joão batista freire

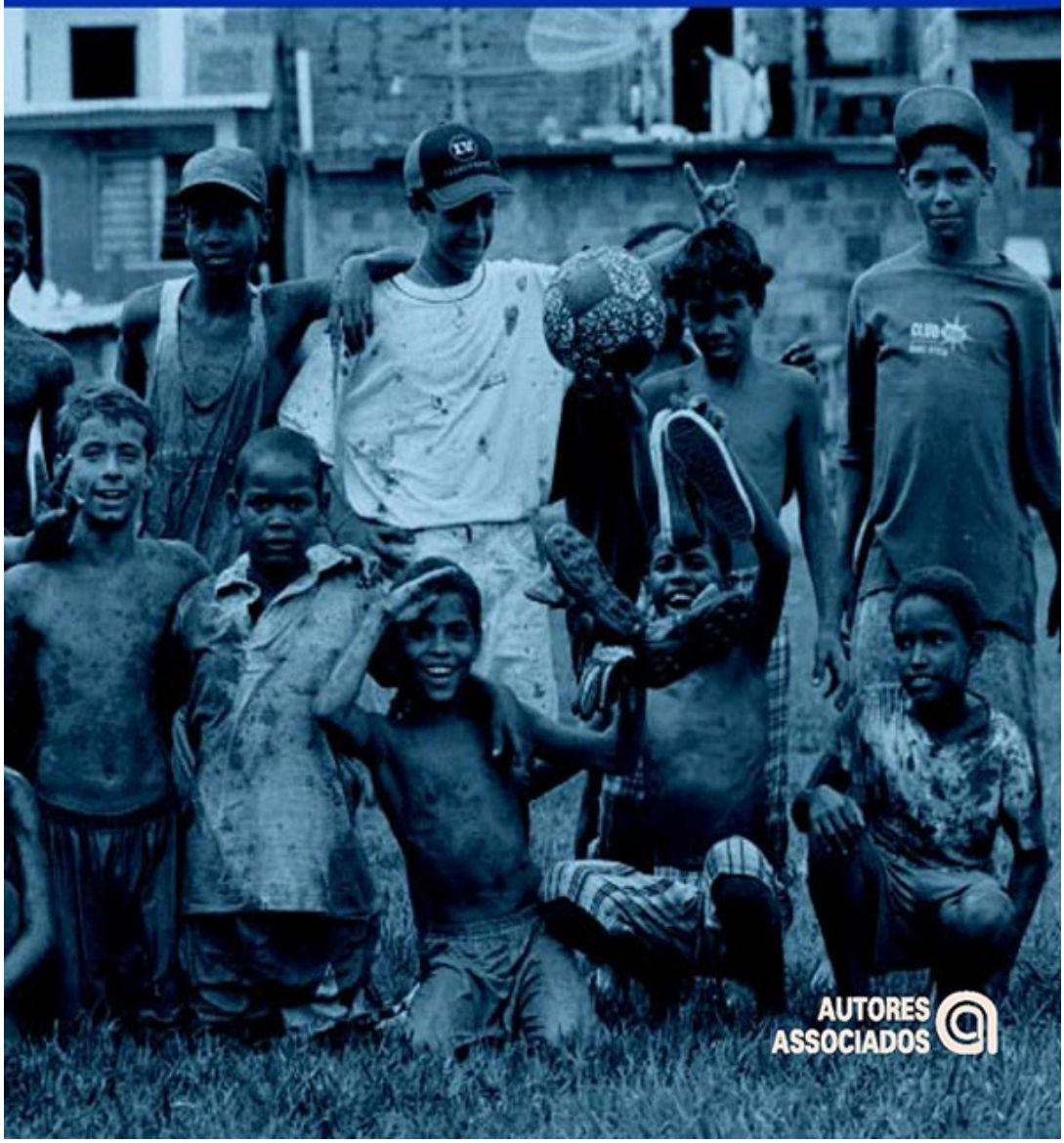
PEDAGOGIA DO FUTEBOL



AUTORES ASSOCIADOS

joão batista freire

PEDAGOGIA DO FUTEBOL



AUTORES ASSOCIADOS

PEDAGOGIA DO FUTEBOL

Coleção Educação Física e Esportes

Esta coleção busca, assim como a maioria dos profissionais de educação física, unir teoria e prática em relação aos esportes e às ciências do desporto. Aborda de forma crítica os assuntos e divulga os estudos mais atuais. São livros acadêmicos que contribuem de forma envolvente para a ação e compreensão no dia a dia dos profissionais de esportes.

Conheça mais obras desta coleção, e os mais relevantes autores da área, no nosso site:

www.autoresassociados.com.br



joão batista freire

PEDAGOGIA DO FUTEBOL

3ª edição

COLEÇÃO EDUCAÇÃO FÍSICA E ESPORTES

AUTORES ASSOCIADOS

Copyright © 2021 by Editora Autores Associados Ltda.
Todos os direitos desta edição reservados à Editora Autores Associados Ltda.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Freire, João Batista
Pedagogia do futebol [livro eletrônico] / João Batista Freire – 3. ed. – Campinas, SP: Autores Associados, 2011.
ePub

ISBN 978-65-88717-58-5

1. Educação 2. Educação física 3. Esportes 4. Futebol 5. Futebol - Estudo e ensino I. Título.

21-89339

CDD–796.33407

Índice para catálogo sistemático:
1. Futebol: Estudo e ensino: Esporte 796.33407

MARIA ALICE FERREIRA - BIBLIOTECÁRIA - CRB-8/7964

Conversão ePub – novembro 2021
BookWire

[Impresso: 3.ed. abr. 2011 - ISBN 978-85-7496-073-9]

EDITORA AUTORES ASSOCIADOS LTDA.
Uma editora educativa a serviço da cultura brasileira

Av. Albino J. B. de Oliveira, 901
Barão Geraldo | CEP 13084-008
Campinas - SP
Telefone: (55) (19) 3789-9000
E-mail: editora@autoresassociados.com.br
Catálogo *on-line*: www.autoresassociados.com.br

Conselho Editorial "Prof. Casemiro dos Reis Filho"
Bernardete A. Gatti
Carlos Roberto Jamil Cury
Dermeval Saviani

Gilberta S. de M. Jannuzzi
Maria Aparecida Motta
Walter E. Garcia

Diretor Executivo
Flávio Baldy dos Reis

Coordenadora Editorial
Érica Bombardi

Revisão
Ademar Lopes Junior
Cleide Salme Ferreira
Erika G. de F. e Silva

Diagramação e Composição
DPG Ltda.
Rodrigo Nascimento (3. edição)

Capa e Arte-Final
Érica Bombardi

Aos meus alunos, dedicados auxiliares na minha tarefa de ensinar futebol a crianças. E, muito especialmente, ao meu querido amigo João Paulo Medina, o mais competente e digno dos profissionais de futebol que pude conhecer.

Sumário

PREFÁCIO

INTRODUÇÃO

QUERO SER JOGADOR DE FUTEBOL
1. Alguns princípios pedagógicos
2. Condutas pedagógicas

DESENVOLVIMENTO DAS HABILIDADES MOTORAS
1. Habilidades motoras
2. Habilidades inespecíficas para o futebol

FUNDAMENTOS DO FUTEBOL
1. Habilidades específicas do futebol
2. Jogos adaptados
3. Capacidades motoras básicas para o futebol
4. A integração das habilidades

ORGANIZANDO AS AULAS
1. Níveis de desenvolvimento na formação em futebol

POSSIBILIDADES DE AVALIAÇÃO
1. Avaliação

METODOLOGIA DE ENSINO DO FUTEBOL
1. Metodologia
2. A racionalização da aula
3. Fazer e compreender

BIBLIOGRAFIA SUGERIDA

SOBRE O AUTOR

Prefácio

É com alegria que prefacio o livro do professor João Batista Freire. Não só pelo seu conteúdo, ainda raro nas bibliotecas do país, como também pela sua forma, agradável e clara, suficientemente simples para interessar até mesmo aqueles que não são especialistas no apaixonante tema tratado pela pedagogia do movimento.

Freire busca nas ruas a inspiração para seu trabalho, fazendo da escola apenas um palco, digamos assim, mais técnico – no sentido de ser lugar apropriado para sistematizar os fundamentos do futebol. E não está preocupado em formar craques ou campeões, embora não os exclua como resultado final. Apenas quer aprofundar o caráter lúdico do jogar bola, mostrando que aprender e sentir prazer não se opõem, ao contrário. E quer dar ao futebol todo o sentido social que dele se pode extrair, ensinando a perder e a ganhar, a lidar com a vitória e com a frustração, habilidades que, quando assimiladas, só fazem o homem ser mais feliz e ajustado.

Devem ser poucos os brasileiros que um dia não sonharam em ser jogador de futebol. São muitos os que sonham até hoje com tal possibilidade, entre os quais o autor destas poucas linhas à guisa de prefácio e o próprio professor que assina a obra.

Pois Freire acredita que, se a inspiração não é necessariamente democrática, a transpiração está ao alcance de todos.

Sua experiência é o bastante para justificar a crença e seu método ajuda a transformar aparentemente o impossível numa bela surpresa.

Além do mais, os casos que conta são suficientes para enriquecer quem tiver fome de bola para ir até o fim, da teoria à prática.

O livro de Freire é mais um gol do inesgotável futebol brasileiro.

Juca Kfouri

Introdução



Fotografia: Mara Freire

Quem não sonhou
em ser um jogador
de futebol
Samuel Rosa e Nando Reis

Brasileiros e futebol têm tido um casamento perfeito, embora as razões de tão bem-sucedida união ainda sejam pouco conhecidas. Somos, como dizem alguns cronistas, "A pátria de chuteiras". Somamos cinco títulos mundiais e um sem-número de outros títulos e vitórias que nos colocaram no topo do mundo nessa arte de jogar com os pés.

Muitos podem até pensar que inventamos o futebol, tamanha nossa intimidade com a bola. Mas não, foram os ingleses que, de professores, viraram nossos alunos. Num país com tantos insucessos sociais, os êxitos futebolísticos

foram tão grandes que tornaram as tentativas de explicação inevitáveis. Para alguns, somos vitoriosos porque Deus é brasileiro; para outros, a explicação é genética. Mesmo que não sirva para esclarecer, basta dar uma volta por aí, pelas areias das praias, pelas quadras de futebol de salão, pelas ruas de terra ou de asfalto, por cada pedacinho de chão onde uma bola possa rolar, e o observador atento descobrirá que futebol para o brasileiro é uma grande brincadeira. Jogar bola tem sido a maior diversão na infância brasileira, principalmente da infância mais pobre e masculina, dos meninos de pés descalços, das periferias, dos lugares onde sobra algum espaço para brincar. Pés descalços, bola, brincadeira são alguns dos ingredientes mágicos dessa pedagogia de rua que ensinou um país inteiro a jogar futebol melhor do que ninguém. Que pedagogia é essa?

O futebol brasileiro foi gerado nos centros urbanos. Antigamente, havia espaço para jogar futebol nas cidades; jogava-se bola nas chamadas várzeas. Onde havia espaço livre, havia crianças brincando, havia futebol. Depois, as fábricas, os prédios, as casas foram tomando conta dos campos de várzea. Com o desaparecimento deles, foram desaparecendo os bobinhos, as peladas, as rebatidas, os controles. Quanto mais o rádio, o jornal e a TV aproximavam o futebol dos olhos e ouvidos das pessoas, mais o afastavam de seus pés. Nos poucos campos que sobravam, o futebol se tornava exclusividade dos que já sabiam jogar. Os que não sabiam, se moravam em apartamentos ou em favelas, partilhavam a falta de espaço e de jogo. Sem contar a estupidez adulta com suas proibições em nome da ordem, que poderiam ser resumidas em apenas uma: "É proibido ser criança". Se não há criança, não há brincadeira; se não há brincadeira, não há futebol.

No tempo em que havia fartura de espaço e de brincadeira, nem fazia sentido falar de escolinha de futebol. Dos campinhos de pelada saíam os Didis, os Garrinchas, os Gersons, os Romários. E o Brasil é tão grande que ainda revela, a cada ano, uma pilha de craques, geralmente para abastecer o mercado japonês ou os mercados europeus. As escolinhas de futebol foram criadas somente quando pessoas dos grandes centros urbanos, constatando a escassez de espaços para jogar bola, perceberam que podiam reinventá-los. E foi assim que surgiram as primeiras tentativas de ensinar futebol em escolas; os craques se aposentavam e viravam professores dessas escolinhas. A garotada, louca para brincar e imitar seus ídolos, corria para se matricular, achando que aprenderiam futebol tanto quanto os craques aprenderam. Aquilo que se aprendia tão bem com uma pedagogia de rua teria que ser aprendido com a pedagogia da escola.

Algum tempo depois de abertas as tais escolinhas, surgiu um sério problema:

saber jogar não significava necessariamente saber ensinar. Quem aprendia na rua continuava aprendendo melhor que os alunos das escolinhas. A questão não era quem ensinava, mas a pedagogia com que se ensinava. Na rua, todo mundo ensina todo mundo; é criança ensinando criança, é mais velho ensinando mais novo. A rua tem a pedagogia da liberdade, da criatividade, do desafio e até a da crueldade. Já os craques professores das escolinhas, com raras exceções, não conseguiam levar para dentro delas a pedagogia da rua que um dia lhes ensinou tão bem. O professor não pode entrar na escola despido de uma pedagogia, mesmo que ele não saiba qual é. E esse professor da escolinha de futebol, seguramente, entrava na escola vestido de pedagogia, mas não com aquela que o tinha ensinado a ser craque.

Ensinar – e todos os que ensinam sabem disso – é trabalho pesado, é ciência e arte; uma das mais difíceis e estafantes tarefas humanas, não importa se se trata de futebol ou de matemática. Conseguir ensinar futebol no Brasil é, no mínimo, aproximar-se do nível de competência pedagógica da rua. Tarefa que exige, entre outras coisas, trazer a cultura futebolística do brasileiro para dentro da escola. Como a escola não é a rua, é claro que isso só pode ser feito com diversas adaptações. Por um lado se perderá o ambiente natural de aprendizagem das brincadeiras de rua; por outro lado, isso poderá ser compensado com a inclusão de bons profissionais, que sejam formados para, efetivamente, ensinar futebol.

Quero ser jogador de futebol

1



Fotografia: Mara Freire

Grandes civilizações existiram, certamente. Não seria eu que iria denegrir as civilizações do Egito, da China, da Índia, e mesmo da Europa na Idade Média. Contudo, todas elas falharam em um ponto: limitaram a liberdade de imaginação dos jovens.

J. Bronowski

A escola não é o único lugar onde aprendemos coisas importantes. A escola é importante, sem dúvida. Ela nos diploma, o que equivale, para os desassistidos, a algumas cartas de alforria e, para os privilegiados, a alguns passaportes para o poder.

Quase nunca a escola traduz as aspirações de seus alunos. Raramente, leva

em conta a bagagem cultural que acumularam durante anos e anos de experiência viva. Que mal pode haver em uma criança querer ser jogador de futebol ou piloto de avião? A escola procura transformar a todos em alunos, pacotes prontos de sabedoria para serem engenheiros, médicos, advogados e, mais recentemente, especialistas em computação.

Como todas as crianças do mundo, eu construía, quando criança, meu mundo de fantasias.

Quero ser jogador de futebol

Por azar dos meus pecados, eu era o primeiro da classe quando estudava no primário, numa escola chamada Escola Isolada do Morro do São Bento. Uma redundância. Não era necessário enfatizar o "isolada": ficava no alto de um dos morros de Santos.

Naquele tempo, o assunto mais frequente entre os alunos era futebol. O Santos começava a ser o grande Santos de Pagão, Álvaro, Tite, Pepe, Pelé. A gente só pensava nisso. Jogava futebol em qualquer pedaço de chão; antes e depois da aula e na hora do recreio. Jogava com bola de meia, lata de óleo, tampinha de garrafa, ou qualquer outra coisa chutável.

Minha mãe era daquelas que queria o filho o primeiro da classe. Filho seu tinha que estudar na escola e depois em casa. Bola só depois que acabasse a lição. Terminada, eu saía como um tiro, atrás da primeira coisa que rolasse aos meus pés. Tendo que estudar tanto, numa escola em que quase ninguém estudava, o filho da minha mãe só podia virar o primeiro da classe.

Esse primeiro da classe, no Dia da Independência ou da Bandeira, tinha que decorar aquelas poesias do Olavo Bilac para declamar em público, mexendo as mãos como se fossem uma revoada de pombos: "Minha terra tem palmeiras, onde canta o sabiá […]". E lá ia eu, de verso em verso, parecendo um Pinochio antes de ganhar vida. Além disso, obviamente, a professora depositava no seu primeiro da classe as esperanças de futuro brilhante, alguma coisa como médico, advogado ou engenheiro, as profissões nobres daquela época.

Um belo dia a dona Célia – era esse o nome da professora – resolveu perguntar a cada um de nós, uns 40, o que queria ser quando crescesse. Fui dos últimos. Um por um, perguntados, respondíamos: "Jogador de futebol,

professora". Chegou minha vez. Ela já perguntou como se a resposta não pudesse ser outra: "Médico, engenheiro, advogado". E eu, um tanto constrangido: "Jogador de futebol, professora".

Dona Célia, morena que era, ficou vermelha, roxa, verde: "Até você, João Batista". Calado estava, calado fiquei. Sentia muito, mas não podia responder outra coisa. Ser jogador de futebol era o que eu queria, com todas as minhas forças. Não fazia sentido algum futuro meu que não fosse correndo no gramado da Vila Belmiro ou do Pacaembu. Ninguém no mundo podia ser mais importante que Pagão, Canhoteiro ou Zizinho.

Nunca cheguei àquele futuro de menino. Futebol, para mim, só o dos sábados à tarde ou o dos domingos pela manhã na várzea. No entanto, ainda hoje, se me perguntarem o que vou ser quando crescer, ouvirão um menino constrangido respondendo: "Jogador de futebol".

1. ALGUNS PRINCÍPIOS PEDAGÓGICOS

Não tenho a intenção de sugerir uma simples repetição do futebol que se faz na rua. Sabemos o quanto a pedagogia da rua tem sido competente para ensinar futebol. Mas rua e escola são instituições bastante diferentes. Há, na pedagogia da rua, diversas coisas que eu não gostaria de ver repetidas na escola. Por exemplo, os grupos infantis, quando jogam futebol, costumam excluir os mais fracos. A pedagogia da rua é muito suscetível tanto às coisas boas como às coisas ruins. Trata-se de uma pedagogia que não compensa as deficiências que se forem formando; não se trata de uma pedagogia dirigida necessariamente à formação de consciências. Apesar disso, ela será o principal referencial dos procedimentos aqui sugeridos, principalmente porque, para ensinar crianças e adolescentes, sempre deveremos levar em consideração, acima de tudo, a cultura popular relacionada ao futebol. O modo de trazer essa cultura para a escola será preservar o espaço lúdico, esse espaço de brincadeira tão produtivo para a aprendizagem.

Lembro perfeitamente do quanto chegava a ser excludente, para alguns, a pedagogia da rua. Portanto, não é porque essa pedagogia está carregada de virtudes que a escola de futebol deve ser simplesmente uma repetição do que se faz na rua. Por outro lado, não é porque ela tem defeitos que a escola de futebol deve ignorar a competência com que a rua ensina as crianças. Não faltam histórias, lembradas por mim, ou por qualquer outra pessoa que tenha jogado

futebol na rua, para ilustrar essas afirmações.

Par ou ímpar

Antes de começar o racha era preciso escolher os times. Geralmente os dois goleiros faziam a escolha no par ou ímpar. Um de cada vez iam chamando os nomes. O primeiro escolhido mal escondia a vaidade. A ordem da escolha revelava o *status* de cada um no grupo. Ser escolhido entre os seis ou oito primeiros ainda indicava uma condição de respeito. A partir daí era a sobra, era jogar só para formar os times. Mas o último… Ah! O último era denunciado no seu estado de miséria moral dentro do grupo. Era vergonhoso.

Não raramente os últimos escolhidos eram estigmatizados e, pior, aceitavam essa condição, às vezes para sempre. Ou aceitavam ou não jogavam. Não se interessavam em jogar melhor; sabiam que sempre faltaria um jogador em um dos times. Mesmo sendo os últimos e execrados, não queriam ficar de fora, queriam ter grupo.

Já os primeiros, também tinham seus problemas. Quem chegava a esse posto, fazia de tudo para não perdê-lo. O jogo acabava, mas não para eles. Iam para casa treinar sozinhos. Era preciso melhorar a habilidade. Até que um dia…

Um belo dia ocorria de um deles não ser o primeiro dos escolhidos. Todos o olhavam diferente. A admiração convergia para o eleito à condição de o bom de bola. O excluído era visto como decadente.

A cultura infantil da rua, tão competente para ensinar futebol, bolinha de gude, garrafão, é, em muitos aspectos, cruel. O altruísmo, a compaixão são pouco presentes na relação dos meninos e meninas nessa cultura.

Escola não é rua e nunca será demais repetir isto. Professores são profissionais especialistas em ensinar e devem se orientar por ideias, teorias, princípios.

Quero eleger quatro princípios básicos norteadores dos trabalhos aqui sugeridos:

Ensinar futebol a todos

É prática comum, tanto no futebol de várzea ou de rua, como nos clubes ou escolinhas, dar atenção somente àqueles que, por algum motivo, apresentam maiores habilidades. As experiências anteriormente vividas, talvez fatores genéticos, quem sabe ambas as coisas, permitiram fazer com que apresentassem mais facilidade que outros na prática do futebol. Portanto, dão pouco trabalho; não é preciso ensinar-lhes quase nada. É só deixá-los jogar e se desenvolver. Os adeptos de tal pedagogia gostam de acreditar que é tudo uma questão genética; ou seja, esses privilegiados teriam nascido para jogar futebol. Cria-se um ambiente onde o que decide é a seleção natural. Que bom se pudessem clonar os grandes craques. Um time inteiro de Romários. Já pensaram?!

Não sendo adepto de tais ideias, penso que qualquer pessoa pode aprender a jogar futebol. Não desprezo a importância dos fatores genéticos, mas esses fatores não podem impedir a aprendizagem de quem quer que seja. Não podemos manipular geneticamente a formação do conhecimento, mas podemos interferir na aprendizagem. De modo que aqueles que já sabem jogar futebol devem ser orientados para aprender a jogar melhor; aqueles que sabem muito pouco ou nada de futebol devem receber toda a atenção até que aprendam, no mínimo, o suficiente.

