible:

Cada um Por Si - os alunos devem ficar à vontade espalhados pelo campo, em duplas, cada dupla com uma bola. Em cada dupla, o aluno que está de posse da bola procura driblar o adversário. Desarmado, invertem-se os papéis.

Jogo de Três - dois na linha e um no gol. Os dois na linha procuram driblar um ao outro e fazer o gol no terceiro, que faz o papel de goleiro. Quem fizer o gol, torna-se o goleiro (Freire, 2003).

Lançamento:

O lançamento é um fundamento decisivo quando bem aplicado. Trata-se de uma modalidade do passe, assim como o cruzamento ou a assistência. Porém, com rara frequência é utilizado com eficiência. Somente jogadores com muito controle de bola, com excepcional noção de tempo e espaço, com ótima habilidade para conduzir a bola e com boa força de chute podem lançar bem uma bola (Freire, 2003). Sugestões de atividades para desenvolver o lançamento:

Futemão - consiste em dividir o grupo em dois times. A regra do jogo é pegar a bola com as mãos e passar com os pés; dessa forma facilita com que o aluno consiga lançar esta bola com uma distância e precisão melhores. Uma vez que outro aluno recebe a bola com a mão, deverá lançá-la com os pés para um outro colega do time; o time adversário poderá interceptar a qualquer momento, bloqueando ou até mesmo pegando a bola do adversário. Para finalizar só poderá utilizar a cabeça e como todos podem pegar a bola com as mãos, não necessita de goleiro.

Futetênis - brincadeira utilizada também para o exercício de outros fundamentos. O campo de jogo deve ser maior do que quando se objetiva o passe comum. Devem-se pontuar as zonas de queda da bola de forma que as zonas mais ao fundo do campo valham mais pontos que as próximas da rede ou corda que divide o campo em duas partes. Pode ser jogado com um ou dois jogadores de cada lado.

Bola no Saco - dois jogadores, cada um com um saco de pano ou de plástico, distantes um do outro uns 15 metros, cada dupla com uma bola. Um jogador de cada vez lança a bola, sendo que seu companheiro na dupla procura recolhê-la dentro do saco. Na medida em que vai aumentando o número de acertos aumenta a distância entre os jogadores.

Cruzamento:

É um tipo de passe semelhante ao lançamento, feito no ataque a partir das laterais do campo, próximo da linha de fundo. É uma jogada muito importante de ataque e visa colocar o atacante em posição de marcar o gol. É um dos recursos mais eficientes para romper os sistemas de marcação. Praticamente todas as atividades recomendadas para exercitar o lançamento, podem ser utilizadas também para o cruzamento (Freire, 2003). Sugestões de atividades para desenvolver o cruzamento:

Cruzamento da Linha de Fundo - é uma brincadeira muito utilizada na cultura popular do futebol. Um jogador coloca-se na lateral do campo com a bola sobre a linha de fundo. Repetidamente ele cruza essa bola na direção das traves. Vários jogadores se colocam

próximos das traves procurando finalizar de cabeça ou com os pés.

Cruzamento da Linha de Fundo em Movimento - o jogador que vai cruzar parte com a bola dominada e corre pela lateral até a linha de fundo, de onde cruza na direção das traves.

Cabeceio:

É uma habilidade bastante requerida tanto para atacar quanto para defender. Geralmente é utilizada quando se trata de bolas altas. O cabeceio pode ser ofensivo quando utilizado para servir um companheiro em condições de finalizar ou para direcionar a bola para o gol; o cabeceio pode ser defensivo, quando utilizado para interromper uma jogada do adversário (Freire, 2003). Sugestões de atividades para desenvolver o cabeceio:

Cruzamentos com Cabeceio - igual ao exercício descrito anteriormente a respeito de cruzamentos, mas, neste caso, enfatizam-se as finalizações de cabeça (Freire, 2003).

Futemão - como já visto anteriormente, consiste em dividir o grupo em dois times. A regra do jogo é pegar a bola com as mãos e passar com os pés, e a finalização deve ser sempre com a cabeça.

Futevôlei de Cabeça - igual ao futevôlei descrito anteriormente, porém só valendo passes de cabeça.