Ensinar bem futebol a todos

Não basta ensinar; é preciso ensinar bem. A tarefa de quem ensina futebol não é ensinar qualquer coisa. Temos que ensinar cada aluno, não importa o nível de habilidade com que inicie, com as melhores técnicas, com o maior cuidado, de modo que possa, ao longo do tempo, expressar habilidades para jogar futebol de boa qualidade. Tenho motivos para acreditar que todos podem jogar futebol de boa qualidade, alguns em menor tempo, outros com maior demora. Não importa; todo processo pedagógico exige paciência.

Ensinar mais que futebol a todos

Além de ensinar futebol a todos e ensinar bem, a tarefa educacional supõe preparar sempre para algo mais que a atividade específica da escola. Quem

aprende futebol pode desenvolver um acervo de habilidades bastante diversificado, podendo aproveitar essas habilidades em muitos outros esportes. Além disso, poderá estar aprendendo a conviver em grupos, a construir regras, a discutir e até a discordar dessas regras, a mudá-las, com rica contribuição para seu desenvolvimento moral e social. Deve fazer parte da pedagogia do esporte conversar sobre os acontecimentos da aula, colocar o aluno em situações desafiadoras, estimulá-lo a criar suas próprias soluções e a falar sobre elas, levando-o a compreender suas ações. São coisas que contribuem para o desenvolvimento da inteligência do aluno. Não pensamos só no craque; pensamos, mais que isso, na sua condição humana.

Ensinar a gostar do esporte

De que adiantaria utilizar uma pedagogia enfadonha, triste, repetitiva, autoritária? Nem duvidamos que ela também ensine habilidades para o futebol, mas se a pessoa não gosta do que está fazendo, por qual motivo incorporaria essa prática aos seus hábitos de vida? Práticas desagradáveis só são incorporadas ao cotidiano quando se mostram indispensáveis para a vida. É o que acontece quando crianças são levadas a engolir treinamentos exaustivos de futebol por acreditarem que isso as transformará em futuros craques. Por outro lado, se ensinarmos com brincadeiras, com diversão, com carinho, com atenção, com liberdade, possivelmente isso ficará para sempre, sem precisarmos enganar os alunos com promessas de um futuro glorioso. Antes de qualquer ensinamento, o aluno precisa aprender a gostar do que faz. Ora, é fácil deduzir que a gente costuma gostar mais daquilo que nos dá prazer que daquilo que nos causa sofrimento.

2. CONDUTAS PEDAGÓGICAS

Rua e escola são instituições diferentes, com funções diferentes. Em alguns casos se assemelham, em outros se diferenciam radicalmente. Devemos saber aproveitar de uma e de outra, mas não podemos ensinar na escola exatamente como se ensina na rua. Devemos ter a sabedoria de levar em conta o que é bom e o que é mau em um e em outro caso. Muitas das coisas que eu fazia na rua e no estádio de futebol, jamais poderia fazer na escola de futebol.

"A gente não xingava o juiz só por violência. Xingava o juiz porque fazia

parte do jogo".

De acordo com o desenvolvimento do trabalho, com as características de cada escola, de cada região, algumas normas de condutas podem ser adotadas. Minha experiência ensinando futebol me leva a sugerir algumas que têm tornado o ambiente de aprendizagem satisfatório:

1. Todo professor deve ter permanente formação pedagógica, orientado por especialista na área da pedagogia, além de formação técnica em futebol.
2. O professor deve participar ativamente das aulas, ou jogando junto com os alunos, ou apitando os jogos, ou apenas observando, porém, dentro do campo. Com frequência, o professor deve interromper o jogo para corrigir eventuais falhas. Essas interrupções devem constituir momentos privilegiados a serem utilizados pelo professor para ensinar aquilo que percebe que os alunos ainda não aprenderam.
3. Todas as aulas devem ser planejadas com antecedência.
4. O professor deve promover rodas de conversas rápidas no início e no final de cada aula.
5. Os professores devem fazer avaliações periódicas de suas aulas, apresentando os resultados dessa avaliação em reuniões com os demais professores.
6. Diante de atitudes ofensivas de alunos ou de pais, para com o professor ou para com outros alunos, o professor deve aguardar o momento adequado para conversar com eles.
7. Em se tratando de atitudes de alunos, o momento privilegiado para se conversar com eles sobre tais atitudes é a roda ao final de cada aula.
8. Quando surgirem conflitos, desacordos ou discussões em torno do jogo, o professor deve aproveitar a ocasião para administrar a construção de regras pelos alunos.
9. Além de utilizar apitos, o professor pode convencionar outros sinais para chamar a atenção dos alunos.
10. Sempre que o professor quiser conversar com os alunos, deve fazê-lo com seus alunos em círculo, de preferência sentados.
11. Nos jogos envolvendo crianças muito novas, devem ser feitas adaptações para que essas crianças possam fazer muitos gols*.
12. Durante as aulas, as atividades devem ser diversificadas e lúdicas.

13. Durante os jogos feitos nas aulas, devem ser pedidos tempos técnicos, tanto para o professor conversar com os alunos, como para estes conversarem entre si.
14. Dar preferência a jogos em pequenos grupos, principalmente para alunos mais novos.
15. Levar em conta as necessidades e interesses dos alunos, de acordo com cada faixa etária.
16. O professor deve promover, entre os alunos, rodízios de posicionamentos. Esse rodízio é tão mais importante quanto mais novo for o aluno.
17. Todos os alunos devem ser permanentemente avaliados.
18. Se o aluno não consegue se adaptar a um grupo, mesmo depois de muitas tentativas, o professor deve procurar incluí-lo em outro grupo mais adequado às suas características.
19. O professor deve ser flexível em suas condutas com os alunos, mas tem de saber estabelecer limites para eles, sempre preservando o respeito para com o professor e para com os colegas.
20. Entre os alunos mais novos (até o início da adolescência), não deve haver especialização em posições.

---

* No Brasil, utiliza-se usualmente a forma "gols", apesar de os dicionários trazerem como plural as formas "gois", "golos" e "goles" (N. do E.).

Desenvolvimento das habilidades motoras

2



Fotografia: Mara Freire

É lastimável que muitas formas de esporte venham perdendo, destarte, suas características de brincadeiras e jogos alegres, e com elas não somente já tenham perdido sua função de aliviar o stress como também se hajam transformado numa fonte a mais para esse mesmo stress.

Konrad Lorenz

Não posso acreditar que o discurso técnico, muitas vezes acadêmico, dê conta de suprir os leitores de todo o conhecimento de que precisam. O discurso técnico tem, com frequência, o tom da prepotência. Prefiro, por isso, mesmo sem ter a pretensão de suprir meus leitores de todo o conhecimento necessário neste

assunto, sensibilizar, sempre que possível, meu discurso, reconhecendo que o conhecimento deve ser tanto sensível quanto inteligível. Em parte, isso explica o surgimento, aqui e ali, de histórias que registrei ou que inventei, a respeito das coisas das crianças e do futebol. As histórias, neste livro de histórias e lições, pretendem estabelecer uma relação sensível e evocativa nos leitores, de modo que, ao ler o que as segue ou antecede, eles possam tê-las em mente, tornando as lições mais próximas desse fenômeno tão humano chamado futebol.

O GAROTO DA MINHA RUA

O garotinho, um que vivia e reinava lá perto da minha casa, viu a bola colorida deixada por alguém perto do pedaço de chão em que brincava. Seus dois olhos negros brilharam, seu corpinho empertigou-se, suas mãos se estenderam e ele decidiu que aquele fragmento de mundo a que acabara de chegar seria seu. Deixava clara sua intenção, desde que neste mundo chegara: tomar posse destas terras tão atraentes e promissoras. Portanto, mãos à obra – a bola estava lá, bonita e colorida, esperando por ele, garotinho da minha rua, o mais novo habitante deste lindo planeta plantado em algum minúsculo ponto do universo.

E o pequenino mobilizou-se em direção ao mundo. Só que a bola que ele queria estava muito longe, não para mim, que com poucos passos cobriria facilmente os três metros, se tanto, entre o menino e o objeto. Mas, para a criança, uma verdadeira aventura. Andar ela não sabia, engatinhar também não. Só lhe restava arrastar-se. E, com grandes tropeços, apenas se arrastando, enveredou por aquele mundo imenso de coisas tão distantes, quase inacessíveis. E eu, que o olhava com atenção, pude vê-lo, arrastando a barriga pelo chão, puxando com as mãos, empurrando com os joelhos e os pés, tempos e energias depois chegar ao seu destino. Pronto! Aquele pedaço de mundo estava conquistado, uma parte do espaço construída – bastava pegar a bola. O que não foi nada fácil, porque o gesto que a bola exigia, ainda não existia na criança.

Arrastando-se, o pequenino aprendeu a arrastar-se, e o mundo ficou-lhe mais próximo. Arrastando-se, puxou para si o mundo e conheceu novas terras e as coisas dessas terras. A bola era sua, pois pertencia a, agora, sua terra, mas ele menino, já era um outro, um menino de outra terra, mais rápido, mais observador, mais operante, mais forte. Era, o garoto da minha

rua, um conhecedor por talento, um verdadeiro buscador.

Não se contentando com tão pouca terra, o menino não quis parar por ali. Vi seus olhos brilharem. Empertigou-se todo de novo e aí eu pensei: "Pronto, lá vai ele outra vez em mais uma aventura maluca!". E o garoto foi, desta vez mais adiante. Sua atração era insaciável por bolas, bonecas, ursinhos, carrinhos, pedras, paus e gentes. Tudo o atraía. Mas, arrastando-se, ficava o mundo dessas coisas tão distante, que parecia impossível chegar lá. O menino, no entanto, não se intimidou: criou um novo meio de transporte; aprendeu a engatinhar. E engatinhando, tropeçando, esfolando o joelho e as mãos, chegou ao destino e se apossou das novas terras. Engatinhando, o mundo lhe ficou mais perto e ele, pequeno garoto da minha rua, mais conhecedor. Incorrigível, aquele terrível buscador, bem percebi, não se deteria por nada e traria todo o mundo cada vez mais para perto de si. Tudo aquilo que estava naquelas terras, provocando sua intenção, agora era seu, mas o menino também já era outro. Já era mais rápido, sabia de mais coisas, chegava mais longe e trazia mais perto.

Dava gosto ver o garoto da minha rua, tão pequeno ainda, engatinhar. Eu por ali ficava sempre um bom tempo assistindo suas viagens, rumo ao desconhecido, aventurando-se cada vez mais, buscando e buscando o que não conhecia.

Bons meios de transporte o pequeno já possuía. Arrastava-se e engatinhava. Tudo coisas construídas a duras penas, entre quedas e choros. Logo deu para perceber, no entanto, que ele não estava satisfeito. Havia muitas terras por conhecer e, imaginava ele, uma infinidade de coisas para ver, pegar, brincar, e o pequenino sabia que seus meios não o levariam até elas. Havia coisas muito altas e ele só se deslocava no rés do chão. Era preciso inventar um novo transporte, um que lhe deixasse as mãos livres, os olhos mais alertas. Com essa intenção, não tardou muito ele construiu o andar. Mas aí foi muito difícil. Caiu não sei quantas vezes; não se contavam os galos na cabeça. De minha parte, eu morria de dó, mas pouco podia fazer. Na verdade, eu estava mais interessado em olhar o que e como ele fazia. Mas, com muito jeito e alguma ajuda, ele aprendeu finalmente a andar. E aí descobriu o que havia naquele mundo de gente grande que ficava acima das coisas que seu engatinhar lhe apontava. Tudo mudou. O tempo já não era o mesmo de quando ele se arrastava; as coisas chegavam antes. O espaço também mudava; agora ele ia cada vez mais longe e com menos esforço.

Indo mais longe descobria coisas maravilhosas. De fato, para o garotinho da minha rua, o mundo ficava cada vez mais próximo e ele conhecia mais e mais coisas. Sua carreira de buscador seguia promissora.

De andar ele nunca se cansou, mas logo passou a correr e nunca cessou de buscar. Eu ainda moro na mesma rua. O garotinho não é mais menino, é muito maior e diferente, só que não mudou na curiosidade. Eu sempre pensei que aquela vontade de ver, de pegar, de brincar com todas as coisas fosse passar com o tempo, afinal, ele teria que ir à escola e, mais tarde, viver como gente grande. Se isso não aconteceu, acho que foi por causa de seu talento para buscar e pesquisar as coisas novas.

Muito sabido, meu amigo percebeu que as próprias pernas não o levariam muito longe e aí comprou um carro. Visitou terras distantes da sua rua. Depois pegou aviões e foi mais longe ainda, para outros países, outras culturas. Passei muito tempo sem vê-lo. Cada vez mais o mundo ficava perto, cada vez mais ele conhecia o mundo. E um dia o garotinho, que não era mais garotinho, saiu da terra. Soube pelos jornais, virou astronauta. Já não lhe bastava a Terra; queria saber do universo. Visitou a Lua, Marte e Saturno, segundo ele, lugares ainda muito próximos. O que haveria depois da última estrela que se podia avistar?

Muito tempo depois me disse, por ocasião de uma visita que me fez, não estar satisfeito ainda com o que conheceu. O universo continuava longe e, mesmo coisas daqui deste mundo, ele ainda não compreendia. Que viagens mais fazer se não havia espaçonaves para tanto? Confessou-me que julgava finda a busca. Terminaria frustrado. Coisas de conhecer havia, mas não como chegar a elas. Eu, que o conhecia tão bem, lembrando-me de quando ainda engatinhava, apenas sorri. Sabia que não seria assim, e que, logo, logo, ele inventaria um novo e mais poderoso meio de transporte.

Minha previsão não tardou a acontecer. Meu amigo, ainda morando na mesma rua, chegou-se para mim e disse ter olhado para si próprio um dia e, extraordinariamente, se visto. Nunca ele havia estado ao seu próprio alcance. Viu-se a si mesmo. Disse isso com os olhos brilhando, o corpo empertigado como na primeira vez em que o vi. Seus olhos negros olhavam para a frente, como sempre, olhos bem abertos. Continuava curioso, buscador, mas, não sei por que, tive a certeza de que, olhando para frente, olhava para dentro.

O que imaginei, confirmou-se, porque meu amigo confessou-me, naquele instante, que tinha inventado um novo meio de transporte.

E agora, eu perto da morte, ele cabelos brancos, visita-me e conta de suas viagens. Já conheceu quase tudo e espera conhecer mais. Continua buscando, viajando, montado no dorso da imaginação, na garupa dos sonhos. Perguntei-lhe como era isso e ele respondeu que não havia foguetes ou satélites para levá-lo onde ele queria. Mesmo estando aqui, tão próximo de mim, estava ao mesmo tempo tão distante, depois da última estrela, enxergando tudo que estava para lá e também tudo o que estava para cá.

Foi notável, nesse momento, quando o olhei, o que pude enxergar. Como ele havia mudado! Tinha vindo para se despedir; era eu que me ia. Ele agora se parecia com o mundo, com o Universo. Parecia-se comigo. Como eu não havia percebido isso antes! Ele fora ficando cada vez mais parecido com as coisas com as quais havia estado. Por outro lado, olhando o mundo à minha volta, percebi como esse mundo agora se parecia com aquele garoto da minha rua.

1. HABILIDADES MOTORAS

O futebol é um esporte organizado em um conjunto particular de movimentos que, pela manipulação de uma bola com os segmentos corporais, excetuando os membros superiores, expressa as ideias e os sentimentos de indivíduos e, de uma maneira mais global, a cultura de povos.

No futebol, a relação dos jogadores entre si e com o público não é direta, mas sim, intermediada por uma bola.

Todas as habilidades motoras exercidas pelo jogador de futebol são coordenadas, portanto, em função de controlar a bola na medida exata de suas necessidades de estabelecer, através dela, relações com os outros, relações que podem ser de solidariedade, rivalidade, amor ou ódio, entre outras.

Sendo assim, praticamente, qualquer habilidade motora de uma pessoa serve ao futebol. Há, porém, uma exceção muito importante que faz do futebol um caso bastante típico: as habilidades manuais, a não ser no caso do goleiro, não podem ser utilizadas. Ora, o ser humano fez das habilidades manuais suas principais técnicas de expressão e produção cultural. As mãos são, provavelmente, os principais órgãos associados ao cérebro na organização da

inteligência. Não é de estranhar, portanto, que, deixadas de lado as habilidades manuais, o primitivo, o íntimo, o impulsivo dominem boa parte da prática do futebol. Apesar disso, a manipulação dos objetos com os pés (caso do futebol), tanto quanto com as mãos, pode ser elevada à categoria de arte. Muitos jogadores de futebol conseguiram isso, um deles muito especialmente: Pelé. Vi Pelé fazer coisas na Vila Belmiro que poderiam ter sido levadas ao Louvre. Mas o jogo, diferente da pintura ou da escultura, é efêmero; deixa suas marcas na lembrança de cada um de nós mais que nos museus.

Fazendo arte com os pés

Não há, na crônica desportiva, quem não tenha comentado os incríveis gols que Pelé não marcou, especialmente aqueles da Copa de 1970. Imaginem o ridículo papel do goleiro correndo atrás da bola que Pelé chutou do meio do campo. Olhos esbugalhados, a bola insolente querendo entrar no gol, o goleiro sabendo que não ia chegar a tempo. Como por milagre a bola caprichosa saindo de lado, rente à trave, ironizando o goleiro, o público delirando, todo mundo rindo. Ainda hoje acho que o goleiro veio rezando atrás daquela bola, uma reza tão forte que algum santo atendeu. Ou que não era intenção mesmo da bola entrar no gol; apenas queria fazer um pouco de terrorismo com o goleiro.

Há ainda aquele lance com o Mazurkiewicz, goleiro do Uruguai, bola para um lado, goleiro para o outro. Deu dó! Pelé correu para o lado esquerdo e deixou a bola sozinha fazer seu trabalho de driblar o goleiro para o lado direito. O coitado do Mazurka foi atrás do Pelé, que já tinha combinado com a bola a finta. O crioulo pegou a bola do outro lado e se deu ao luxo de chutá-la para fora, os zagueiros ralando a bunda no chão, tentando impedir o gol. Já pensaram o Mazurkiewicz, um fantástico goleiro, ficando conhecido de todo o mundo pelo drible sem Pelé que ele tomou da bola?

Mas o lance de que mais gostei não teve nada a ver com gol. Eu era menino e estava, como sempre que havia jogo, na Vila Belmiro. Era uma tarde de domingo, melhor dia para jogo de futebol. Nem lembro com quem o Santos jogava, tantos assisti. Lá pelas tantas, dois jogadores, numa disputa de bola, prensaram a pelota com tal violência que o juiz apitou falta. Ela (a bola) subiu, subiu, uns quinze metros pelo menos. Todo mundo parou olhando para a bola, ela caindo, caindo, na direção do Pelé. Dava raiva ver como a

bola o procurava. Silêncio total na Vila. Quando a pelota estava quase chegando ao chão, Pelé foi recebê-la, como um verdadeiro embaixador. Deu-lhe as boas-vindas na sua volta ao campo, com o peito do pé direito, e a acompanhou, no último metro, até o gramado. A bola, amorosamente, ficou grudada na chuteira, entre o peito do pé e a canela. Então, gentilmente, Pelé a entregou, ainda com o pé, ao juiz estupefato, para que ele a repusesse em jogo. O estádio veio abaixo.

As maravilhas criadas por Pelé me fizeram matar muita aula à noite para ir à Vila Belmiro.

Por motivos que desconheço, nunca torci pelo Santos; talvez por causa de meu pai que era são-paulino. Há outra hipótese: eu vivia na arquibancada da Vila vendo o Santos de Pelé. Parecia ser uma covardia torcer pelo Santos. Um rei como o Pelé a gente tinha mesmo era que torcer contra, que se defrontar com ele, para apreciá-lo melhor, para verificar sua competência, sua arte. Nunca fui cego à arte de Pelé porque nunca torci pelo Santos. Nunca tive, para Pelé, os olhos cegos do torcedor.

Os oito gols que perdi num jogo só

Minha maior bronca no futebol foi não ter ido ao campo no dia em que Pelé marcou oito gols contra o Botafogo de Ribeirão Preto.

O tempo estava ruim e achei que o jogo não daria em nada. Caí do cavalo. O jogo não foi gravado em videoteipe. Quem perdeu, perdeu.

Meu irmão chegou em casa com os amigos, descrevendo as maravilhas que pouca gente viu. Já tentei imaginar de mil formas como deve ter sido esse jogo, mas não adianta. Passou, nunca mais acontecerá, Pelé não voltará a jogar, muito menos fazendo oito gols em uma partida. E nunca mais nascerá outro Pelé.

Por enquanto, chega de histórias. Voltemos ao ensino do futebol. Trata-se, em primeiro lugar, de adaptar as habilidades existentes no sujeito ao contexto desse esporte; de socializar, no universo do futebol, a motricidade de cada um. Como sabemos, nos primeiros anos de vida o desenvolvimento das habilidades é orientado por necessidades particulares, só mais tarde dirigindo-se ao social. Na aprendizagem desportiva, as questões sociais é que orientam o exercício das

ações de cada um; em seguida, o exercício social das habilidades motoras exigirá o aperfeiçoamento e a integração, entre si, de diversas habilidades individuais.

2. HABILIDADES INESPECÍFICAS PARA O FUTEBOL

As habilidades como recursos de expressão humana

Um músculo só pode fazer duas coisas: tencionar e relaxar. É esse jogo de tensões e relaxamentos que compõe um grupo de habilidades motoras que torna concretas as necessidades de realizações humanas, quer sejam necessidades originadas por impulsos internos, inconscientes, quer sejam movidas por intenções conscientes ou motivações externas. Por sua vez, essas habilidades assentam-se em capacidades que são propriedades do organismo para dar alicerce às ações humanas. Essas capacidades se traduzem de várias formas: por exemplo, a capacidade de poder manter um trabalho durante algum tempo, evitando perda de eficiência, chama-se resistência. A capacidade que permite deslocamentos do corpo todo ou de segmentos corporais de um ponto a outro no espaço em breve período de tempo chama-se velocidade. Outra capacidade é a agilidade, que torna o sujeito capaz de se deslocar de um ponto a outro no espaço, mudando bruscamente a direção do deslocamento para evitar obstáculos. Ou ainda a flexibilidade, ou possibilidade de movimentar com liberdade os segmentos corporais em movimentos amplos.

Temos o costume de, vulgarmente, chamar de habilidades somente as ações motoras. Como se para pensar ou se relacionar socialmente não recorrêssemos igualmente a habilidades e capacidades. Por exemplo, a habilidade de saltar um obstáculo depende de força e velocidade. Saltar muitas vezes seguidas tem a ver, além da força, com a capacidade de resistência. Pensar é uma ação que pode levar à exaustão, dependendo da capacidade de resistência do indivíduo para pensar. Fintar um adversário no futebol ou no basquetebol requer agilidade, e assim por diante.

Coordenações motoras

Um termo tão banalizado quanto incompreendido. As pessoas costumam confiar mais na literatura da educação física, o mais das vezes, confusa, que no

seu raciocínio lógico. No fim, a coordenação motora serve para explicar tudo. Se perguntamos o que é que tal ou tal atividade pode desenvolver em uma criança, logo respondem: "coordenação motora". Ao dizermos de coordenação estamos nos referindo a ordem, ou melhor, a diversas ordens funcionando em um todo estruturado, em comum acordo, dirigindo-se a um mesmo fim. Se dissermos coordenações motoras, estamos nos referindo a movimentos em ordem, ou seja, organizações de movimentos corporais para atender alguma necessidade, para realizar alguma intenção. Acima de tudo, o termo coordenação motora sugere segmentos corporais e objetos em movimentos ordenados espacial e temporalmente para realizar ações que concretizem as intenções de uma pessoa.

A relação permanente entre as atividades internas do sujeito e seu meio ambiente torna necessárias as coordenações. Na vida do recém-nascido, a relação é somente entre os impulsos internos inconscientes e as resistências do meio externo. Isso pode ser traduzido pela relação entre aquilo que o organismo do sujeito necessita e o que pode ser feito, consideradas as resistências do meio à ação do sujeito. Para dar um exemplo concreto, querer um objeto que esteja localizado em um local alto exige da pessoa uma postura ereta; se a pessoa quer enxergar mais longe, precisa aprender a sentar ou a ficar em pé; a distância entre a pessoa e o objeto que ela pretende pegar exige deslocamentos. Dependendo das características dos objetos, o sujeito tem que aprender tipos diferentes de manipulações e assim por diante.

Para manipular objetos, deslocar-se ou assumir alguma postura, uma criança precisa construir habilidades como estender o braço, segurar um objeto pequeno, segurar um objeto fino e grande, arrastar-se, levar algo à boca, arremessar, sentar-se, andar, correr, saltar etc. Ou seja, de acordo com as características dos objetos, as tensões e relaxamentos vão se ordenando para satisfazer as necessidades da criança.

A história de vida

Assim, temos que admitir que a história de experiências de vida será fundamental para a organização motora e intelectual da criança. Uma história rica em experiências formará bases mais sólidas para a inteligência, para a afetividade ou para a sociabilidade da criança. Por outro lado, uma história pobre levaria a um comprometimento dessas estruturas. Por experiências ricas chamamos o envolvimento em situações que solicitem atitudes diversificadas.

Por exemplo, a inteligência, para se desenvolver, precisa de problemas, porém, de problemas possíveis, pouco adiante do nível em que se encontra a criança num dado momento. De sua parte, a afetividade se desenvolve em situações emocionais que, na criança, são nitidamente corporais; as crianças precisam de contato corporal com outras pessoas, precisam ser acariciadas, é preciso que se converse com elas, precisam brincar. A motricidade se desenvolve em situações diversificadas de movimentos. Essas situações dependem do meio mais solicitador ou menos solicitador em que a criança vive.

Como tudo na natureza, a base de todo desenvolvimento deve ser formada na diversidade. As especializações que deverão ocorrer após o amadurecimento das estruturas seriam resultado da possibilidade de escolha em meio a um rico acervo de diversidades. Enquanto o indivíduo é imaturo, jovem, a diversidade de experiências é o referencial. É preciso que a sociedade adulta compreenda isso e não pressione os jovens a assumirem comportamentos especializados, como, com frequência, ocorre no esporte, por exemplo.

A falta de compreensão por parte dos adultos faz com que entre as gerações mais velhas e as mais novas haja um nítido conflito, prejudicial a ambas, mas que interfere especialmente na formação dos jovens. As interações entre as crianças e o mundo são bastante diferentes das interações entre os adultos e o mundo. As crianças recorrem com enorme frequência à fantasia e ao seu poder corporal; os adultos recorrem ao pensamento e à linguagem, principalmente. A dificuldade em compreender o mundo infantil torna os adultos, boa parte das vezes, adversários bastante cruéis das crianças. Ficaram nas minhas lembranças episódios exemplares desse conflito, tão danoso ao desenvolvimento das experiências necessárias à formação de uma pessoa.

Inimigos do futebol

No meu tempo de menino, havia o futebol e os inimigos do futebol. Ainda tão pequenos, só porque gostávamos de futebol, já tínhamos nossos inimigos declarados: os guardas civis, as "tesouras" e os mal-humorados.

Os guardas apareciam raramente. Só pegavam a bola se chegassem muito de repente. Nenhum deles corria mais que nós. Mas, às vezes, nosso envolvimento na brincadeira era tão grande que não os víamos se aproximar. Eles esperavam a bola ir para o lado deles e, pronto! Fim de jogo!

De alguns guardas éramos amigos. Só paravam o jogo porque as "tesouras" reclamavam. Mas não pegavam a bola. Outros eram sádicos. Satisfaziam-se em maltratar a gente.

As "tesouras" eram mulheres donas de casa. Passavam o dia cuidando de filhos, lavando o quintal, costurando e implicando com a gente. Eram chamadas de "tesouras" porque falavam mal da vida dos outros, isto é, "cortavam" a vida dos outros. Havia até um bloco de carnaval no bairro em homenagem a elas. Ficavam com um olho na costura e outro na gente, esperando a bola cair no quintal das suas casas. Quando isso acontecia, metiam a tesoura ou a faca na bola.

Sabendo disso, quando a bola caía em um quintal, era de quem chegasse primeiro. Acontecia de a gente pular o muro e entrar até na cozinha ou na sala da casa, a dona atrás, xingando. Quando a gente chegava primeiro, era a glória. Aí elas iam reclamar com as nossas mães e a gente levava bronca ou surra.

Desgraça era ser filho de uma "tesoura" dessas. Os outros costumavam vingar as bolas cortadas, nos filhos.

Os mal-humorados eram homens meio velhos, que também cortavam nossas bolas. Como trabalhavam fora, só atrapalhavam nos finais de semana. Sentiam-se meio donos do bairro. Nós os achávamos desprezíveis, mas nos metiam medo. Andavam sempre de cara amarrada. Esse tipo de gente detinha um certo poder no morro, até o dia em que a marginalidade foi aumentando, o tráfico de drogas tomando conta de tudo e o poder mudou de mãos. Mas isto já é outra história.

Ainda hoje, onde quer que eu vá, encontro os mesmos inimigos da bola, que não são inimigos só da bola, mas de qualquer brincadeira.

Do ponto de vista da motricidade, caso o ambiente da criança seja rico para que ela expresse com liberdade suas produções internas (emoções, pensamentos, julgamentos…), o comportamento será constituído por uma gama muito variada de expressões corporais. Considerando que o poder da criança é tanto mais motor que verbal quanto mais nova ela for, supõe-se que, ao final da primeira infância (mais ou menos 7 anos), uma criança livre e exposta a muitos estímulos tenha uma motricidade bastante diversificada e rica.

Não é preciso ter pressa

Antes dos 6, 7 anos de idade, não deveria haver escola de esportes para crianças. Nesse período de vida, chamado de primeira infância, poderiam ser criados ambientes favoráveis às brincadeiras, às fantasias, onde tudo fosse encaminhado para que a criança enriquecesse suas experiências. Nenhum mal haveria em que ela brincasse com raquetes, com bolas, com água, mas sem necessidade de sistematizações rígidas.

Pouco antes disso, anteriormente ao início da fala, a criança aprende a construir suas habilidades motoras; após o início da fala, ela aprende a combinar essas habilidades; próximo dos 7 anos, ela aprende a socializar suas habilidades. A brincadeira é o ambiente em que essas aprendizagens devem ocorrer. Se o esporte aparece na primeira infância, é para ajudar a criança a enriquecer sua motricidade. Ou seja, ele se torna um motivador externo para o desenvolvimento da criança. O esporte constitui, dessa maneira, a brincadeira favorecedora das construções intelectuais, sociais e motoras da criança.

Aos 6, 7 anos de idade, período de vida em que as estruturas (morais, cognitivas, afetivas, sociais) se encontram minimamente amadurecidas, período em que as relações de troca com os outros começam a fazer sentido, a criança pode frequentar uma escola de esportes. No entanto, principalmente quando se trata de criança, nada deveria ser mudado na vida dela de um dia para outro. Ou seja, a criança, quando chega à escola de esportes, deve continuar brincando de esportes, sendo que as sistematizações para aquisição de técnicas devem ocorrer lentamente, sutilmente.

Habilidades motoras inespecíficas

Quando o desenvolvimento da criança na primeira infância é satisfatório, quando ela recebe uma educação adequada, nos primeiros sete anos de vida, os três grandes grupos de habilidades inespecíficas deveriam estar suficientemente constituídos. Isto é, a criança apresentaria desenvoltura para se locomover, para manipular objetos e para manter posturas corporais.

Faço uma classificação de habilidades inespecíficas que não segue padrões rígidos da literatura de educação física. Procura, isto sim, estar coerente com as necessidades adaptativas de qualquer ser humano nas relações com o mundo.

No grupo de habilidades de locomoção temos, entre outras: arrastar-se,

engatinhar, andar, correr, desviar-se, utilizar objetos de locomoção (bicicletas, *skates*, patins…), saltar, rolar, trepar, escorregar, deslizar, mergulhar, nadar…

No grupo de habilidades de manipulação verificamos que uma criança pode: equilibrar objetos, segurar, arremessar, bater, rebater, agarrar, girar, chutar, sugar, abraçar, escrever, entre outras.

Para manter posturas, a criança pode: ficar deitada, ficar sentada, ficar em pé, equilibrar-se, agachar-se, girar, ficar imóvel etc.

Tempo e espaço

O tempo e o espaço não estão aí, desde sempre, para serem usufruídos por nós. Nosso tempo e nosso espaço não são os tempos e espaços dos outros. Temos que, a partir do nascimento, construí-los a duras penas, a cada gesto, a cada situação. De tal forma que, com os anos, eles se modificam tanto que quase não mais reconhecemos aqueles que passaram. Os espaços de nossa infância ficam em nossas mentes como mundos irreconhecíveis por nossas percepções adultas.

Larguinho

Tempos atrás, já adulto, acordei com saudades do meu bairro, onde cresci, onde aprendi a viver. Era lá o meu mundo encantado, um pedação enorme de terra, onde cabia o mundo inteiro. Passei a infância naquele lugar, brincando de "bétis*", de "salve", de "garrafão" e, principalmente, de futebol. Era, de fato, um imenso pedaço de terra.

Lembro de cada detalhe dos rachas de futebol, do joelho esfolado, das bolas divididas e dos gritos de gol. Era terminar a lição correndo e voar para o Larguinho, que era o nome do lugar onde a gente jogava bola. Eu nunca era o primeiro a chegar; havia sempre alguém esperando com uma bola de borracha ou de meia.

Não conheci espaço maior, mais gostoso, mais mágico. Cabia toda gente e toda brincadeira naquele lugar.

Nem lembro mais por quais motivos tive que me mudar de lá. Um dia acabou o tempo da brincadeira e eu tive que ir para um outro tempo, um outro mundo, o das coisas sérias. E foi difícil, muito difícil, porque nesse novo mundo não se podia brincar. Não havia bolas nem meninos, só gente

sisuda, máquinas de escrever, carimbos e talões de cheques. E só o que eu sabia era brincar, mais que tudo, de bola.

O tempo passou e fui ficando sério como as pessoas desse mundo sem brincadeiras.

A respeito das noções de tempo e espaço, podemos dizer que elas são o ingrediente básico na organização de todas as habilidades. Uma coordenação motora é um arranjo espacial e temporal de tensões e relaxamentos musculares e destes com os objetos e pessoas. Qualquer ação implica objetos e segmentos corporais em certa ordem espacial e temporal. Ou seja, há uma sequência nos movimentos de pessoas e objetos que transmitem inteligibilidade, coerência, lógica.

Essas habilidades, combinadas entre si, sendo que elas mesmas já são combinações, geram um sem número de outras habilidades, sempre na dependência do contexto em que são exercidas.

As habilidades desportivas são arranjos particulares de habilidades inespecíficas anteriores, para atender as necessidades do contexto de um dado esporte.

Se a criança que vai à escola de esportes trouxer um repertório motor bastante rico, as exigências do gesto desportivo serão atendidas com certa facilidade. Se, ao contrário, o repertório motor for pobre, as dificuldades poderão ser grandes. Neste caso, provavelmente será necessário voltar a formas básicas de atividades para enriquecer o acervo motor da criança. O mesmo poderá ocorrer com o adolescente.

Como afirmei anteriormente, as escolas de futebol são um fenômeno urbano, decorrente da eliminação dos espaços de brincadeira, da chamada rua. Com frequência cada vez maior, crianças chegarão às escolas de futebol sem uma adequada experiência anterior que lhes permita ter um bom ponto de partida para desenvolver suas habilidades esportivas.

Portanto, a escola de esportes deve prever a necessidade de, enquanto ensina o gesto esportivo, trabalhar as formas básicas de movimentos para enriquecer a motricidade da criança ou do adolescente.

---

* Os dicionários trazem o nome deste jogo grafado como “bete”. Trata-se de um jogo infantil originado do beisebol, cujo nome deriva de *bat*, o bastão usado para lançar a bola no jogo de beisebol (N. do E.).

Fundamentos do futebol

3



Fotografia: Mara Freire

[…] o século XX é o século do Desporto, no Desporto palpita o nosso tempo, com todas as suas esperanças e as suas desilusões, com toda a sua perversidade e os seus assomos indecisos de generosidade.

Manuel Sérgio

O esporte é apaixonante. Podemos nos apaixonar por muitas coisas, mas a sedução do esporte é, para muita gente, inevitável. A paixão não filtra o que temos de bom ou de mau. Sai tudo em enxurradas, derramando-se sobre a mulher amada, sobre o trabalho, sobre a festa, ou sobre o esporte. Nuns e noutros casos encontra seus freios; no caso do esporte, nas regras.

Cada povo escolhe seu esporte e o transforma em paixão nacional: beisebol

nos Estados Unidos, hóquei no Canadá, futebol no Brasil. Algumas situações são especialmente felizes para nos lembrar o quanto o futebol em nosso país toma conta de boa parte de nossos espíritos.

Ansiedade

Domingo é dia de futebol. Desde que Charles Miller trouxe o tal esporte bretão para o Brasil que o domingo deixou de ser só o dia da missa. Quando o Santos jogava fora era uma tristeza; não havia jogo para assistir, a não ser algum do Jabaquara ou da Portuguesa Santista. Ir ao estádio, junto com a praia, era o maior lazer do santista.

Acumulava-se ansiedade a semana toda para gastar no jogo do fim de semana. E essa ansiedade aparecia, entre outras, de uma forma muito engraçada: para chegar à Vila Belmiro a gente tinha que andar, de onde eu morava, uns quatro quilômetros. Dava para ver, já perto do estádio, as pessoas, que vinham por todas as ruas, desaguando na Vila; uma multidão. Quanto mais próximo do estádio, mais gente aglomerada. Aqueles que ainda estavam distantes andavam bem devagar, tranquilos, conversando. Porém, quanto mais se aproximavam do campo, mais pressa tinham. E andavam cada vez mais depressa, até começar a correr quando faltavam uns 500 metros.

Dava gosto ver aquela multidão apressada (eu no meio), gastando a ansiedade da semana. Corríamos como se o juiz fosse começar o jogo sem esperar por nós.

1. HABILIDADES ESPECÍFICAS DO FUTEBOL

As habilidades básicas, que qualquer pessoa exerce para quaisquer situações, combinam-se de forma muito particular para atender os objetivos do futebol. Assim combinadas, elas ganham denominações que designam os gestos do futebol. São bastante evidentes as semelhanças entre essas habilidades específicas do futebol e outras habilidades específicas de outros esportes. Por exemplo, o passe, no futebol adquire contornos particulares, mas não difere substancialmente do passe utilizado em outros esportes. Sendo assim, a

combinação de habilidades inespecíficas, aplicadas a um contexto particular, pode resultar em uma habilidade esportiva chamada passe. Por sua vez, em cada esporte em que se aplicar, o passe se configura particularmente.

No caso do futebol, definirei como suas principais habilidades, apesar de ser perfeitamente possível classificá-las de outras formas, as seguintes:

 Finalização

Trata-se da habilidade mais decisiva no futebol. Não importa se a finalização é feita com um cabeceio, um chute, ou até de peito ou barriga; caso se 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. Ao tentar consegui-lo, todas as demais habilidades se tornam meio. No entanto, para que a finalização seja bem-sucedida, quanto mais desenvolvidas forem as outras habilidades, maiores as chances de isso ocorrer. As habilidades defensivas são mobilizadas especialmente em função de evitar a finalização do atacante. Nesse empenho, a principal peça é o goleiro. A finalização pode ser frustrada pela defesa do goleiro, pela interceptação por parte de um defensor ou pelo erro do atacante. Não quero dizer, com isso, que só o que importa durante um jogo é fazer gol. Há jogadores que saíram consagrados de campo por sua arte de jogar futebol, mesmo sem fazer gols. Recentemente, ocorreu com Romário durante um jogo contra a Polônia. A torcida aplaudiu maravilhada suas jogadas, nenhuma das quais resultou em gol. Pelé ficou famoso por gols que não fez.

Muitas são as habilidades inespecíficas que compõem uma habilidade como a de finalizar. É interessante que o professor saiba analisar os fundamentos para conhecer essas habilidades e proceder corretamente no momento de criar situações para ensinar o aluno a finalizar.

Não quero complicar, e também não estou sugerindo excesso de rigor antes de tomar as decisões para dar uma boa aula. Mas, sem dúvida, saber que habilidades e capacidades principais integram o gesto desportivo facilita bastante o ato de ensinar.

Capacidades motoras principais presentes no ato de finalizar: equilíbrio, força de chute, velocidade de chute.

Habilidades motoras principais presentes no ato de finalizar: correr, apoiar-se, chutar.

Sugestões de Atividades para Ensinar a Finalizar

Cada atividade das que serão aqui especificadas permite um certo número de variações, que ficarão por conta da criatividade dos professores e da necessidade de se aumentar o nível de complexidade de cada atividade. Para facilitar o planejamento da aula, cada fundamento receberá, antes da atividade, uma letra e um número. No caso da habilidade de finalizar, a letra correspondente será "f".

f1 – Gol a gol – um aluno chuta a bola, de sua meta, tentando fazer gols na meta do adversário. As distâncias entre uma meta e outra variam de acordo com a idade e a habilidade dos alunos. Podem ser de 10, 15, 20 ou mais metros. Os jogadores podem combinar entre si se vale defender com as mãos ou não. Podem tentar encobrir o adversário, chutar nos cantos, chutar forte ou colocado etc. De preferência, devem ser utilizadas traves. Se não for possível, improvisam-se as metas com tijolos ou qualquer outro objeto.

f2 – Controle – vários jogadores se posicionam em frente a uma meta defendida por um goleiro. Tentam fazer gols mas, antes de finalizar, a bola tem de ser tocada por três ou mais jogadores, sem que caia no chão. A finalização pode ser feita com qualquer parte do corpo, menos, é óbvio, com as mãos. A cada cinco bolas chutadas para fora, o jogador que realizou o último chute vai para a meta no lugar do goleiro. Trata-se de uma brincadeira bastante popular, muito utilizada nas brincadeiras de rua. Podem ser criadas muitas variações, de acordo com os objetivos da aula. Por exemplo, se o professor pretende combinar habilidades como finalização e cabeceio, pode pedir que os passes sejam feitos exclusivamente de cabeça. Também pode colocar a meta a distâncias maiores para exigir mais da finalização e assim por diante.

f3 – Rebatida – é outra 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.

f4 – Finalizações após cruzamentos – um aluno de cada vez coloca-se sobre a linha de fundo, distante da meta 10, 15 ou mais metros, de acordo com a idade e a habilidade dos alunos. Desse ponto ele cruza a bola na direção da meta para que seus colegas tentem finalizar na direção do gol. Essa finalização pode ser feita com os pés, com a cabeça ou com qualquer outra parte do corpo, exceto as mãos. Como variação, o professor pode pedir que os cruzamentos sejam rasteiros, ou que sejam feitos pelo alto, caso queira enfatizar finalizações de cabeça. O professor também pode pedir que o aluno que cruza, antes conduza a bola (correndo) pela lateral do campo até a linha de fundo, para só então cruzá-la com a bola em movimento.

f5 – Pivô – o aluno que vai finalizar, antes passa a bola para um companheiro colocado de costas para a meta e distante dela uns 10, 15 ou mais metros (de acordo com a idade e a habilidade dos alunos). Esse companheiro (o pivô), controla a bola e a devolve a quem lhe fez o passe. Este, por sua vez, vem correndo e chuta à meta procurando fazer o gol. Uma variação possível é o pivô devolver a bola somente do lado direito do finalizador ou somente de seu lado esquerdo. Outra variação é o pivô devolver a bola sem indicar antes ao finalizador qual será o lado da finalização.

f6 – Corrida sob a corda e chute – utilizando brincadeiras de corda (zerinho, pular corda e variações), podem-se criar muitas atividades interessantes para as aulas de futebol. Por exemplo:

a. dois alunos “batem” corda (uma corda de mais ou menos seis metros de comprimento). Um terceiro vem correndo com a bola controlada, passa sob a corda em movimento e finaliza para a meta colocada a 10, 15 ou mais metros do ponto de chute.

b. essa atividade pode ser feita por vários alunos ao mesmo tempo, desde que se utilizem diversas cordas. Em cada corda podem fazer a brincadeira, de cinco a oito alunos. Excesso de alunos, já que essa atividade é feita um a um, pode fazer com que os alunos, após executarem sua tarefa, fiquem longo tempo esperando a próxima vez. As aulas devem ser econômicas, de forma que façam com que, em cada tarefa, os alunos possam vivenciar muitas vezes os movimentos.

c. uma variação dessa atividade: o aluno que vai finalizar, antes de chegar à corda em movimento, passa a bola a um pivô à frente da corda, corre sob ela, recebe o passe de volta e finaliza.

f7 – Cometa de Halley – quando começamos a fazer esta atividade com as crianças, na escolinha de futebol da UNICAMP, o Cometa de Halley passava em nosso céu, quase invisível. Creio que o Halley foi um cometa mais virtual que real. De qualquer maneira, vivíamos o modismo Halley.