CONCLUSÃO

Não sendo então o esporte educativo na sua totalidade, concluímos que é preciso fazer dele um meio educacional, e este só o será quando tiver por finalidade criar ambientes de aprendizagem que oportunizem aos alunos/jogadores a construção de conhecimentos não apenas concernentes à técnica e à tática. As questões relativas à dimensão conceitual e atitudinal como valores culturais, morais e sociais, devem incorporar os programas, devem configurar no rol das funções de todo professor.

Portanto, este esporte educativo/social requer profissionais comprometidos com a sua função de educador. Não meros treinadores

ou adestradores de gestos técnicos visando ao rendimento esportivo máximo.

Enfim, procuramos por meio deste trabalho não esgotar o diálogo entre futebol e educação, mas sim fomentar a idéia de um esporte que eduque que seja mais que futebol, que faça de quem o pratique um ser melhor. De acordo com Freire (2003) educar é mais que transmitir conteúdos, é mais que determinar comportamentos restritos; educar é ensinar a viver.

REFERÊNCIAS

- 1- Betti, I.C. Rangel. Reflexões a respeito do esporte como meio educativo na educação física escolar. Kinesis. Santa Maria. Núm.15. 1997. p.39.
- 2- Caillois, R. Os jogos e os homens. Lisboa. Cotovia. 1990.
- 3- Campos, P.M. O gol é necessário. Civilização Brasileira. Rio de Janeiro. 2001.
- 4- Costa, C.F. Futsal Aprenda a Ensinar. Visual books. Florianópolis. 2007. p.33.
- 5- Daolio, J. Cultura educação física e futebol. Unicamp. Campinas. 2003.
- 6- Freire, J.B.; Scaglia, A.J. Educação como pratica corporal. São Paulo. Scipione. 2003.
- 7- Freire, J.B. Pedagogia do Futebol. Campinas. Autores Associados. 2003.
- 8- Frisselli, A. Mantovani. M. Futebol teoria e pratica. Phorte. São Paulo. 1999.
- 9- Huizinga. Homo ludens. São Paulo. Perspectiva. 1995.
- 10- Kunz, E. Transformação didático pedagógico dos esportes. 4ª edição. Ijuí. Unijui. 2001.
- 11- Kishimoto, T.M. Jogos infantis: O jogo a criança e a educação, Petropolis, RJ, vozes, 1999. p.15
- 12- Montagner, P.C. A formação do jovem atleta e a pedagogia da aprendizagem esportiva. Unicamp. Campinas. 1999.

Revista Brasileira de Futsal e Futebol

ISSN 1984-4956 *versão eletrônica*

Periódico do Instituto Brasileiro de Pesquisa e Ensino em Fisiologia do Exercício

www.ibpex.com.br / www.rbff.com.br

13- Piccolo, V.N. Pedagogia dos esportes. 3ª edição. Campinas. Papyrus. 1999.

14- Reverdito, R.S.; Scaglia, A.J. Pedagogia do esporte: jogos coletivos de invasão. São Paulo. Phorte. 2009.

15- Rossetto Junior, A.J. e colaboradores. Jogos educativos: Estrutura e Organização da Prática. 4ª edição. São Paulo. Phorte. 2008.

16- Rose Junior, D. Esporte e atividade na infância e adolescência: Uma abordagem multidisciplinar. Porto Alegre. Artmed. 2002.

17- Santana, W.C. Pedagogia do esporte na infância e complexidade. In Paes, R.R.; Balbino, H.F. Pedagogia dos esportes: Conteúdos e Perspectivas. Rio de Janeiro. Guanabara Koogan. 2005.

18- Santana, W.C. Futsal: Apontamentos Pedagógicos na Iniciação e na Especialização. Campinas. Autores Associados. 2004.

19- Samulski, D.M. in. Scalon, R.M. (org). A psicologia do esporte e a criança. Porto Alegre. Edipucrs. 2004. p.149-153.

20- Scaglia, A.J. Escola de futebol: Uma prática pedagógica. In Piccolo, V.L.N. (org). Pedagogia dos esportes. Campinas. Papyrus. 1999.

21- Scaglia, A.J. A Pedagogia do esporte e suas responsabilidades sócio-educativas. Disponível em: <http://www.cidadedofutebol.com.br>. 2009.

Recebido 13/09/2009

Aceito 20/09/2009