O nome Halley para a atividade surgiu porque, enquanto um aluno chutava uma bola o mais alto possível, um outro esperava sua queda, tentando controlá-la e chutá-la ao gol o mais rápido possível. A bola muito alta era chamada pelos alunos de Cometa de Halley.

f8 – Bolas dentro da meta – fazer essa brincadeira, de preferência, utilizando duas metas com traves. Caso não seja possível, improvisar metas (improvisar com pedras, tijolos, bastões etc.).

Dois alunos, um em cada meta, chutam bolas na meta um do outro. Cada um deles chuta as bolas que puder e recolhe, no fundo da meta, as que entraram. Ao final de um tempo marcado pelo professor, contam-se as bolas dentro da meta de cada um deles. O objetivo é um aluno terminar a brincadeira com menos bolas dentro de sua meta do que o outro.

f9 – Boliche – exatamente como no boliche. Colocam-se pinos ou cones a uma certa distância, em uma área demarcada. Os jogadores lançam as bolas com os pés e contam os pinos que puderem derrubar. As regras, obviamente, não precisam ser as do boliche; podem ser criadas por professor e alunos.

f10 – Beisebol – uma adaptação, para o futebol, do jogo de beisebol. 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 um outro aluno que, de um ponto determinado no chão, chuta a bola à maior distância possível. Enquanto um dos quatro do outro time vai buscar a bola, aquele que chutou a bola procura conquistar o maior número de bases possível (a cada vértice 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 pontos. Um a um os jogadores se revezam nos chutes. Podem ser usadas várias áreas de jogo em um campo de futebol.

f11 – Tacopé – uma adaptação do jogo de "bétis" ou taco. Como no jogo de "bétis", jogam dois contra dois a uma distância de 10, 15 ou mais metros entre uma meta e outra. As metas são tripés de varetas ou latas em pé, no centro de um círculo. Dois jogadores de um mesmo time, utilizando os pés, defendem as metas para que os tripés ou latas não sejam derrubados. Os outros dois tentam derrubar as metas. Quando uma meta é derrubada, os papéis são invertidos. O jogo transcorre da seguinte maneira:

a. um dos atacantes chuta a bola na direção da meta à frente;
b. o defensor dessa meta procura rebatê-la o mais longe possível;
c. se conseguir, enquanto o adversário não a traz de volta para o ponto de partida ou corta a trajetória da corrida dos defensores com um chute, os defensores correm de uma meta para a outra. Cada corrida completa vale um ou dois pontos;
d. os atacantes, caso os defensores errem a rebatida, podem derrubar a meta, se o seu defensor estiver fora do círculo. Com o defensor dentro do círculo, a meta não pode ser tocada;

e. os jogadores estabelecem o total de pontos necessário para concluir uma partida.

Passe

No futebol moderno, o passe é um dos mais importantes fundamentos. Os sistemas de marcação tornaram-se muito rígidos, a condição física dos jogadores tornou-se muito boa, sobra pouco espaço para jogar. Portanto, o futebol tem que ser jogado de forma muito veloz, dando poucas oportunidades para que o adversário tome a bola. O principal recurso para isto é o passe rápido. O jogador que vai executar o passe tem pouco tempo para prepará-lo. Atualmente, a habilidade de passar depende de ser capaz de executá-la em curto espaço de tempo. Frequentemente, o jogador que tem a posse da bola tem que decidir entre passá-la a um companheiro ou fintar o adversário. Quase sempre a atitude mais eficiente é passar a bola. O passe, em suas diversas modalidades (assistência, lançamento, cruzamento, 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.

Portanto, passes rápidos e corretos são decisivos para o êxito no futebol. Há passes que são decisivos, quando o jogador passa a bola a um companheiro em condições de fazer o gol. Alguns chamam esse passe de assistência.

Sugestões de Atividades para Ensinar a Passar

Todas a atividades aqui sugeridas serão precedidas de um código com uma letra e um número. No caso, por se tratar do passe, usaremos a letra "p". Assim, por exemplo, teremos p1, p2 etc.

p1 – Bobinho – certa vez, assistindo a uma sessão de treinamento da seleção da Ucrânia (se não me engano), durante todo o tempo que antecedeu o "coletivo", a única atividade que eles fizeram foi o bobinho. Faziam uma variação atrás da outra, e se divertiam. Comentando com alguns professores amigos meus que acompanhavam diariamente aqueles treinamentos, fui informado por eles que raramente os jogadores daquela seleção

faziam outro exercício que não o bobinho. Achei um pouco de exagero, mas concordo que não há nada melhor para aprender a passar que o bobinho. Afinal, com essa brincadeira, o brasileiro notabilizou-se pelo toque sutil na bola e tornou-se pentacampeão do mundo de futebol de campo e pentacampeão mundial em futsal.

No tempo em que trabalhei com a seleção brasileira de *masters* (na época chamada de *seniors*), em 1990, durante cerca de cinco meses, invariavelmente o treino começava com um bobinho (um toque só, dois bobinhos). Até para se aquecer para a final do campeonato mundial de *masters* (quando fomos campeões), fizemos o bobinho no vestiário. O bobinho era nossa reza antes de entrar em campo.

Vamos a algumas variações, dentre as dezenas ou centenas das possíveis do bobinho. O jogador ou os jogadores no centro da roda são chamados de bobinhos.

a. Com três toques e um bobinho – essa variação é para quem está começando a aprender futebol. Em uma roda de jogadores habilidosos, o coitado do bobinho ficaria para sempre.

   Faz-se uma roda e um é escolhido para ficar no meio, tentando tomar 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.

   Recomendo que a roda nunca seja formada por muitos alunos. Caso haja 20 alunos, é melhor quatro rodas de cinco que duas rodas de 10 ou uma roda de 20.

b. Com dois toques e um bobinho – o que mudou? Mudou a exigência quanto à habilidade de passar. É isso que define uma certa metodologia de ensino em que o aluno se torna mais ativo. O professor não precisa ficar dizendo que é preciso passar melhor (apesar de até poder falar isso com frequência). Acontece que, melhor que as recomendações do professor, é a sugestão de uma situação em que a exigência de passar com mais habilidade é condição da ação. É a situação que exige passar melhor, que provoca o desenvolvimento da

habilidade. 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.

c. Com um toque e um bobinho – com apenas um toque, o aluno já deve ter bastante habilidade em passar. Não se pode esperar que uma criança que começou recentemente a aprender futebol possa fazer uma atividade como esta. Pode-se levar meses até que se consiga tal habilidade. Às vezes, em crianças muito novas, um ou dois anos não serão suficientes para tanto. A situação de um toque e um bobinho exige que o aluno passe para o colega mantendo a cabeça erguida, ou seja, enxergando a bola e também o campo de jogo.

d. Com três toques e dois bobinhos – aqui a gente começa tudo de novo, só que com dois bobinhos. A marcação da bola é mais severa; são dois a marcar. Portanto, o passe tem que ser muito bem feito.

   Como se pode definir o momento de mudar a atividade, passando de um bobinho para dois bobinhos, de três toques para dois toques e assim por diante? O momento de mudar é quando a criança ou o adolescente realiza a atividade com êxito, com uma certa facilidade. Nesse momento, pode-se deixar que brinquem um pouco mais, para vivenciarem a experiência do êxito, para curtirem o prazer da ação bem feita, e só em seguida proceder às mudanças. Agora, quando nossa sugestão não funciona, isto é, por mais que os alunos tentem, não conseguem êxito, então temos que baixar um pouco o nível. O nível de exigência ideal é aquele que se adianta um pouquinho ao que o aluno já sabe.

e. Com dois toques e dois bobinhos – como vemos, a exigência de passar com mais habilidade vai aumentando à medida que os grupos de alunos envolvidos se tornam mais habilidosos. Essa evolução de habilidade não significa que temos que sempre começar pelo bobinho com três toques e um bobinho. Isso apenas em caso de iniciantes. Porém, alunos com boa experiência anterior em futebol podem já iniciar em níveis elevados, como este, com dois toques e dois bobinhos. Todos sabemos que futebol pode ser aprendido, e bem, na rua, nas quadras de condomínios, nos campinhos de várzea e outros locais. Jovens que passaram por tais experiências devem receber tratamento de acordo com seus conhecimentos e não serem tratados como se não soubessem nada.
f. Com um toque e dois bobinhos – essa é uma das modalidades mais difíceis do bobinho. É preciso ter muita habilidade para brincar assim. Quando a roda tem poucos alunos então, o passe tem que ser muito rápido e preciso. Lembro que na seleção brasileira de *masters*, Rivelino e Edu eram capazes de fintar os bobinhos com apenas um toque. É difícil dizer como faziam. É mais fácil atribuir isso e outras coisas maravilhosas que faziam com a bola à magia de que seus pés eram dotados.
g. Bobinho em movimento – a roda de alunos que passa a bola entre si não precisa ficar fixa no campo; pode movimentar-se à vontade. Isso ensina o aluno a deslocar-se para receber a bola. Na várzea, antigamente, dizia-se que "Quem se desloca recebe, quem pede tem preferência". Há uma sabedoria na várzea que causa inveja às escolinhas de futebol. O que não causa inveja são os vícios da várzea. Que bom se pudéssemos ter escolinhas de futebol com as virtudes da várzea e sem seus defeitos. Trágico é ouvir declarações de dirigentes de futebol profissional que são a mais fina expressão dos vícios da várzea.

p2 – 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, sem que o adversário toque a bola, marca um ponto. O passa 10 geralmente é brincado com passes manuais. Adaptado para o futebol, no início não se pode pedir que os alunos façam 10 passes consecutivos. Pode-se iniciar sugerindo o passa 5, por exemplo, depois o 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.

Formam-se duas equipes com o mesmo número de alunos em cada uma delas. Demarca-se uma área de jogo. O professor joga a bola para cima. O aluno que a pegar deve passá-la a um colega da mesma equipe, que a passa a outro e assim sucessivamente, até somarem, por exemplo, cinco passes sem que algum adversário a intercepte. A cada sequência, sem interferências do adversário, marca-se um ponto. Quando algum jogador adversário tocar a bola, sua equipe passa a ter a posse dessa bola. A cada ponto marcado por um time, a bola é novamente jogada para cima pelo professor, ou seja, é dada nova saída.

p3 – Futetênis – jogam um ou dois jogadores de cada lado. Delimita-se uma área de jogo, separada ao meio por uma rede ou uma corda, fazendo as vezes de rede de tênis. As regras não precisam ser exatamente as do tênis de campo; podem ser adaptadas de modo que fiquem mais simples para os jogadores iniciantes. A diferença maior quanto ao jogo de tênis é que, neste caso, joga-se com uma bola de futebol e com os pés. É uma brincadeira que pode ser feita em campo de grama, de terra, de cimento ou de qualquer outro material que permita o quicar da bola.

p4 – Corrida de estafetas dois a dois – corridas de estafetas são brincadeiras de revezamentos. Habitualmente, joga uma equipe contra a outra, formada cada uma delas em coluna, ou seja, um aluno atrás do outro. À frente de cada coluna, a uns 10 metros

de distância, o professor coloca um objeto como ponto de referência. Ao seu sinal, partem os primeiros alunos de cada coluna, com a maior velocidade possível correm até o ponto de referência, contornam-no, voltam até sua coluna e batem na mão do próximo aluno, que repete o mesmo procedimento. Quando todos realizarem sua corrida, termina a brincadeira. Vence a equipe que terminar primeiro.

No caso do futebol, repete-se o procedimento habitual da corrida de estafetas, porém, agora, formam-se colunas por dois. Os alunos, ao conduzirem a bola, o fazem dois a dois, passando-a de um para outro durante todo o percurso.

Para solicitar um nível mais elevado de passe, à medida que os alunos demonstrem maior habilidade, pode-se aumentar a distância entre um e outro para que o passe seja mais longo.

p5 – Trança – os alunos formam-se três a três. Podemos imaginar realmente uma trança sendo feita em cabelos longos. O aluno do centro do trio (A) passa bola para o aluno à sua direita (B) e fica no seu lugar. O aluno B passa bola para o aluno à esquerda (C) e vai para seu lugar. O aluno C passa a bola para o aluno A, e assim sucessivamente, em deslocamentos até o fundo do campo. Quem passa a bola corre por trás de quem a recebe, para não atrapalhá-lo.

Sugestões de variações:

a. Trança dois a dois – somente dois alunos, A e B. A passa para B e fica no seu lugar; B se desloca com a bola até o lado onde estava A originalmente. Repetem o mesmo procedimento durante todo o espaço do campo. Quem passa se desloca para o lugar do outro, sempre por trás.

p6 – Bola no pé é bobo – em círculo ou espalhados por uma pequena área, os alunos começam a passar a bola entre si ao sinal do professor. Devem retê-la o menos possível no pé, porque, ao segundo sinal do professor, quem estiver com a bola perde um ponto. Quem perder menos pontos após um tempo determinado, vence o jogo.

p7 – Queimada – o jogo da queimada pode ser feito como futebol.

Formam-se duas equipes com a mesma quantidade de alunos. O time A procura queimar os jogadores do time B. Na versão original, é um jogo que serve para preparar mais chute e defesas de goleiros que passes. Sugiro uma versão modificada, que serve mais para exercitar o passe. Nesta versão, quem for queimado, não precisa ficar no fundo da quadra; pode ficar nas laterais. Sendo assim, é vantagem passar a bola rapidamente pelas laterais do campo, criando posições favoráveis para queimar os adversários.

p8 – Jogo dos 30 segundos – os alunos formam duplas, um de frente para o outro, distantes mais ou menos seis metros. A um sinal do professor, trocam o maior número possível de passes durante 30 segundos. O sinal que indica o término dos 30 segundos é dado pelo professor. As duplas contam o número de passes e informam o professor. O exercício é repetido diversas vezes para que os alunos tentem aumentar a quantidade de passes no tempo estipulado. Pode-se diminuir ou aumentar a distância entre os alunos.

p9 – Bochabol – como num jogo de bocha, lança-se uma bola menor, dentro de um espaço delimitado. Os alunos procuram lançar, cada um sua bola, o mais próximo possível da bola pequena. As regras são as mesmas do jogo de bocha.

p10 – Bola aos círculos – Desenham-se no chão, cinco círculos, um dentro do outro, formando cinco zonas de pontuação. A mais externa vale um ponto, a segunda dois pontos e assim sucessivamente, até a central, que vale cinco pontos. Com os pés, os alunos lançam, cada qual sua bola, na direção dos círculos. Onde a bola parar, a pontuação correspondente é atribuída ao aluno que a lançou. A cada rodada de lançamentos, são somados os pontos. Ao final do jogo, vence o jogo aquele que somar mais pontos.

p11 – Pega-pega – Dois alunos são escolhidos para serem pegadores e ficam com uma bola. Todos os demais, em um espaço delimitado, são fugitivos. Ao sinal do professor, os dois começam a tentar pegar os fugitivos. O pegador só pode pegar alguém se estiver de posse da bola. O outro pegador, que não está com a bola, pode se deslocar à vontade, de preferência para

perto de algum fugitivo. O que está com a bola pode correr conduzindo-a ou passá-la para o colega que se desloca para perto do fugitivo. Cada fugitivo que for pego se torna mais um pegador e assim sucessivamente até que todos sejam pegos. O pegador pode tocar o fugitivo com qualquer parte do corpo.

a. variação do pega-pega – quando os alunos mostrarem bastante habilidade em se deslocar para receber passes, pode-se solicitar mais dessa habilidade. Até porque, em qualquer jogo coletivo com bola, é inútil permanecer parado esperando passes. Qualquer jogador parado torna-se alvo fácil de marcação. Ao contrário, é difícil marcar um jogador em movimento. Portanto, o mais correto, quando do passe, é deslocar-se para receber. Não devemos esquecer que a ação de passar é realizada por duas pessoas, a que lança a bola e a que a recebe.

Nesta variação, quem está de posse da bola não pode correr com ela. Ou seja, como só pode pegar os fugitivos aquele que estiver com a bola e, como ele, ao recebê-la deve permanecer parado, deve recebê-la muito próximo de um fugitivo para poder tocá-lo (pode tocá-lo com qualquer parte do corpo). Neste caso, quem está de posse da bola precisa passar com muita precisão a algum colega pegador que se deslocar para próximo de um fugitivo.

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 tempo para controlar a bola e passá-la, fintar o adversário, finalizar, é mínimo. O controle eficiente é, portanto, a habilidade de reter a bola em condições de realizar uma jogada, nesse tempo mínimo. O jogador pode controlar a bola com o peito, com partes diferentes dos pés, com a cabeça, com a coxa etc. Talvez esse controle tenha que ser feito durante uma corrida, às vezes durante um salto, às vezes parado. Ou seja, em qualquer situação, se a bola chega ao jogador, ele deve ter domínio suficiente sobre ela para controlá-la, caso contrário, será desarmado ou terá sua tentativa de dar sequência ao jogo

frustrada. O controle é condição de base para a realização de qualquer jogada no futebol.

c1 – Bexiga especial – existem umas bexigas, vendidas no comércio, mais resistentes que as comuns. Podem ser envolvidas por panos, de forma que fiquem leves e resistentes e se prestem a um fácil controle pelas crianças mais novas. Muitas brincadeiras podem ser criadas para crianças de 6, 7 anos, com pouca experiência de futebol. Será muito agradável para essas crianças poderem controlar com certa facilidade essas bolas. É muito importante a experiência do êxito, bastante comprometido quando alunos com pouca experiência têm que lidar com bolas de futebol pesadas.

c2 – Corrida do controle – em um trecho demarcado (mais curto quanto mais novos e inexperientes forem os alunos), o professor pede que as crianças, umas ao lado das outras, percorram o percurso fazendo embaixadas (casquinhas). Sempre que a bola escapar ao seu controle, o aluno deve pegar a bola com as mãos e reiniciar do ponto em que parou, até que chegue ao final do percurso.

c3 – Desafios de controle – Os alunos formam duplas. O professor pede que, um de cada vez, durante um certo tempo (5, 10 minutos), faça o 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 atividade serve como referência para o aluno.

c4 – Jogo do controle – esta brincadeira já foi descrita com as atividades de finalização. Na sua execução, os jogadores não podem deixar a bola cair no chão. Precisam, portanto, de muita precisão ao controlá-la no ar, de pé para pé, no peito, nos ombros, de cabeça etc.

Comentário: quando eu era garoto, era comum que, em casa, antes ou depois de jogar futebol com os amigos, eu dedicasse, às vezes, horas e horas exercitando o controle de bola. Quando um garoto de 12 anos aparecia fazendo mágicas com a bola, por exemplo, 300, 500 embaixadas seguidas com os pés, ou parando a bola na cabeça, nos ombros, ou fazendo embaixadas de cabeça, entre outros

malabarismos, aquilo não era produto apenas de talento. Muito tempo de exercício solitário era consumido para se chegar a tais façanhas. Boa parte da habilidade de jogadores de excepcional talento em qualquer modalidade esportiva é conseguida com esse exercício solitário, sem professor.

c5 – 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 suficiente 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.

c6 – Controle de bola com arco – em duplas, um aluno fica com um arco, à sua frente, na altura da cintura, em contato com o corpo. Seu companheiro lança a bola, que ele deve amortecer no peito, fazendo-a cair dentro do arco. Outro movimento possível é amortecer a bola na cabeça, de modo que ela caia dentro do arco. O aluno que lança a bola deve fazê-lo com as mãos, se não tem experiência suficiente em futebol, e com os pés, se possui habilidade bastante para isso. Pode-se aumentar a exigência do exercício aumentando as distâncias entre os dois alunos.

c7 – Cestobol – trata-se de um jogo de basquetebol adaptado para o futebol. Qualquer recipiente pode servir como cesta (arcos, cestos de lixo etc.). Pode-se fazer jogar um time contra outro ou apenas individualmente. Para encestar a bola, o aluno tem que controlá-la sutilmente. Alunos mais desenvolvidos em futebol podem jogar como se se tratasse do próprio jogo de basquetebol.

Condução

É a habilidade que permite ao jogador levar a bola de um ponto a outro do campo, sem ser desarmado, antes de efetuar um cruzamento ou outra jogada qualquer. É uma habilidade difícil de ser aplicada, dada a rigidez dos sistemas de marcação. O marcador não marca apenas a bola, mas também o corpo do adversário, tentando desequilibrá-lo, frequentemente recorrendo a faltas. A condução exige um excelente controle de bola e sua eficiente proteção, o que é feito com o corpo todo. Essa condução, no futebol moderno, deve ser feita com rapidez, caso contrário torna-se ineficaz. Durante a condução que, dependendo da situação, pode ser feita em linha reta ou com mudanças de direção, a bola deve permanecer o mais próximo possível do corpo do jogador. Essa condução prepara um cruzamento, um lançamento, um passe, entre outras jogadas. Às vezes, é utilizada para romper uma defesa no interior da área e preparar uma finalização decisiva. Os exercícios para desenvolver a habilidade de conduzir a bola são úteis também para desenvolver a habilidade de controlar a bola.

cd1 – 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 só podem fazê-lo saltando em uma perna só. Nós a adaptamos para o futebol fazendo com que os alunos que tentam atravessar a rua conduzam uma bola com os pés. Vale lembrar que as bolas utilizadas na aprendizagem de futebol não precisam ser bolas de couro. Podem ser quaisquer bolas, como por exemplo, bolas de meia. O importante é que haja muitas bolas para que cada aluno possa, em atividades como esta, utilizar uma. O mãe-da-rua adaptado ao futebol é feito em uma área delimitada, que faz as vezes da rua. Para solicitar nível maior de habilidade, após ser feita com um único pegador, pode ser feita também com dois e até três pegadores.

cd2 – Passeio com a bola – nesta brincadeira, cada aluno tem que ter uma bola, nem que seja de meia. Na área da escola de futebol ou adjacências, os professores saem a passear com os alunos. Procuram passar por terrenos variados, com subidas, descidas, contorno de obstáculos etc. Os alunos têm de passar por tudo isso sem perder o controle da bola. Durante uns 15 a 20 minutos, passeia-se dessa forma com os alunos. Com os mais

novos, pode-se criar uma história que motive o passeio, isto é, uma fantasia que será vivida pelas crianças, sempre com a bola nos pés. No início, essa atividade é feita em áreas pequenas com terrenos pouco acidentados. À medida que a habilidade de conduzir aumenta, pode-se variar mais o terreno e aumentar a área da brincadeira.

cd3 – Estafetas – as corridas de estafetas são brincadeiras bastante tradicionais e muito utilizadas em aulas de educação física. Na iniciação ao atletismo são especialmente indicadas. Sua forma mais típica já foi descrita na parte de sugestões sobre o passe.

Na adaptação para o futebol, o procedimento básico é o mesmo, exceto que o aluno conduz uma bola com o pé.

Um exemplo de variação deste jogo é colocar obstáculos no caminho dos alunos, de modo que tenham de contorná-los para cumprir a tarefa.

cd4 – 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 espaço-temporais bastante significativas, orientadas pelo ritmo das batidas da corda.

Na escola de futebol, o que fizemos foi simplesmente pedir que os alunos brinquem de zerinho, porém, conduzindo uma bola com os pés. A partir disto, criamos um número grande de variações, entre as quais:

a. Zerinho sem batidas vazias – pedimos que os alunos não deixassem batidas vazias, isto é, que em todas as batidas de corda houvesse alguém passando com uma bola.
b. Zerinho cooperativo – passamos a contar os acertos, voltando ao zero sempre que houvesse um erro, isto é, uma batida vazia ou um tropeço na corda. Enquanto os alunos conseguirem passar seguidamente sob a corda sem deixar batidas vazias, o professor vai contando, 1, 2, 3, 4… e assim por diante. Neste caso, o erro de um significa o erro de todos; ao contrário, o acerto de cada

um representa o acerto de todos. O aluno passa a se preocupar com o outro, procura fazer sua parte com maior eficiência, para que o grupo todo não volte ao zero. Uma atividade que, na versão "a", era apenas individual, tornou-se coletiva e cooperativa. É cooperativa porque todos juntam suas habilidades para cumprir uma tarefa que não mais pode ser feita individualmente. O professor pode pedir, por exemplo, que tentem chegar a 20 passagens sem erros, ou 30 ou até mais. Pouco a pouco, as crianças precisam aprender a socializar suas habilidades individuais, principal motivo de toda a vida social. Uma pedagogia orientada nesse sentido preocupa-se não só com o desenvolvimento atlético, mas também com o esporte como meio de educação social.

cd5 – Sombra – em duplas, um aluno de cada vez é o modelo, enquanto um outro é sua sombra, cada um deles com uma bola no pé. Tudo o que o modelo fizer, sua sombra tem que fazer também. A sombra pode estar na frente ou atrás do modelo.

cd6 – Pique-bandeira – é uma brincadeira de rua em que cada time protege seu campo contra a invasão dos adversários, que fazem o mesmo. Ou seja, o time A tenta invadir o campo de B e este procura invadir o campo de A. Após a linha de fundo de cada time, há uma bandeira que tem que ser tomada pelo time adversário, cujos jogadores devem chegar até lá sem ser tocados pelos adversários, e vice-versa. De posse da bandeira, devem voltar ao seu campo, também sem ser tocados.

Essa brincadeira pode ser útil para ensinar a condução de bola: basta que todos os jogadores tenham que conduzir uma bola nos pés enquanto se deslocam pelo campo de jogo.

cd7 – Pega-pega – trata-se do pega-pega comum, em que há um pegador e os demais são fugitivos. Quem for pego, passa a ser o pegador. Neste caso, cada jogador deve conduzir uma bola com os pés. Começa-se com um espaço pequeno e pode-se ampliar aos poucos esse espaço.

Variações do pega-pega:

a. Pega-ajuda – quem for pego, passa a ajudar o pegador,

até que todos sejam pegos, quando termina a brincadeira.

cd8 – Condução no quadrado – traça-se, com cordas ou giz, no chão, um quadrado, de mais ou menos 8 metros de lado. Colocam-se, em cada vértice do quadrado, dois ou três jogadores. A atividade consiste em tentar manter as distâncias, ou seja, quando um grupo estiver chegando a um vértice do quadrado, o outro tem que estar chegando ao outro, e assim por diante. Com isso, os alunos precisam conduzir a bola, enxergando ao mesmo tempo a bola e todo o campo de jogo. É mais ou menos o que ocorre também na brincadeira do zerinho, por exemplo, quando o aluno tem que enxergar a bola e a corda ao mesmo tempo.

cd9 – Condução no retângulo – o desenho no chão agora é de um retângulo. Depois que os alunos realizarem com êxito a tarefa do quadrado, troca-se para o retângulo, de forma que um dos lados tenha o dobro do outro (por exemplo, 8 e 16 metros). Neste caso, para que cheguem todos ao mesmo tempo nos vértices, dois grupos precisam correr com o dobro da velocidade dos outros dois.

 Desarme

É o principal recurso de defesa. O jogador desarma seu adversário sendo mais veloz que este (velocidade de deslocamento e de segmentos corporais), ou sendo mais forte, ou sabendo desequilibrá-lo. Esse desarme pode ser feito também antecipando a bola antes que ela chegue ao adversário. Pode ser um desarme por baixo, utilizando os pés, como pode ser feito no alto, utilizando a cabeça. As tentativas de desarme resultam frequentemente em penalizações ao defensor quando o corpo do adversário é atingido em vez da bola. São muitas as qualidades requeridas de um defensor. A habilidade de desarmar deve superar as habilidades do atacante no momento da jogada.

d1 – 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 dessa habilidade. Com maior número de pegadores, mais se solicita da habilidade de conduzir.

d2 – Sombra – os alunos trabalham em duplas. Um deles será o modelo enquanto o outro será sua sombra. Cada qual com uma bola. Durante um tempo determinado pelo professor, tudo o que o modelo fizer deverá ser feito igualmente por sua sombra, exatamente como foi feito na parte de sugestões de atividades de condução de bola. Terminado o tempo, invertem-se os papéis. Apesar de não haver desarme nesta atividade, os alunos aprendem a acompanhar o outro jogador durante o campo, condição fundamental para realizar o desarme.

d3 – 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 colocarmos maior número de bobinhos na roda.

Pode-se variar esta atividade para estimular mais o desarme, realizando exercícios de dois contra dois, dois contra três, um contra dois, três contra quatro etc.

d4 – Torre – coloca-se um cone ou outro objeto qualquer como referência. Dois alunos ficam defendendo a torre, de costas para ela. Os demais alunos lançam a bola com os pés, tentando derrubar a torre. Os dois alunos defensores só podem defender com os pés.

d5 – Saídas 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, deve dominar a bola e tentar fazer o gol. O outro aluno é defensor e sai com um certo atraso, após o sinal do professor, tentando desarmar o atacante. A distância de corrida até o gol deve ser de 20 a 30 metros.

Drible

Podemos também chamar de finta, uma vez que estamos escrevendo em português, em que drible e finta são sinônimos. 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 um 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. O jogador habilidoso em driblar, geralmente, é capaz de enganar o adversário, pela sua velocidade em tirar a bola de seu alcance, ou de mudar rapidamente a direção do próprio deslocamento.

dr1 – Futebol numerado – os alunos devem se organizar em colunas. É importante que as colunas tenham um número pequeno de alunos em cada uma delas. Quando as colunas têm muitos participantes, a espera pela atividade é grande e os alunos ficam muito tempo parados. Se há, por exemplo, vinte participantes na aula, é recomendável que se formem colunas de, no máximo, cinco alunos, compondo as colunas A, B, C e D. Jogam a coluna A contra a coluna B e a coluna C contra a coluna D. Em cada coluna os alunos são numerados, neste caso, de um a cinco. À frente de cada duas colunas, um gol com um goleiro.

O professor explica que, a cada vez, chamará um determinado número, por exemplo, "4". Os dois alunos que possuem o número quatro das colunas A e B, correm em direção à bola lançada pelo professor à frente das colunas, e aquele que a dominar, tenta driblar o adversário e fazer o gol. O mesmo se dá nas colunas C e D. Se o gol for conseguido, a coluna do aluno correspondente marca um ponto. Os pontos vão se acumulando durante um número determinado de jogadas.

Ao mesmo tempo, é uma brincadeira para treinar o desarme, pois o aluno que não domina a bola, procura desarmar o adversário.

dr2 – Cada um para 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. A brincadeira é realizada durante um determinado tempo, estipulado pelo professor.

dr3 – Jogo de três – dois na linha e um no gol. Os dois da linha procuram driblar um ao outro e fazer o gol no terceiro, que faz o papel de goleiro. Quem fizer o gol torna-se goleiro. Os alunos se revezam nos diferentes papéis durante um certo tempo, determinado pelo professor.

dr4 – Soma de dribles – organizam-se duas equipes, A e B, com cinco alunos em cada uma delas. Um campo de jogo de mais ou menos vinte metros de comprimento. A um sinal do professor, partem os alunos da equipe A, cada um com uma bola, procurando chegar ao outro lado do campo, driblando os adversários de B. Vão contando os adversários driblados, até perderem a bola. Quando todos os alunos de A forem desarmados ou tiverem chegado ao outro lado do campo, somam-se os dribles conseguidos. Em seguida, o mesmo é feito com a bola de posse para os alunos da equipe B.

dr5 – Bobinho com dribles – uma roda de no máximo 10 alunos, um bobinho no meio. Antes de passar a bola, o aluno que tem sua posse é obrigado a dar ao menos um drible no bobinho.

dr6 – Conquista das bandeiras – num espaço de aproximadamente dez metros, um grupo de cinco alunos tenta buscar bandeiras ou quaisquer outros objetos que sirvam de referência, na linha de fundo do campo. Essas bandeiras são defendidas por outros cinco alunos. Após algum tempo dessa prática, o professor inverte os papéis, ou seja, defensores viram atacantes e atacantes viram defensores.

Lançamento

Chutar a bola para o gol ou para um companheiro ganha diversos nomes no futebol, dependendo da intensidade e das intenções do chute. Por exemplo, chutar a bola tentando fazer um gol é chamado de finalização; chutar para um companheiro a distância curta ou média é chamado de passe; chutar para um companheiro distante é chamado de lançamento; chutar da linha de fundo para a área adversária é chamado de cruzamento. O lançamento é um fundamento decisivo quando bem aplicado. Trata-se de uma modalidade de passe, assim como o cruzamento ou a assistência. Porém, com rara frequência é utilizado com

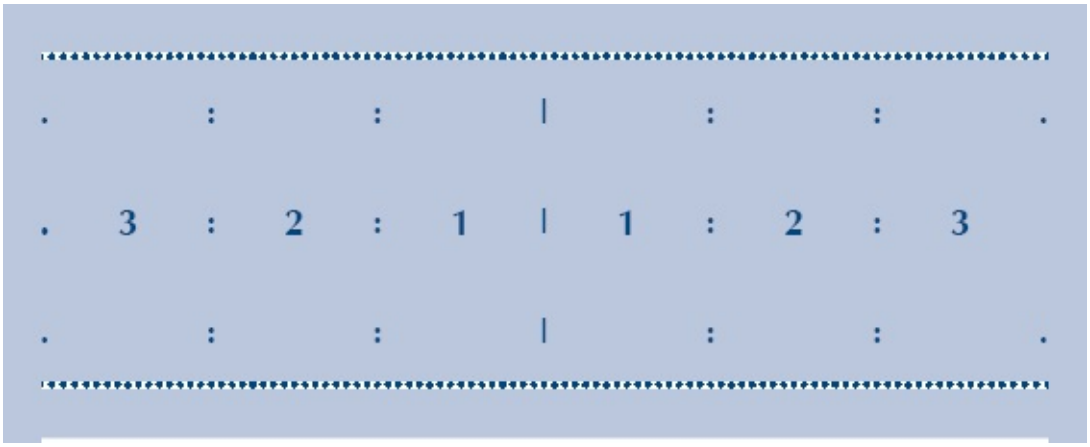
eficiência. Somente jogadores com muito controle de bola, com excepcional noção de tempo e espaço, com ótima habilidade para conduzir a bola e com boa força de chute podem lançar bem uma bola.

lm1 – Pique-bandeira – tanto quanto o jogo da queimada, o pique-bandeira é considerado em educação física um jogo pré-desportivo, tal a complexidade que algumas formas desse jogo assumem. Formam-se duas equipes e cada uma delas defende uma área de jogo, geralmente uma meia quadra de basquetebol ou de futsal, mas pode ser também qualquer terreno demarcado. Anteriormente à linha de fundo de cada quadra existe uma zona demarcada onde fica a bandeira. Essa bandeira deve ser capturada pela equipe da quadra oposta, na qual, anteriormente à linha de fundo, também fica uma bandeira. Ou seja, a tarefa dos jogadores de cada equipe é pegar a bandeira no fundo da quadra dos adversários e trazê-la para o seu campo. O problema é que, na passagem pelo campo dos adversários, qualquer jogador que for tocado por um deles ficará paralisado na quadra, podendo ser salvo por um companheiro ainda não pego. Ir ao campo adversário e voltar com a bandeira é uma tarefa das mais complicadas. No entanto, uma vez tendo ultrapassado a linha de fundo, o jogador não pode ser pego. Pode então pegar a bandeira, mas tem que voltar pelo campo adversário (ver descrição em atividades de condução de bola).

No caso do futebol, pode-se pedir que os jogadores façam essa tarefa com bola nos pés, exercitando o passe, o drible, e assim por diante. Nesta variação aqui sugerida, a bandeira pode ser uma bola. Uma vez de posse da bola ou bandeira, os jogadores podem ou conduzi-la com os pés até seu campo, ou lançá-la para um companheiro em seu campo.

lm2 – Futetênis – brincadeira utilizada também para o exercício de outros fundamentos, pode ser adaptada para exercitar o lançamento. O campo de jogo deve ser maior do que quando se objetiva o passe comum. Deve-se pontuar as zonas de queda da bola, de forma que as zonas mais ao fundo da quadra 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.
Jogadores inexperientes devem jogar com a permissão de que a bola possa pingar uma ou duas vezes no chão antes de ser tocada pelo jogador que defende o campo correspondente. Jogadores mais experientes devem impedir que a bola pingue mais de uma vez no chão.



lm3 – Artilharia – à distância de 15, 20 ou 25 metros, dependendo da idade e do nível técnico dos jogadores, arma-se uma pilha de latas. Formam-se as equipes e um jogador de cada vez lança a bola, tentando derrubar as pilhas de latas. Os pontos marcados corresponderão ao número de latas derrubadas.

lm4 – Gol a gol – também utilizado para finalização, neste caso, deve ser feito com as traves colocadas à distância maior, cerca de 20 ou 25 metros uma da outra. Os goleiros, que também são os lançadores, devem ficar adiantados, em relação às suas traves, uns três metros. Um jogador de cada vez lança a bola tentando encobrir o outro jogador que, neste momento, é o goleiro do lado oposto. As traves podem ser as de futsal ou improvisadas com tijolos, pedras etc.

lm5 – Bola no saco – dois jogadores, cada um com um saco de pano ou de plástico, distantes um do outro uns 15 metros, dependendo da idade e nível técnico (mais idade ou maior nível técnico, maior distância entre eles). 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. À medida que vai aumentando o número de acertos, aumenta a distância entre os jogadores.

lm6 – Bobão – mesma formação que o bobinho. Neste caso, porém, os jogadores fazem uma roda gigante, distantes um do outro pelo menos 15 metros.

lm7 – Lançamento com goleiro – distantes uns 15 metros pelo menos um do outro, as duplas trocam bola em lançamentos. Entre eles, no meio do caminho, fica um goleiro, tentando interceptar a bola. À medida que aumenta a habilidade de lançar, podem-se aumentar a distância e o número de goleiros no meio.

Cruzamento

É um tipo de passe, semelhante a um 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 preocupação constante dos sistemas defensivos anular essa jogada. Quando bem aplicada, cria ótimas oportunidades para uma boa finalização, com grandes chances de se conseguir o gol. É um dos recursos mais eficientes para romper os sistemas de marcação. Apesar de sua importância, poucos jogadores conseguem executar com eficiência esse fundamento. É difícil identificar brincadeiras, dentre as praticadas para o futebol, que exercitem o cruzamento.

cr1 – 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 (onde se localiza o ponto de cobrança de escanteio). Repetidamente, ele cruza essa bola na direção das traves. Vários jogadores se colocam próximos das traves procurando finalizar, ou de cabeça ou com os pés.

cr2 – 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.

Observação: todas as atividades recomendadas para exercitar o lançamento

podem ser utilizadas também para o cruzamento.

Cabeceio

É uma habilidade bastante requerida, tanto para atacar quanto para defender. Geralmente, é utilizada quando se trata de bolas altas. Em certos casos, a maior ou menor habilidade de cabecear define o êxito da defesa ou do ataque. Alguns jogadores se especializam em finalizar de cabeça, outros se especializam em servir, através de lançamentos e cruzamentos, companheiros muito habilidosos em cabecear. O cabeceio pode ser ofensivo, quando utilizado para servir um companheiro em condições de finalizar ou para direcionar a bola para o gol; ou o cabeceio pode ser defensivo, quando utilizado para interromper uma jogada do adversário.

cb1 – Futevôlei de cabeça – igual ao futevôlei já descrito anteriormente, porém, só valendo passes de cabeça.

cb2 – Cruzamentos com cabeceio – igual ao exercício descrito anteriormente a respeito de cruzamentos mas, neste caso, só valem finalizações de cabeça.

cb3 – Jogo do cabeceio – um jogo adaptado, dois contra dois, três contra três etc., só valendo finalizações e gols de cabeça.

cb4 – Controle de cabeça – um goleiro, diversos jogadores de linha. Como na brincadeira descrita para a habilidade de controle, a bola deve passar por diversos jogadores (três passes no mínimo) antes da finalização, mas tanto esta quanto os passes só podem ser feitos de cabeça.

cb5 – Bobinho de cabeça – somente para jogadores com boa experiência em futebol. Joga-se como na brincadeira comum de bobinho, mas os passes só podem ser feitos de cabeça, assim como o bobinho só pode interceptá-la com a cabeça.

Defesas (goleiro)

O goleiro, em qualquer esporte, é fundamental para a definição do placar. Tanto é que, por mais que falhem os atacantes ou os jogadores de defesa, as

falhas do goleiro são as mais lembradas. Sendo o único jogador de futebol que pode utilizar qualquer parte do corpo, o goleiro precisa ter uma formação corporal excepcional. Goleiro que não teve boa formação das noções de espaço e tempo terá muitas dificuldades para sair do gol e antecipar as bolas lançadas para a área. Goleiro que tem pouca força de salto chegará tarde para defender os chutes fortes nos cantos. Goleiros pouco ágeis reagirão tardiamente às bolas chutadas próximas de seu gol. Goleiros com pouca velocidade de reação terão muitas dificuldades para defender os chutes à queima-roupa.

g1 – Gol a gol individual – duas metas de futebol ou futsal, ou ainda metas improvisadas, distantes umas das outras de 10 a 20 metros. Um jogador chuta na meta oposta à sua, procurando marcar gols. O outro jogador, nesse momento, joga como goleiro.

g2 – Queimada – trata-se de uma brincadeira de queimada adaptada para o futebol. Uma das equipes fica no centro de um quadrado ou de um círculo traçado no chão. Fora da figura ficam os jogadores da outra equipe, de posse de uma ou de duas bolas. O objetivo dos jogadores de fora é chutar a bola contra os jogadores de dentro, procurando queimá-los. Só não é considerado queimado aquele jogador que conseguir segurar ou rebater a bola com as mãos. Batendo a bola em qualquer outra parte do corpo, o jogador é considerado queimado. Todos aqueles que forem queimados passam para fora da figura e ajudam a queimar, até não restar mais nenhum do lado de dentro.

g3 – Futevôlei para goleiro – exatamente como o chutevôlei descrito anteriormente, porém, neste caso, qualquer jogador pode defender a bola com as mãos, para que não caia no chão, rebatendo-a ou segurando-a.

g4 – Bola à torre – dois jogadores defendem uma meta qualquer no centro de um círculo (um cone, uma caixa etc.). Os jogadores fora do círculo tentam acertar a meta, utilizando, no início, uma bola, depois duas e assim por diante. Os goleiros procuram impedir que essa meta seja atingida.

g5 – Bateria – um goleiro defendendo a meta. Diversos jogadores, cada um com uma bola, distantes de 10 a 20 metros do goleiro.

Cada um deles recebe um número. Por exemplo, se forem 10 jogadores, são numerados de 1 a 10, mas não ficam em ordem um ao lado do outro. Pelo contrário, ficam salteados: 2, 4, 1, 6, 9 etc. Ao sinal do professor, chutam com intervalos de um a dois segundos por chute. O goleiro não sabe exatamente de onde vem cada chute.

g6 – Paredão – o goleiro fica de frente para um paredão. Atrás dele, também de frente para o paredão, ficam um ou mais jogadores. O goleiro mantém-se inicialmente a uns 5 metros do paredão. Os jogadores chutam a bola, que rebate no paredão e deve ser defendida pelo goleiro. O goleiro é surpreendido pela rebatida, pois não vê de onde vem a bola. Aos poucos o goleiro deve se aproximar do paredão até ficar a uns 3 metros dele.

g7 – Rebatida ou repetida – dois jogadores contra dois. Enquanto dois deles ficam defendendo as traves, um dos outros dois chuta tentando fazer o gol. Se os goleiros segurarem a bola, terminou a jogada. Se rebaterem, os dois atacantes podem dominar a bola e fazer alguma jogada que resulte em gol. Os goleiros podem agir como defensores, mas só podem segurar a bola com as mãos em uma área demarcada próximo das traves.

2. JOGOS ADAPTADOS

Sugerimos um padrão de aulas que implica organizá-las em cinco partes: a primeira é uma conversa de poucos minutos a respeito de como serão as atividades práticas, ou sobre outros assuntos quaisquer; uma segunda parte, em que se realiza um jogo adaptado ou uma brincadeira; uma terceira parte em que, preferencialmente através de atividades lúdicas, exercitam-se as habilidades do futebol; uma quarta parte, em que se realiza novamente um jogo adaptado ou brincadeira; e, finalmente, uma quinta parte com mais uma roda de conversas sobre os acontecimentos da aula ou sobre quaisquer outros assuntos.

A seguir, daremos alguns exemplos de jogos adaptados. Vale lembrar que, nesses jogos, apenas um dos fundamentos está sendo enfatizado. No entanto, os demais fundamentos, ou, pelo menos, diversos deles, serão exercitados ao mesmo tempo. Sempre que o tema for o drible, por exemplo, também o desarme ou a condução serão trabalhados. Se o tema for o lançamento, também o

cruzamento será exigido, e assim por diante. Não esqueçamos, como foi mencionado anteriormente, que a segunda, terceira e quarta partes de cada aula obedecem a temas. A segunda parte segue os temas da aula anterior; a terceira e quarta partes seguem os temas do dia. Cada tema corresponde a um fundamento. O desenvolvimento de cada tema pode se dar através de um jogo adaptado como os que exemplificaremos a seguir, de uma brincadeira ou exercício, ou ainda com um jogo comum, um "rachinha", em que o professor, eventualmente, para o jogo para chamar a atenção sobre os temas da aula.

Passes

ps1 – Jogo limitando número de toques – um jogo comum, mas com limitação de passes. Por exemplo, jogar durante alguns minutos podendo, cada jogador, dar no máximo, três toques seguidos na bola; ou dois toques, ou, até mesmo, apenas um toque na bola.

ps2 – Só passes altos – todos os passes dados durante alguns minutos do jogo devem, necessariamente, ser passes altos, ou seja, a bola deve ir, do jogador que passa ao que recebe, sem tocar o chão.

ps3 – Tocar e passar por trás – após passar, o jogador que deu o passe deve se deslocar por trás do companheiro que recebe o passe. Em seguida, ele se adianta a esse companheiro e recebe dele o passe. E assim sucessivamente.

ps4 – Só passar para quem se desloca – o jogador que estiver de posse da bola, só deve passá-la a um companheiro que estiver se deslocando, nunca para um companheiro que esteja parado.

ps5 – Jogo do passe rasteiro – todos os passes feitos durante alguns minutos de jogo devem ser necessariamente rasteiros.

Finalização

fn1 – Pontuação de chute – durante um jogo comum, gol vale 3, chute na trave vale 2, defesa do goleiro vale 1.

fn2 – Jogo de contra-ataques – um time ataca de cada vez. A defesa avança até um certo ponto; subitamente, o professor lança a bola para o ataque, dando a posse de bola para um atacante.

Nesse momento, os defensores devem voltar defendendo, porém, a defesa deverá levar desvantagem, uma vez que está avançada em relação ao goleiro.

fn3 – Defesa contra o ataque – uma equipe só ataca enquanto a outra só defende.

fn4 – Após 2, 3, 4 passes, obrigado a chutar para o gol – em um campo pequeno, cada equipe, quando de posse da bola, tem um número limitado de passes, após o que, tem que finalizar.

fn5 – Colocar estacas nos cantos dos gols – durante um jogo comum, só vale gol quando a bola, chutada de longe, passar entre as estacas.

fn6 – Só vale gol chutando de longa distância – só serão validados os gols marcados com chutes de longa distância. Para isso, delimita-se a área em que não valem chutes.

fn7 – Jogo com duas bolas – jogando com duas bolas ao mesmo tempo, as situações de finalização serão mais frequentes.

Desarme

ds1 – Marcação individual – em um jogo normal, cada jogador marca um adversário determinado. Somente ele pode tirar a bola desse adversário.

ds2 – Gol caixote – jogam dois jogadores contra dois, três contra três, dois contra três etc. Um campo pequeno, com traves de mais ou menos um metro de largura. Nesse tipo de jogo as situações de desarme são muito frequentes.

ds3 – Inferioridade numérica – uma das equipes joga com menor número de jogadores que a outra. A que está em inferioridade numérica terá que se empenhar mais na marcação, portanto, no desarme, que sua adversária.

Drible

dl1 – Obrigado a driblar – em um jogo normal, antes de passar, o jogador é obrigado a dar um drible em algum adversário.

dl2 – Gol caixote – exatamente como o descrito anteriormente. Várias situações de drible se apresentarão.
dl3 – Jogo do drible – em um jogo normal, pontuam-se os dribles (meio das pernas, drible da vaca, chapéu etc.)

Cabeceio

ca1 – Só vale gol de cabeça – jogo normal, mas só valem gols feitos com a cabeça.
ca2 – Durante um jogo, gols feitos de cabeça valem mais pontos que outros gols.

Lançamentos

la1 – Jogo do passe longo – gols feitos após lançamentos valem dois pontos, enquanto gols normais valem 1 ponto.

Cruzamentos

la1 – Só vale gol após cruzamento – somente gols feitos a partir de cruzamentos da linha de fundo valerão gol.

Jogos para diversos fundamentos

Nesses jogos adaptados, diversos fundamentos são trabalhados ao mesmo tempo. O professor pode, dependendo do tema da aula, enfatizar mais um fundamento que outro.

dv1 – Futebol cruzado – jogam, no mesmo campo, quatro equipes, duas delas em um sentido do campo, as outras duas em outro sentido. Nessa variação de jogo, pode-se estimular o desenvolvimento de diversas habilidades e noções, entre elas, a noção de espaço.
dv2 – Jogo com duas ou mais bolas – neste caso, este jogo é utilizado

para se trabalhar especialmente o desenvolvimento da noção de espaço.

dv3 – Sem goleiros – chutes que resultem na realização do gol valem 1 ponto; os que baterem em uma das traves valem 5 pontos; e os que baterem no travessão valem 10 pontos.

dv4 – Jogar descalço – é muito importante que jogadores jovens joguem algum tempo descalços. Além de isso possibilitar o desenvolvimento da motricidade fina nas extremidades dos pés, ajuda no fortalecimento dos ligamentos de tornozelos e joelhos.

dv5 – Futebol por zonas – delimitar zonas de ocupação para cada jogador. O objetivo é auxiliar em sua organização espacial no campo de futebol. Devem-se fazer rodízios, de forma que os alunos ocupem, durante um jogo, diversas zonas de atuação.

dv6 – Futebol de meio campo – em um jogo normal, o gol só será validado se todos os jogadores da equipe que o fizer estiverem no ataque, além do meio do campo.

dv7 – Jogo com impedimento – marcar zonas de impedimento em variados locais do campo.

dv8 – Futebol só para frente – é proibido fazer passes para trás durante o jogo.

dv9 – Futebol de quatro equipes – jogam, no mesmo campo, e no mesmo sentido, quatro equipes; equipe A contra equipe B e equipe C contra a equipe D. Trata-se de um exercício para desenvolver, especialmente, noções de espaço.

dv10 –Futebol aos pares – em duplas, um jogador de cada dupla de braço dado com o outro ou preso a ele por uma braçadeira. Uma equipe joga contra a outra. Não podem se desfazer as duplas durante o jogo.

Trata-se de um jogo bastante divertido, que possibilita que todos joguem, mesmo quando há acentuado desnível técnico entre os jogadores.

dv11 –Futebol de duplas – em um campo grande, jogadores em duplas, cada dupla joga para si. Ou seja, o jogador A e o jogador B trocam passes, driblam adversários e procuram fazer gols, misturados a outras duplas que procuram fazer o mesmo. Enquanto isso, eles também procuram evitar que outras duplas

consigam marcar gols.

Não apresentamos uma grande variedade de jogos adaptados para cada habilidade específica do futebol. No entanto, dadas as afinidades entre essas habilidades, é evidente que um jogo adaptado para um dos fundamentos poderá servir também a um outro. As afinidades mais evidentes dão-se entre: passe e lançamento, passe e cruzamento, passe e finalização, controle e condução, finalização e defesas de goleiro, cabeceio e defesas de goleiro, lançamento e cruzamento, drible e desarme, entre outras.

As atividades aqui sugeridas são apenas algumas de um universo quase ilimitado de possibilidades que nossa criatividade permite. Cada uma destas atividades pode sofrer variações, transformada para aperfeiçoar o fundamento a que se destina originalmente ou para servir ao exercício de outro fundamento qualquer.

Hoje é domingo

Hoje é domingo, é dia de missa, de fé, de preguiça, de jogo de bola. É o dia da bola, da bota, tão velhas, tão feias, dos pés maltratados, da roupa amassada, uma perna que sobe, uma outra que desce, café mal tomado… que vida sofrida, que vida suada!

"Hoje é domingo, pito o cachimbo, cachimbo é de ouro, bate no touro, o touro é valente, bate na gente, a gente é fraca, cai no buraco, o buraco é fundo, acabou-se o mundo".

A boca da noite, os olhos de sonhos, um breve café, tão ralo, aguado, malpassado. Um saco de roupas, onze craques de bola, é o corpo que cansa, é a perna que dobra, a semana que acaba, maldita, seis dias sem vida.

Hoje é domingo, pito o cachimbo, a bola é de ouro, de lata, de couro, maltratada, coitada. São os craques da bola, da solda e do torno, da várzea, pelada, salário suado, minguado, domingo.

Hoje é domingo, pito o cachimbo, o cachimbo é de ouro, a bola é valente, bate na gente, a gente é fraca, e se cai no buraco, e o buraco for fundo, acabou-se o mundo.

O tempo não para, as cortinas se fecham, os rostos suados, as pernas

cansadas, chega-se ao fim de um jogo cruel, que nunca se acaba.

Calçadas vazias, as mesas repletas, cervejas bebidas, palavras sofridas, cervejas sofridas, palavras bebidas. O jogo anda solto, esse papo vai longe, o macarrão que espere, que esfrie, que ainda é domingo e a mulher… paciência.

Viu só? Se eu pego de jeito, um tanto de lado, o goleiro, coitado, nem via! O adversário era fraco, não deu pra ganhar, foi muito de azar, o juiz era deles, afinal! E o lençol! Aquela bola, no meio das pernas, o chute na trave. O juiz, que ladrão, merecia apanhar. Mas é claro, foi pênalti. O desgraçado, aquele, era vesgo ou vendido. O campo era horrível, bem pior do que o nosso. Que buraqueira! Nosso time é de toque, aquele campo, uma afronta. Mas aquilo era campo?

Ei, garçom, não ouviu? A cerveja, a última, a saideira, que a mulher já me xinga. Se acalme, só um pouco, espera aí meu filhote. Este aqui vai ser craque, já anda comigo pra cima e pra baixo, com o pai que é da bola, aprendendo o que é jogo, aprendendo o que é vida, essas coisas de homem. Um guaraná! Manda aí pro menino, criança comigo não passa vontade.

Tem um que levanta, vermelho, suado, tá na hora de ir. É o jogo da mesa, determinado, obstinado. Mais um que se vai, já é tarde, vai tarde, para o jogo das quatro, e o campo é bem longe e ele não vai chegar tarde. Vai ser dos primeiros, sentar no cimento, bem em cima da linha do meio do campo, o melhor dos lugares, visão panorâmica, bandeira gigante, corneta irritante no ouvido da gente.

Há um outro que vai. Vamos indo meu filho, e o menino, pequeno, nem bate no ombro, no peito do pai, o baixinho, que corre, e que é ponta-direita. Como corre o baixinho, todo mundo comenta. Não fossem os tombos, tropeços, na vida, na bola, na bola teimosa, na vida avarenta. Como briga o baixinho, é um galo brigão. E os dois, pai e filho, vão enrolar as bandeiras, engolir macarrão, macarrão requentado, já passa das duas, a decisão é às quatro.

3. CAPACIDADES MOTORAS BÁSICAS PARA O FUTEBOL

Quanto às capacidades motoras, diversas delas são fundamentais para o

futebol, pois aparecem no exercício de todas as habilidades específicas. As capacidades que mencionaremos a seguir são, algumas delas, derivadas de outras mais gerais, porém, neste caso, aplicam-se diretamente ao futebol.

Equilíbrio

Quem joga futebol deve conseguir uma adaptação suficiente para se manter equilibrado nas diversas situações do jogo. O equilíbrio depende de várias outras capacidades, mas, sem dúvida alguma, tem muito a ver com a noção do próprio corpo que o jogador possa ter. Aparece em todos os fundamentos do futebol: desarme, drible, lançamento, cruzamento, finalização, passe, controle de bola, condução, cabeceio e defesa do goleiro.

Motricidade fina

Responsável pela sutileza na aplicação das habilidades. É responsável pela "arte-final" na execução das jogadas. Define a maior ou menor eficiência em cada jogada. É muito importante, principalmente no cabeceio, passe, controle de bola, drible, lançamento, cruzamento, desarme, defesa do goleiro. A motricidade fina é uma modalidade motora exercida pelas extremidades do corpo. Entre as habilidades manuais, a motricidade fina transparece no exercício das pontas dos dedos, como por exemplo, o levantamento no voleibol, ou nos gestos do artista ao segurar o pincel para pintar uma tela. No futebol, essa capacidade se manifesta nos gestos sutis das pontas dos pés, por exemplo, num passe muito preciso ou na cobrança de uma falta.

Velocidade de reação

As pessoas costumam chamar de reflexo a velocidade de movimentos do goleiro para defender uma bola. No entanto, o que o goleiro faz, em certas situações, é reagir com extrema velocidade, interceptando a bola antes que ela ultrapasse a linha do gol. A mesma capacidade é solicitada com frequência ao defensor quando do desarme, ou ao atacante quando ele tenta o drible ou a finalização.

Força de chute

Não basta chutar com boa técnica. Para ser eficiente, em muitas situações, especialmente nas finalizações, o chute tem que ser forte. Quanto maior for a força de chute, capacidade derivada de outras capacidades de força, mais se pode chutar sem perder em eficiência. É uma capacidade solicitada especialmente na finalização, no lançamento e no cruzamento.

Velocidade de chute

Os movimentos corretos devem ser aplicados com força e velocidade. Essas duas capacidades, combinadas, resultam no ato explosivo de um chute forte, para finalizar, lançar ou cruzar. Se poderia falar da importância da velocidade também para o cabeceio.

Velocidade de deslocamento

Um drible, uma defesa do goleiro, um desarme ou uma condução de bola são mais ou menos eficientes dependendo da velocidade com que são aplicados. No futebol, é importante ser muito veloz em deslocamentos curtos, ou seja, ser capaz de percorrer trechos curtos com muita velocidade. Muitos técnicos cometeram erros por pensar que um jogador, por ser muito veloz em uma corrida de 100 metros rasos, poderia ser melhor jogador de futebol que um outro bem mais lento. Acontece que o jogador de futebol não vai correr 100 metros rasos em um jogo. Terá de correr inúmeras vezes espaços de 10, 20, 30 metros, mudando de direção, sofrendo empurrões dos adversários etc. Garrincha era excepcionalmente veloz em trechos muito curtos. Talvez nunca chegasse a ser um grande corredor de 100 metros.

Agilidade

No futebol, o jogador tem poucas possibilidades de se deslocar em linha reta; na maioria das vezes, tem que se desviar de obstáculos. Portanto, sua corrida é uma corrida sinuosa. De posse da bola, o jogador tem de se deslocar com velocidade, mudando rapidamente de direção para enganar o adversário. Essa

capacidade de se deslocar em velocidade, mudando rapidamente de direção, é chamada de agilidade. É mais utilizada no desarme, na condução, no drible e nas ações do goleiro.

Força geral

No futebol atual, o atleta deve ser, de modo geral, bastante forte. É um esporte de contato, em que as jogadas são decididas não só com os pés, mas pelo confronto de força de todo o corpo. Somente os jogadores extremamente habilidosos conseguem compensar as dificuldades de um corpo muito franzino.

Força de salto vertical

Saltar muito alto é fundamental para atacar e defender. No futebol, as jogadas aéreas são frequentes. Os atacantes com boa impulsão vertical têm mais chances de marcar gols de cabeça. Os goleiros com boa impulsão podem se aventurar a sair nas bolas altas. Os defensores que sobem bastante guarnecem melhor a área.

Força de salto horizontal

Deslocar-se rapidamente em espaços pequenos, mudando bruscamente de direção, é a situação que mais ocorre no futebol. Isso exige que o jogador seja capaz de acelerar em curto espaço de tempo. A capacidade motora que está na base desse comportamento é a força de salto horizontal, ou seja, a capacidade de impulsionar o corpo para frente. Não há como acelerar rapidamente sem um bom nível de força de salto horizontal. Diversos comportamentos no futebol estão relacionados com essa capacidade, como o chute, a subida para o cabeceio, o drible, a condução de bola, entre outros.

4. A INTEGRAÇÃO DAS HABILIDADES

Não se aprende futebol só para virar profissional. Pelo contrário, raros são os que se tornam profissionais depois de algum tempo de aprendizagem. Mas, no campo dos sonhos, por que não sermos Romários, Ronaldinhos, Edmundos, de vez em quando?

Conversa de bar

Acho muita graça nas conversas de bar depois do futebol. Participei de muitas delas depois dos jogos de várzea, de preferência nas tardes ensolaradas de sábado. Todos viravam heróis nas rodadas de cerveja, mesmo quando fracassavam, após solenes goleadas.

Todo gol perdido era minimizado. E o jogo, ruim, mal jogado, se transformava, em nosso imaginário fértil e etílico, em portentoso encontro de titãs.

A partida, que no campo havia terminado, prosseguia na mesa, com todo o seu encanto. As cervejas rolavam e só se ouvia: "Você viu, se eu não segurasse o centroavante?" "E aquele gol então, que eu marcaria se não fosse a trava do zagueiro? Pênalti, sem dúvida pênalti, que o juiz não deu porque não quis".

Como o futebol, em nosso imaginário, se transformava! Era outro e melhor. A maioria de nós, já veterana, não tinha mais pernas para acompanhar tantos projetos. Mas aquele jogado na mesa do bar, entre cervejas, era, de todos, o maior jogo. O outro, o do campo, o real, era por demais passageiro. Este era eterno, era o jogo ao nosso alcance. Não dependia de tempo ou de idade, respeitava a realidade da nossa inexorável decadência.

Se passar à tarde, no sábado, naquele mesmo bar, verei homens bebendo e fanfarronando. Outros homens, outros jogos, a mesma conversa. Outros porque, aqueles do meu tempo perderam tanto as pernas que já não possuem alimento para aquelas fantasias. Futebol, agora, só pela TV. A cerveja que arranje outros motivos para ser bebida, de preferência, na solidão, ou em rodas menores.

Geração após geração, esse futebol nosso, o dos comuns que somos, continua a alimentar o fértil imaginário brasileiro, quase sempre aos sábados à tarde, mas, se não der, pode ser no domingo mesmo, sempre pela manhã, antes da macarronada ou do churrasco.

Tanto as chamadas capacidades motoras como as habilidades motoras precisam ser integradas num todo coerente, caso contrário perdem o sentido para o futebol. Esse ganho de sentido é que torna inteligíveis as ações do jogador.

Não podemos desconsiderar capacidades e habilidades perceptivas e cognitivas, as quais, associadas às capacidades e habilidades físicas, definem uma lógica para o futebol.

Todas as ações corporais, desde a mínima contração muscular, orientadas por um objetivo, precisam estar organizadas no tempo e no espaço. Essa organização no tempo e no espaço, do corpo humano e dos objetos manipulados por ele, atribuem à ação uma ordem. A constituição dessa ordem é movida por intenções, acionada por emoções, controlada por raciocínios e por julgamentos morais e limitada pelas relações com outras pessoas.

Podemos afirmar, portanto, que uma habilidade motora é um conjunto integrado por muitos fatores, desde os chamados físicos até os intelectuais, afetivos, sociais e morais.

Outro elemento fundamental na boa organização de uma ação motora é a noção do próprio corpo. Essa noção depende do quanto a consciência venha a captar das experiências corporais vividas pela pessoa.

Resumindo, as capacidades de força, de velocidade, de agilidade, entre outras, assim como as habilidades de chutar, de cabecear, de passar etc., só resultam eficientes quando tornadas inteligíveis, lógicas, por integrarem, de forma equilibrada, os fatores motores, os intelectuais, os sociais, os morais e os emocionais.

O futebol é um jogo coletivo, inteligente, tático. As habilidades individuais se perdem, tornam-se inúteis quando esse todo do jogo coletivo não é percebido pelo jogador. Se suas habilidades individuais puderem ser utilizadas no contexto geral do jogo, elas serão úteis, caso contrário, ele será apenas um malabarista, mais indicado para exibições que para desempenhar um papel relevante no jogo de futebol.

Dentre as dez habilidades fundamentais exercidas no jogo de futebol, algumas delas podem ser exercidas individualmente enquanto outras são, necessariamente, coletivas. Das habilidades coletivas, algumas constituem ações de oposição enquanto outras são ações de cooperação. Integrando todas, existem as habilidades cognitivas de compreensão geral do jogo, ou habilidades táticas. Podemos, de modo geral, classificá-las assim:

a. Habilidades individuais: finalização, condução, cabeceio, controle.
b. Habilidades coletivas de oposição: drible, desarme, defesas do goleiro.
c. Habilidades coletivas de cooperação: passe, cruzamento, lançamento.

d. Habilidades cognitivas de integração: constituídas pela habilidade de compreender o jogo como um todo, tornando o jogador capaz de antecipar jogadas, de criar hipóteses de jogo, de analisar o jogo, de aplicar planos táticos.

Para finalizar este capítulo sobre as habilidades para o futebol, vamos procurar evidenciar como cada uma das habilidades é um jogo complexo de múltiplas capacidades motoras, intelectuais, afetivas, morais e sociais integradas, em última instância, pelas noções de espaço e de tempo. Essas noções de espaço e tempo, se mais ou menos desenvolvidas, definem a qualidade do movimento. Vamos mencionar apenas as principais habilidades geradoras das habilidades específicas para o futebol.

1. Finalização: equilíbrio, motricidade fina, força de chute, velocidade de chute.
2. Passe: equilíbrio, motricidade fina, força de chute, cooperação.
3. Controle de bola: equilíbrio, motricidade fina, noção do próprio corpo.
4. Condução: equilíbrio, agilidade, velocidade de deslocamento.
5. Desarme: força geral, velocidade de reação, equilíbrio, agilidade, motricidade fina, noção do próprio corpo.
6. Drible: agilidade, equilíbrio, motricidade fina, noção do próprio corpo, velocidade de reação.
7. Lançamento: motricidade fina, força de chute, equilíbrio.
8. Cruzamento: força de chute, equilíbrio, motricidade fina.
9. Cabeceio: força de salto vertical, noção do próprio corpo.
10. Goleiro: velocidade de reação, agilidade, força de salto vertical, força de salto horizontal, motricidade fina, noção do próprio corpo, força geral.

QUADRO 1
Distribuição de Temas Durante Aulas de Futebol

Data	Final	Passe	Contr.	Drible	Cond.	Desar.	Lanç.	Cruz.	Cabec.	Gol.
1/set.										
3/set.										
5/set.										
7/set.										
9/set.										
11/set.										
13/set.										
15/set.										
17/set.										
19/set.										
21/set.										

Final. = Finalização
Contr. = Controle de bola
Cond. = Condução
Desar. = Desarme
Lanç. = Lançamento
Cruz. = Cruzamento
Cabec. = Cabeceio
Gol. = Goleiro

Como se vê no Quadro 1, são quatro os temas abordados a cada aula, dois referentes à aula anterior, isto é, uma retomada dessa aula, e dois referentes à aula atual. É importante sempre começar uma aula retomando os conteúdos dados anteriormente. Os dois temas de cada aula devem guardar estreitas afinidades entre si. Por exemplo, drible e desarme guardam essa afinidade. Em uma brincadeira como o bobinho, tipicamente voltada para o passe, os alunos que formam a roda exercitam a habilidade de passar, porém, os que estão no meio da roda exercitam a habilidade de desarmar. Os temas lançamento e cruzamento são, ambos, modalidades de passe. Finalização e passe são bastante afins, enquanto controle e condução são habilidades que dependem estreitamente uma da outra. Por último, o cabeceio e defesas de goleiro podem ser trabalhados conjuntamente em certas brincadeiras. Claro que, praticamente, todas as habilidades específicas do futebol guardam afinidades entre si, umas mais que as outras, como foi mostrado aqui. Por exemplo, defesas de goleiro e finalização, são bastante afins, assim como passes e lançamentos. A maioria das atividades aqui apresentadas, para exercitar uma das habilidades específicas do

futebol, pode ser utilizada também para trabalhar outros fundamentos.

Alguns fundamentos são mais importantes que outros, especialmente quando se trata da formação em futebol. Por exemplo, o passe é o fundamento que torna o futebol um jogo coletivo; mais que isso, cria laços cooperativos entre os jogadores. No modelo apresentado acima, há mais aulas voltadas para o passe que para o cabeceio, porque este último fundamento não é tão importante para crianças ou para iniciantes em futebol.

O modelo anterior supõe uma aula de mais ou menos 90 minutos. Em aulas de 120 minutos, é possível acrescentar mais uma parte à aula, com mais um tema.

QUADRO 2
Exemplo de um Plano de Aula

Data	Tema	Atividade
3/3/1997	Passe, Finalização	f2, ps1
3/3/1997	Lançamento, Cruzamento	lm3, cr2, la1

Fica bastante simples planificar aulas quando se tem uma tabela de temas e uma lista de atividades. Por exemplo, f2 quer dizer atividade de finalização número dois, ps1 significa o jogo adaptado de passes número um. Lm3 significa a atividade número três de lançamento e assim por diante.

O trabalho maior de um planejamento é representado pelo cuidado em se preparar uma lista de atividades suficientes para garantir conteúdos para um período longo de trabalhos.

Sempre que ocorrer ao professor alguma nova atividade, ele não deve esquecer de registrá-la, adicionando-a à sua lista.

Organizando as aulas

4



Fotografia: Mara Freire

Peço licença ao truliso
Dos olbus das periférias,
Dos chuás das pontilíneas,
Dos chomotós das matérias,
Das grotas dos veluais,
Das mimosas deletérias.

Zé Limeira apud Tejo, 1988

No meu tempo de menino aprendia-se futebol de muitas formas: com os amigos mais velhos, com os rachas no campinho do meu bairro, com Pelé, com Coutinho, Mengálvio e Zito. Nada de escolas de futebol, muito menos futebol em aulas de educação física, pois os professores das escolas achavam que futebol não podia educar. Recebi belas lições, de futebol e de vida, nos muitos campos de pelada onde joguei. Mas nenhuma escola foi tão eficiente quanto o campinho de pedras e buracos do meu bairro.

Abri este capítulo com um poema de Zé Limeira, um dos maiores poetas populares do Nordeste. Nascido na Serra do Teixeira, na Paraíba, Zé Limeira era como Garrincha, de aguda inteligência no que fazia. Inteligência, porém, neste país, é inteligência de quem tem diploma de doutor. Zé Limeira e Garrincha eram gênios no que faziam, mas faziam coisas que a sociedade culta não valorizava. Eram, como se diz, curiosidades. No entanto, tenho passado boa parte de minha vida fascinado por essas curiosidades.

Zé Limeira e Garrincha me obrigaram a rever meus conceitos de inteligência. Quando escrevo isto, por algum motivo, lembro de meu pé, ainda menino: acostumado ao campinho de pedras e buracos do meu bairro, raramente eu feria os pés. Nele, pisava descalço todos os dias; conhecia cada pedacinho de chão daquele mundo encantado. Os pés, mais que a cabeça, sabiam onde pisar. Era tão meu e tão conhecido quanto a casa de dormir, de comer, de fazer lição. Os pés sabiam se guiar com perfeição atrás da bola; evitavam pedras e pernas, conheciam a direção do gol.

Havia outros campos, outros bairros, menos conhecidos, campos dos domingos, que não eram meus. Alguns domingos eram para visita, dia de briga com os pais. Menino pequeno tem que acompanhar os pais, ver os parentes, quando gosta mesmo é de ir para o jogo com os amigos, correr atrás da bola. Restava o consolo de ter algum campinho por perto, ficar por ali, olhando, olhando, até faltar alguém num dos times e ser chamado para jogar.

Trocar o futebol no meu campinho, só mesmo pela casa do meu avô, mesmo assim apenas nas férias. Lá era bom e diferente. Diferente era ter pessoas diferentes, ter um campo de futebol grande, um monte de outros campinhos, pouca gente dando ordens, nenhuma escola ou lição. Férias na casa do avô era caçar de estilingue, soltar pipa e rodar pião, pescar no córrego ou espantar as vacas no pasto. Mas era, principalmente, jogar bola no campão. Que maravilha! De terra batida, a bola deslizava com delicadeza. Era um mundo bom para se ficar o dia inteiro. Só me viam em casa quando o sol já se escondia, hora de tomar banho, comer e dormir, que não havia televisão.

Depois de um mês de férias, os dedos e as canelas eram só feridas. Mesmo o campão sendo tão gostoso, os pés não se guiavam tão bem; pisavam terreno desconhecido. Para bater de efeito era preciso virar o pé um pouco para baixo; se a gente errasse, raspava no chão. Se fosse chutar de bico e errasse a bola, era bem possível arrancar a tampa do dedão. Um desastre. Minhas pernas, tão inteligentes no meu campinho, que a gente chamava de Larguinho, pareciam ficar burras quando mudava o terreno.

Por mais machucados que houvesse, eu não cuidava. Não dava tempo! Tempo de férias precisa ser bem aproveitado, tem que brincar o dia todo, mesmo mancando, mesmo com o dedo inflamado. Em casa a mãe cuidava, não deixava jogar bola machucado. Mas nas férias ninguém mandava em mim. Avô não dá bronca de verdade. Então, eu escondia os machucados. Sem cuidar, enchia tudo de terra e inflamava. Um mês depois, na volta para Santos, só indo ao médico, tudo inflamado, febre, íngua, a mãe preocupada.

O nome do médico era doutor Lauro. Paciente como nunca vi. Eu entrando na sala, ele dizendo: "Já sei, estão chegando de São Bernardo". Passava sempre as mesmas pomadas, nada de remédios que fizessem doer. Silenciosamente eu agradecia. Ficava uns dias sem jogar bola e, quando estava quase bom, voltava para o Larguinho, para os rachas, os bobinhos, as repetidas. Voltava para o campo de fantasias, o melhor mundo dos tantos que já vivi até hoje.

1. NÍVEIS DE DESENVOLVIMENTO NA FORMAÇÃO EM FUTEBOL

Se a aprendizagem de futebol é feita em uma escola regular, de primeiro ou de segundo grau, não faz sentido falar de classificação dos alunos por níveis de desenvolvimento. Na escola, futebol deve ser matéria de ensino como outra qualquer. Os alunos devem aprender futebol como aprendem matemática ou ciências. Há um programa de educação física para ser cumprido, que deve incluir os esportes de modo geral. No entanto, com a proliferação de escolinhas de futebol, há um número muito grande de meninos e meninas que as frequentam e precisam de orientação segura e oportunidades para desenvolver suas habilidades. Essa orientação deve ser coerente, respeitando o desenvolvimento biológico, psicológico e social dos alunos.

Ensinado na escola regular ou na escola específica, o futebol deve contribuir para que a pessoa que o aprende possa usufruir dele na sua vida cotidiana, em sua vida de cidadão. Não importa o que a criança venha a ser quando adulta, ela

tem de adquirir recursos para viver com dignidade. Isso supõe oportunidades para desenvolver a inteligência prática, a inteligência conceitual, as relações com os outros, os sentimentos, a motricidade.

Quando falo a respeito disso, sempre me vem à lembrança o caso do Garrincha.

A inteligência do Garrincha

Havia jornalistas e, principalmente, intelectuais, que gostavam de dizer que Garrincha era burro. Ora, burro na universidade, todo mundo que não é intelectual, é. Por outro lado, todo intelectual que não é bom de bola, é burro no campo de futebol.

O mundo de Garrincha era o campo. Se o mundo fosse um estádio de futebol, Garrincha seria seu rei. Era inteligente para o seu mundo. Ele e Pelé eram os melhores. O que muitas pessoas não entendem é que, aquilo que Garrincha fazia, era inteligente. O que ele fazia fora do campo é que não era inteligente. Ele praticava, fora do campo, a burrice a que essa gente que tomou conta do poder no Brasil desde o século XVI nos condenou. Se somos tão bons de bola também poderíamos ser bons de escola e de outras coisas mais.

E a escola, será que tem alguma competência para transformar a inteligência da bola em inteligência de escola? Tem nada. E esse pessoal que vive no governo e cuida da educação, sabe alguma coisa sobre isso? Sabe nada.

Acho bastante normal a ideia de termos, no Brasil, escolas de futebol. Afinal, se aprendemos a jogar tão bem, espera-se de nós que saibamos ensinar bem. No entanto, é bom que se saiba que não utilizamos, para ensinar, as mesmas técnicas que para jogar.

De acordo com a idade e o conhecimento de futebol, os alunos de uma escola de futebol podem ser classificados por níveis de desempenho. Em princípio essa classificação será feita por idade. Porém, nos limites dessa classificação, alguns alunos poderão ser promovidos ao próximo nível caso apresentem desempenho acima do esperado para seu grupo. Por exemplo, se um aluno de 8 anos que está em um nível I apresenta melhor desempenho que seus colegas desse nível, e se o nível II começa com 9 anos, ele pode ser promovido ao próximo nível para que

seu desenvolvimento não seja prejudicado. A classificação por idade é bastante relativa e não pode ser um ponto de estrangulamento do processo de formação do conhecimento. Ao contrário, caso mostre um desempenho insuficiente para ser incluído no próximo nível, apesar de ter idade para tanto, poderá permanecer mais algum tempo em seu nível atual, tendo aulas de reforço.

Vou apresentar um exemplo, entre tantos possíveis, de classificação por nível de desenvolvimento: Iniciante I e II, Básico I e II, Especial I e II. É desejável que se estabeleçam níveis intermediários, estimulando a melhora do desempenho em futebol dos alunos através de promoções. Isso dependeria, contudo, de haver um número grande de alunos em cada nível aqui estabelecido.

Quando falamos de conhecimento de futebol, não falamos exclusivamente de práticas. Os alunos de uma escola de futebol devem receber também formação teórica, obedecendo ao seguinte critério: quanto menos idade tiver o aluno, menos teoria; quanto mais idade, mais teoria.

⚽ Do particular para o geral, do autocentrismo para o heterocentrismo

Pode constituir um referencial bastante seguro, considerar que, na formação de suas habilidades, qualquer pessoa forma, inicialmente, as habilidades que lhe servem mais particularmente. Tais habilidades atendem necessidades mais imediatas. Não é por outro motivo que o recém-nascido brinca, primeiro com seus próprios movimentos, para depois brincar com objetos e, finalmente, já mais desenvolvido, com as outras crianças. O motivo inicial de satisfação da criança são seus próprios movimentos, como sugar, pegar, arrastar-se, manipular objetos, entre outros.

No início da formação em futebol, ou em qualquer outro esporte, deve-se, portanto, considerar que as habilidades que se constituirão com mais facilidade são aquelas voltadas para a própria pessoa. Em seguida, sobrepondo-se a estas e incluindo-as, surgirão as habilidades exercidas com o outro. Por último, serão desenvolvidas as habilidades de atuação sobre um jogo como um todo.

Habilidades Voltadas para a Própria Pessoa

No futebol, são todas aquelas que podem ser exercidas isoladamente – condução, controle, finalização, cabeceio. Uma pessoa é capaz de brincar

sozinha, de fazer embaixadas, de correr com a bola, de chutar, sem necessariamente estar compartilhando seu jogo com alguém. Fazer essas atividades, por si só, confere prazer ao jogador. É uma atividade típica de crianças bastante novas, por exemplo, até 6, 7 anos, o que não significa que crianças mais velhas e até adolescentes e adultos não façam isso. Mas é indicativo de que a criança de 6, 7, até 8 anos, que começa a aprender futebol, se dedicará mais a um jogo para si do que para o outro. O professor de futebol deve saber investir nessa característica e compreender que é um período privilegiado para ensinar habilidades de futebol voltadas para o prazer pessoal do aluno.

Habilidades Coletivas

Não podem ser exercidas isoladamente; precisam de uma outra pessoa para compartilhá-la, caso contrário não se exercerão, a não ser em simulações descontextualizadas – passe (passe comum, assistência, lançamento, cruzamento), desarme, drible, defesa (goleiro). Dessas habilidades, algumas delas são habilidades de oposição: desarme, drible, defesa. Somente uma delas é de cooperação: passe. Nos esportes coletivos, somente o passe e suas modalidades derivadas (lançamento, cruzamento, assistência) são com o outro, e não contra o outro. Portanto, o passe é o que torna o esporte cooperativo. Não restam dúvidas de que se trata da habilidade mais difícil de ser praticada com eficiência durante um jogo.

Habilidades de Atuação no Jogo como um Todo

Referem-se às táticas. São habilidades para prever situações que poderão ou não ocorrer. Incluem os dois grupos anteriores de habilidades. Essas antecipações constituem hipóteses, planos mentais, lógicos, que serão testadas posteriormente, durante o jogo. São habilidades que constroem um jogo virtual antes do jogo real. Constituem uma lógica formal, hipotética do jogo de futebol. Resumindo, o jogador passa a ser capaz de jogar sem a bola, mentalmente, aplicando em seguida suas hipóteses na prática, que poderão confirmar ou não seu plano.

QUADRO 3
Interesse pelas Habilidades em Diversos Períodos de

Desenvolvimento

	Até 6-8 anos	7-8 anos até 10-11 anos	Início da adolescência em diante
Habilidades voltadas para si	00000	000	00
Habilidades coletivas	000	00000	0000
Habilidades de atuação no jogo como um todo	0	000	00000

Isso não significa que as habilidades individuais, principalmente, e as coletivas um pouco menos, deixam de ser importantes na adolescência. Esse quadro refere-se exclusivamente ao interesse dos jogadores durante o jogo. O que ocorre é que as habilidades individuais e coletivas são incorporadas a interesses maiores que são o do exercício do jogo como um todo, isto é, integram-se às necessidades táticas do jogo.

Iniciante I (6 e 7 anos de idade)

Devem ser ensinadas as noções básicas dos fundamentos do futebol. Essas noções referem-se ao conhecimento prático e teórico. No ato da matrícula, os responsáveis pela criança serão entrevistados para que se possa levantar uma parte do conhecimento que a criança já possui a respeito do futebol. A outra parte do conhecimento será verificada por observação de sua prática nas primeiras aulas.

Durante as aulas de futebol neste nível, as crianças aprenderão, teoricamente, noções básicas do futebol, que incluem o conhecimento de regras. Inicialmente, essas regras não serão necessariamente as regras internacionais do futebol. Deve-se realizar um processo de construção de regras para que os alunos, antes de aprenderem o conjunto das regras estabelecidas, aprendam o que vem a ser uma regra. Diante dos problemas surgidos nas relações durante os jogos, os professores administrarão os conflitos das crianças até que elas consigam chegar a acordos, estabelecendo regras. Só depois disso as regras internacionais serão

aos poucos ensinadas.

Deve-se considerar que as crianças deste nível estão em sua fase final de formação das habilidades básicas. Ou seja, ainda é muito importante para elas a diversificação das experiências, reforçando as habilidades básicas não específicas para o futebol.

A característica mais forte das atividades escolhidas para este nível é a de serem lúdicas. Por meio de brincadeiras, as crianças deverão aprender a gostar de futebol. Brincar é a coisa mais gostosa para uma criança. Ora, se ela puder brincar de futebol, consequentemente, aprenderá a gostar de futebol.

No conjunto de uma aula de futebol neste nível, a maior parte será dedicada às brincadeiras de futebol. Um tempo menor será dedicado aos exercícios para os fundamentos específicos.

O interesse maior da criança, neste período, é pelas habilidades voltadas para si. Não é por outro motivo que, durante um jogo, os alunos muito jovens e inexperientes em futebol correm atrás da bola como se formassem um enxame de abelhas. Enxergam muito mais a bola e suas próprias ações que os companheiros ou o campo todo.

Neste nível, não haverá definição de posicionamentos dentro do campo, isto é, nenhuma criança terá uma posição definida para jogar. Todos deverão atuar em todos os espaços do campo.

Quanto mais nova a criança, maior sua necessidade de experiências diversificadas e prazerosas. Brincar é um direito inalienável da criança, garantido pela Declaração dos Direitos da Criança do UNICEF. É preciso respeitar, acima de tudo, esse direito.

Iniciante II (7, 8, 9 anos)

Propositalmente, colocamos a idade de 7 anos, tanto no nível Iniciante I como no Iniciante II. Poderemos ter crianças de 7 anos em qualquer dos dois níveis, dependendo de seus desempenhos. Em todos os níveis, é útil estabelecer uma zona de transição, de forma que quebre o rigor da classificação por idades.

Não deverá haver grandes diferenças nos conteúdos das aulas entre Iniciantes I e II. A diferença básica será de nível, ou seja, os Iniciantes II terão uma pequena redução das brincadeiras e um aumento do tempo dedicado aos fundamentos técnicos.

No nível II, as crianças, além de continuarem aprendendo a construir regras,

aprenderão também a discuti-las, a modificá-las e a discutir, para compreender, as regras internacionais do futebol.

Neste nível, aprenderão as noções básicas dos grandes espaços do campo: defesa, meio de campo e ataque. Em forma de rodízio, atuarão em todas as posições, discutindo-as e compreendendo-as.

Básico I (9, 10, 11 anos)

Supõe-se que, neste nível, as crianças já conheçam bem as regras do futebol, já saibam construir regras, modificá-las e adaptá-las. Já deverão ter um conhecimento razoável dos grandes espaços do campo. Portanto, poderão jogar futebol seguindo as regras internacionais. No entanto, o professor sempre discutirá essa questão com elas cada vez que ocorrerem conflitos. Além disso, o professor continuará promovendo jogos adaptados em que se possam construir regras, para que a criança prossiga desenvolvendo sua sociabilidade.

Uma vez que a criança já conheça razoavelmente os espaços do campo de futebol, poderá vivenciar, em forma de rodízio, as posições específicas do futebol. Sendo assim, poderá permanecer mais tempo em uma posição específica, demonstrando suas preferências. Uma vez demonstrada uma preferência, poderá permanecer um tempo maior nessa posição. Mesmo assim, em seguida terá que fazer um rodízio, para experimentar outras posições.

Neste nível ainda predominarão as atividades lúdicas. Os alunos deste grupo ainda são crianças. O veículo privilegiado de aprendizagem para uma criança é a brincadeira. Aumentará, no entanto, o tempo de aula dedicado à aprendizagem dos fundamentos técnicos. Os professores dedicarão um tempo maior à correção de erros. Serão utilizados, dentre os conteúdos, formas adaptadas de jogos de futebol.

Básico II (11, 12, 13 anos)

Os alunos deste nível estão entrando na adolescência. Modificam radicalmente sua forma de pensar e de agir. Lidar com essas modificações constitui grande dificuldade para o adolescente. A prática do esporte pode facilitar bastante as adaptações do adolescente e ele pode colocar à prova, no espaço do jogo, permanentemente, suas novas formas de pensar e de agir.

Os alunos do Básico II vivenciarão, com maior intensidade, as diversas posições no futebol. É neste nível que poderão começar a definir suas posições. Porém, para colocar à prova suas preferências, ainda precisarão de rodízios de posições. Esses rodízios serão feitos em espaços cada vez mais específicos, ou seja, o aluno fará, por exemplo, rodízio de posições apenas na defesa. Isso significa dizer que no Básico II o aluno poderá definir o espaço de jogo de sua preferência: defesa, meio de campo, ataque.

Os alunos do Básico II podem ser iniciados em preparação física, que deve ser uma preparação física e técnica ao mesmo tempo, uma vez que todas as atividades envolverão, de preferência, a manipulação da bola.

Outro elemento introduzido neste nível é a tática. A tática é a lógica do jogo, a racionalidade do jogo, o elemento inteligente do jogo, no aspecto coletivo. Ao mesmo tempo, constitui, junto com o passe, a característica mais cooperativa do jogo. É em torno da tática que os jogadores se integram para superar a *performance* do adversário. Escolhemos este nível para iniciar o ensino da tática porque ela está de acordo com o modo de pensar do adolescente. Tática supõe hipóteses e o adolescente começa a pensar por hipóteses. Na adolescência, definitivamente, as ideias, os projetos, passam a orientar as práticas motoras.

Sem ignorar a importância das atividades lúdicas, haverá mais tempo dedicado às atividades de correção técnica. Com maior frequência, os jogos serão interrompidos pelos professores para que eles possam efetuar as correções.

Especial I (13, 14, 15 anos)

Neste nível, parte dos alunos procede dos níveis anteriores. Nesse caso, o trabalho será facilitado. Temos de admitir, porém, que muitos alunos procuram as escolas de futebol somente a partir desta idade, ou pouco antes. Isso exigiria um trabalho maior de adaptação. De qualquer maneira, é preciso fazer com que demonstrem suas preferências por posições, mas, para estar de acordo com os conceitos modernos de futebol, devem apresentar versatilidade no exercício dessas posições. Um jogador deve ser capaz de jogar em mais de uma posição. Preferencialmente, deve ser capaz de dominar uma área grande de jogo. Sabemos que, hoje, grandes jogadores são capazes de, por exemplo, jogar de lateral ou no meio de campo. Alguns atacantes também armam jogadas e assim por diante. A formação feita nos níveis anteriores deve ter preparado os alunos para praticarem o futebol de acordo com esse conceito. Os que se iniciarem aqui

passarão por um período maior de adaptação até conseguirem incorporar tal conceito.

Neste nível, os alunos deverão aprender a realizar, com muita velocidade, a transição entre os grandes espaços do campo, ou seja, uma vez perdida uma bola no ataque, a equipe deve se reorganizar na defesa imediatamente. Ao contrário, uma vez que se recupere uma bola na defesa, ela deve chegar ao ataque com muita velocidade. De tal forma que um meio-campista deve se transformar, de atacante em defensor, e vice-versa, em curto espaço de tempo.

Maior tempo de trabalho deve ser dedicado à preparação física, a qual deverá ser feita, preferencialmente, com bola e de forma que dê, também, preparação técnica.

As atividades lúdicas continuarão a exercer um papel importante. No entanto, serão escolhidas aquelas atividades que orientem mais especificamente para a técnica dos fundamentos do futebol.

Neste nível, os alunos serão envolvidos mais intensamente em atividades competitivas.

As aulas devem prever um aumento do conhecimento teórico dos alunos sobre futebol.

Especial II (15, 16 anos)

Ênfase nas questões táticas. Todo o preparo técnico deve ser feito em função de cumprir as definições táticas. Os alunos devem demonstrar um ótimo conhecimento das regras e das táticas. Estas devem ser definidas em discussões entre professores e alunos.

O rendimento, neste nível, depende bastante das condições físicas. No entanto, no futebol ou em qualquer outro esporte coletivo, recomenda-se que a preparação física seja também preparação técnica. Todas as atividades devem envolver bola, a não ser em casos especiais, como na musculação.

Quanto às questões táticas, além das grandes definições, dos sistemas conhecidos, como 4-3-3, 4-4-2 etc., muitos subsistemas podem ser criados pelos alunos. A amarração muito rígida de padrões torna a equipe facilmente marcável pelos adversários. Mais que ensaiar quatro ou cinco jogadas, os jogadores devem exercitar a criatividade dentro de situações previamente delimitadas.

Uma grande ênfase deve ser dada ao aperfeiçoamento das habilidades técnicas.

Deve ser estabelecido um cronograma de envolvimento dos alunos deste nível em competições.

Possibilidades de avaliação

5



Fotografia: Mara Freire

Alguns especialistas creem que, em 1990, o campeão mundial de xadrez já não será humano.
Robert Jastrow, 1981

1. AVALIAÇÃO

Este é um dos capítulos mais desafiadores e importantes de qualquer trabalho pedagógico. É muito difícil avaliar, minimamente que seja. Geralmente, as avaliações perdem-se nos números. A tentativa de compreender o fenômeno do desenvolvimento e da aprendizagem apenas por quantificações tem levado ao

descrédito dos sistemas de avaliação. Se é para avaliar mal, reduzindo o aluno a números, é melhor não avaliar. Se é para avaliar, façamos da avaliação um modo de ensinar.

Neste caso, tentaremos integrar dados quantitativos e qualitativos, até porque não se trata de desmerecer as questões quantitativas.

Sugiro que, em cada nível dos que foram aqui definidos, sejam avaliados quatro itens: atuação individual, atuação coletiva, competições, conduta.

⚽ Atuação individual

Podem ser realizados alguns testes extremamente simples. A ideia é fazer com que o professor realize avaliações simples, que não demandem excessivo tempo.

a. Fazer embaixadas: cada aluno tem três oportunidades para tentar fazer o maior número possível de embaixadas. As tentativas serão contadas pelo professor que registrará somente a mais bem-sucedida.
b. Chutar.

• precisão: chutes por sobre uma barreira de 1,20m de altura (que pode ser facilmente improvisada com bastões). A bola tem de cair direto dentro da meta, sem contato com o solo após o chute. Cada aluno tem cinco oportunidades. As distâncias são, para cada nível:

Iniciante I = com barreira mais baixa (cerca de 90cm), bola a 5m da barreira, barreira a 5m da meta

Iniciante II = barreira a 6m da meta, bola a 6m da barreira

Básico I = barreira a 10m do gol, bola a 7m da barreira

Básico II= barreira a 10m do gol, bola a 10m da barreira

Especial I = barreira a 10m do gol, bola a 15m da barreira

Especial II= barreira a 15m do gol, bola a 15m da barreira

c. Distância: chutar à maior distância possível, bola parada. Marca-se a distância onde a bola tiver o primeiro contato com o chão, após o chute. Cada aluno tem três oportunidades.
d. Driblar: para Iniciantes I e II e Básico I, em uma faixa de 15 metros de largura, o aluno tem de driblar o adversário. Inicia antes da linha dos 15 metros e tem de driblar o adversário enquanto atravessa a área de

15 metros. O aluno deve ter diversas oportunidades, até que consiga realizar algum tipo de drible. Cada tipo de drible tem uma pontuação:

- corte à frente = 3 pontos
- "drible da vaca" = 3 pontos
- meio das pernas, chapéu, outras criações = 5 pontos

Para alunos do Básico II e Especial I e II, a área de drible será de 20 metros.

e. Passar: lançar a bola de encontro a um paredão, ininterruptamente durante 30 segundos.
   - até Básico I, distância de 3 metros
   - do Básico II para cima, distância de 5 metros

   O aluno pode pegar a bola com a mão e recomeçar após cada erro, mas não pode invadir a área além da linha demarcada. Ele pode usar qualquer dos pés e deve ter duas oportunidades, contando-se o maior número obtido de passes em uma das tentativas.

f. Conduzir: conduzir a bola em um espaço de 15 metros, sendo que, durante os primeiros 8 metros, há uma estaca a cada 2 metros; os últimos 7 metros são livres. O aluno tem de conduzir a bola entre as estacas, no menor tempo possível. Terá duas oportunidades, computando-se apenas aquela que conseguir realizar no menor tempo.
   - Iniciante I e II = 1 x 15m
   - Básico I e II = 2 x 15m
   - Especial I e II = 3 x 15m

Atuação coletiva

Conforme já foi comentado anteriormente, sendo o futebol um esporte coletivo, o aluno não pode ser avaliado apenas por sua atuação individual. Não será possível jogar bem futebol sem uma boa ação individual, mas se ele não conseguir socializar suas habilidades, colocando-as a serviço da atuação coletiva de toda a equipe, seu êxito e o da equipe estarão comprometidos. Sugiro, portanto, algumas observações que podem ser feitas de maneira simples e que podem proporcionar razoável avaliação da atuação coletiva do aluno.

a. Empenho: verificar durante as aulas, em atividades individuais e coletivas, o empenho, ou seja, o esforço para fazer com êxito as atividades propostas.
b. Aplicação das habilidades: verificar se as habilidades trabalhadas em aulas estão sendo bem aplicadas em exercícios e jogos propostos.
c. Atenção durante os jogos: verificar se os alunos são capazes de se concentrar nos jogos, se não se dispersam, se consideram as informações dos professores e assim por diante.
d. Cumprimento dos acordos: uma vez que estão aprendendo a construir regras, verificar se cumprem os acordos decorrentes das discussões de regras.

Competições

Serão verificados os mesmos itens que na categoria atuação coletiva. No entanto, sabemos que o envolvimento em competições cria outras dificuldades.

Conduta

a. Assiduidade: uma folha de presença fará a verificação da assiduidade.
b. Respeito: a conduta do aluno deverá se pautar pelo respeito aos direitos do professor e dos colegas.
c. Solidariedade: será verificado se os alunos desenvolvem a capacidade de serem solidários com os colegas. O futebol é um esporte coletivo, portanto, a solidariedade é um dos requisitos mais importantes.

Cada professor, durante a aula ou jogo, utilizará uma folha com os nomes de todos os seus alunos, que conterá espaço para pontuação de todos os itens aqui considerados. Para cada item, haverá conceitos, que serão:

MB = 5 pontos – muito bom
B = 4 pontos – bom
M = 3 pontos – médio
R = 2 pontos – razoável
F = 1 ponto – fraco

A cada trimestre, os alunos que tiveram média geral igual a 3 podem, por exemplo, receber um distintivo de promoção amarelo; os que obtiverem média 4 receberão um distintivo de promoção verde; os que obtiverem média igual a 5 receberão distintivo azul. Os alunos que não conseguirem promoções poderão receber aulas de reforço.

Metodologia de ensino do futebol



Fotografia: Mara Freire

No Japão, durante um congresso internacional sobre religião, Campbell entreouviu outro delegado norte-americano, um filósofo social de Nova Iorque, dizendo a um monge xintoísta: "Assistimos já a um bom número de suas cerimônias e vimos alguns dos seus santuários. Mas não chego a perceber a sua ideologia. Não chego a perceber a sua teologia". O japonês fez uma pausa, mergulhando em profundo pensamento, e então balançou lentamente a cabeça. "Penso que não temos ideologia", disse. "Não temos teologia. Nós dançamos".

Bill Moyers apud Campbell, 1990

1. METODOLOGIA

Os brasileiros aprenderam futebol praticando quatro brincadeiras: bobinho, controle, repetida e pelada. Aparecem em diferentes regiões com diferentes nomes. O bobinho exercita o passe e o desarme, o controle exercita o domínio de bola, a repetida ensina a chutar, driblar e defender, e a pelada junta tudo isso no jogo de futebol.

A pelada pode ser com goleiro ou sem goleiro, com gol caixote, gol grande, duas pedras, onze contra onze, três contra três, ou seja, vale quase tudo. Por isso é fácil praticar futebol. A gente pode jogá-lo de tudo quanto é jeito e em qualquer lugar.

Por permitir tanta diversidade, tanto improviso, a pelada desenvolve muita inteligência para o jogo de futebol. Tem lugar em que a pelada é chamada de baba, noutros de racha. Nos sábados e domingos à tarde, as praias de todo o Brasil se enchem de "peladas". Os desocupados brincam de pelada todos os dias e as crianças até dentro de apartamentos.

O bobinho acontece de Norte a Sul e já ultrapassou o Brasil. Nada ensina melhor a passar que o bobinho. Sem passar bem, nenhum time é bom. O passe é o que torna o jogo coletivo. Brasileiro não gosta muito de passar, mas é obrigado a fazê-lo e o faz com refinamento, de tanto brincar de bobinho.

O bobinho mais difícil é aquele da roda pequena, quando cada jogador só pode dar um toque na bola de cada vez e ficam dois bobinhos no meio da roda. Aí o passe tem que ser refinado e preciso.

Quando eu era menino, a gente brincava muito de repetida. Mas, quando eu ia à casa do meu avô, numa outra cidade, a molecada de lá chamava isso de rebatida. Jogava-se com uma meta improvisada, dois jogadores contra dois. Uma dupla realizava os chutes a gol e a outra defendia. Se a bola entrasse direto no gol, tudo bem; se o goleiro pegasse, também. Agora, se um dos goleiros rebatia, os quatro disputavam a bola, dois para defender e dois para fazer o gol. Valia driblar ou passar para o colega. Saiu muito goleiro bom dessa brincadeira.

O controle era minha brincadeira favorita. A gente formava uma meia-lua na frente do gol e a bola não podia cair no chão antes de três passes, pelo menos. Depois dos três passes, era permitido chutar para o gol. Se fosse fora três vezes, o último a errar o chute substituía o goleiro. Para brincar de controle era preciso ser bom de embaixada (ou lelê, ou balãozinho, ou casquinha). Treinava-se o domínio da bola e a precisão do chute, além do goleiro.

Além dessas quatro brincadeiras, o resto a gente aprendia brincando de fazer

malabarismos, sozinha em casa, ou numa roda de amigos. Aprendia a parar a bola na cabeça, no pescoço, a matar no peito, na coxa, no peito do pé. Eram horas e horas consumidas nesses empenhos, que eu nem sei se eram uma brincadeira ou um trabalho.

Foi assim que os brasileiros aprenderam futebol. Aprenderam brincando o que virou um estilo de futebol, apesar da sisudez de alguns técnicos. E as tais escolinhas não vão ensinar ninguém a jogar futebol direito se não deixarem as crianças brincar, começando por essas quatro brincadeiras que eu descrevi aqui. A partir daí, qualquer joguinho serve; qualquer um que possa ser brincado com a bola nos pés.

Ensinar é uma tarefa difícil, repito. Meus 26 anos ensinando crianças, adolescentes e adultos que o digam. Quando encontro pessoas que me confessam suas dificuldades para ensinar sinto alívio: não sou só eu quem as tem. Quando me deparo com aqueles que, sem passar por essa exaustiva experiência de ensinar, profere suas receitas em discurso, livros ou artigos, sinto-me desrespeitado. Geralmente, vem-me uma imagem: a do sujeito que diz saber tudo de vinho mas não bebe.

Ensinar exige uma certa organização, experiência prática, teoria, técnicas, arte, opções por determinados caminhos, enfim, exige método. Isso não significa dizer que o professor tem de ter um diploma. Julgo importante que o professor se prepare fazendo cursos, talvez faculdades, mas isso não prova nada. Há tanta faculdade de fundo de quintal formando professores que o diploma universitário pesa bem menos atualmente em minha avaliação. Em contrapartida, tenho encontrado excelentes professores sem diplomas acadêmicos; ou seja, há competentes e incompetentes diplomados e sem diplomas.

Com ou sem diploma, o professor deve definir seu modo de dar aula. O meu, depois de tanto tempo, está razoavelmente definido, se bem que me vejo mudando a cada instante. Neste momento, junto com alguns que trabalharam ou trabalham comigo, para ensinar qualquer coisa adoto certas linhas gerais de procedimento. Para o futebol, sugiro algumas providências:

Parte inicial da aula

Não há aula que não evolua por partes, às vezes mais nítidas, outras vezes menos. Tudo que se produz tem um início, um meio e um fim, que sempre evolui para um novo começo. No caso da aula de futebol, sugiro que, na parte

inicial, o professor reúna os alunos em círculo e, sentado com eles, fale sobre a aula que vai acontecer. De preferência, o professor incluirá na aula atividades que já sejam do conhecimento dos alunos. Nessa conversa inicial, os mais novos serão estimulados a falar sobre as atividades que irão realizar, a sugerir atividades, entre outras coisas. Os alunos mais velhos poderão sugerir atividades, falar de coisas que sentiram em aulas anteriores, descrever atividades que farão etc. Esse procedimento de falar sobre as atividades tem por objetivo fazer os alunos desenvolverem maior nível de consciência sobre suas próprias práticas.

Segunda parte da aula

Os professores devem orientar jogos adaptados de futebol ou brincadeiras, repetindo os temas adotados na terceira e quarta partes da aula anterior. Por exemplo, suponhamos que os temas dessas partes na aula anterior tenham sido o passe e a finalização. O professor que está orientando a aula, sabendo como foi a aula anterior sobre passe, aproveitará a segunda parte da aula atual para fazer observações sobre os erros cometidos, interromperá eventualmente a aula para fazer sugestões sobre os gestos técnicos, adaptará o jogo para que os alunos tenham de realizar mais passes e assim por diante.

Terceira parte

Serão realizados exercícios, tanto mais lúdicos quanto mais novos forem os alunos, para desenvolvimento dos fundamentos técnicos do futebol. Esses exercícios estarão de acordo com os temas do dia, por exemplo, drible e desarme. Os alunos trabalharão individualmente, em duplas, em trios etc. O professor fará correções, mas também os alunos se corrigirão entre si. Sugiro adotar a prática de, eventualmente, colocar alunos mais fracos tecnicamente trabalhando com alunos mais fortes.

Quarta parte

Será realizado um outro jogo adaptado ou brincadeira, desta vez de acordo com os temas do dia. Digamos que os temas do dia escolhidos tenham sido o drible e o desarme, objetos centrais das atenções na terceira e quarta partes.

Durante o jogo, o professor insistirá com os alunos para que driblem, adaptará jogos que incluam a necessidade de driblar e desarmar, interromperá o jogo para realizar correções e assim por diante.

Quinta parte

Todas as aulas terminarão com uma roda de conversa entre professor e alunos. Nessa parte final, os alunos deverão expor o que vivenciaram durante a aula, a menos que surja um assunto importante diferente do que foi tratado nela, até mesmo, que não seja de futebol. A primeira e a quinta partes da aula não devem tomar muito tempo, por exemplo, não mais que cinco minutos cada.

QUADRO 4
Plano Geral de uma Aula de Futebol

Partes da aula	Tipo de atividade	Conteúdo	Desenvolvimento
1ª parte	roda de conversa	sobre a aula que vai acontecer	de três a cinco minutos
2ª parte	prática	jogo adaptado ou brincadeira	temas do dia anterior
3ª parte	prática	exercícios (de preferência lúdicos)	temas do dia atual
4ª parte	prática	jogo adaptado ou brincadeira	temas do dia atual
5ª parte	roda de conversa	sobre a aula que aconteceu	de três a cinco minutos

2. A RACIONALIZAÇÃO DA AULA

Alguns procedimentos podem tornar a aula mais econômica. Considerando que a aprendizagem de futebol depende, em boa parte, de experiências práticas,

as atividades devem levar o aluno a tomar contato intenso com a bola. Alguns exemplos:

a. Ao fazer uma brincadeira para desenvolver a habilidade de passar, como o bobinho, as rodas não devem ter número grande de alunos. Supõe-se que em rodas com muitos alunos, eles pegarão menos na bola que em rodas com poucos alunos. Portanto, sempre que os exercícios forem organizados em filas, colunas, rodas, estas devem ter pequeno número de alunos. Se houver 30 alunos em uma aula, em vez de uma única roda, devem-se fazer três ou mais rodas.
b. Deve-se utilizar material suficiente para permitir uma prática intensa. Caso não haja bolas de couro em bom número, deve-se utilizar bolas de borracha ou de meia. Sugerimos materiais auxiliares como arcos, bastões, cordas, cones etc.
c. Quando houver grande número de alunos, se não houver espaço e professores suficientes, o professor pode trabalhar em circuitos, principalmente na terceira parte da aula. Em cada canto do campo, um grupo realiza um determinado exercício durante um certo tempo. Terminado esse tempo, os grupos mudam de estação. Assim, em um trecho curto de aula e com pouco espaço, os alunos podem experienciar quantidade significativa de gestos.
d. As aulas não devem ser somente práticas. Sugiro rodas de conversas com os alunos no início e final de cada aula, bem como interrupções das atividades para conversas dos professores com os alunos e destes entre si. Nessas conversas é muito importante que os alunos possam falar a respeito das coisas que experienciaram ou que irão brevemente experienciar. A teoria deve se referir tanto mais à prática imediata dos alunos quanto mais novos eles forem. Aluno faz teoria, preferencialmente, das coisas que está experienciando. Faz teoria quando é obrigado a pensar sobre as dificuldades de sua prática, faz teoria quando conversa com o professor, quando conversa com os alunos, quando planeja, enfim, quando tem oportunidade de viver, no plano mental, coisas que viveu ou viverá na prática.

3. FAZER E COMPREENDER

Para atender os princípios da aprendizagem do futebol tecnicamente bem jogado e, além disso, aprender mais que futebol, é necessário assumir procedimentos que levem o aluno a compreender as próprias ações. Isso não ocorre apenas pela boa vontade dos professores ou por obra do acaso. São necessárias técnicas pedagógicas para produzir compreensão sobre as ações práticas.

Uma ação prática pode ser compreendida quando a atenção do praticante se concentre sobre a ação realizada, de modo que ele a presencie como testemunha mental, isto é, quando a ação pode ser representada internamente pelo sujeito. Assim, aquilo que foi experienciado na atividade prática pode ser revivido mentalmente pelo aluno. Ao vivê-la internamente, o aluno pode reconsiderá-la sob inúmeros aspectos, tomando consciência e vindo a compreendê-la.

Para chamar a atenção do aluno sobre sua própria prática, é preciso produzir um fenômeno que chame a atenção. No caso da metodologia adotada em nosso trabalho, esse fenômeno é o atrito, ou conflito, quando se relacionam coisas diferentes, uma se atritando com a outra. Nesse processo, o atrito produz contradições entre as partes que se relacionam, porque uma, sendo diferente e, num certo sentido, oposta à outra, chama a atenção sobre ela.

Na prática, isso ocorre colocando em oposição uma atividade conhecida com outra desconhecida. Para viabilizar esse processo, após verificar que o aluno consegue realizar com êxito uma atividade qualquer, sugerimos uma variação dessa atividade, de modo que a variação, sendo parecida com a atividade original, contenha alguma novidade. Ora, a prática que deu certo no início, agora será insuficiente. Motivado pela ludicidade da prática, o aluno buscará se adaptar à variação. Para manter o que deu certo e corrigir o que não deu certo, o aluno precisa recorrer à reflexão, revendo a atividade feita e corrigindo-a ou mantendo-a mentalmente; ou seja, o aluno vê a ação que fez anteriormente, agora no plano da reflexão. Só na reflexão ele pode compreendê-la.

Outra forma de compreender a ação é falando sobre ela. Para falar da ação o aluno precisa vê-la mentalmente. Falar sobre a ação é descrever a ação anteriormente realizada, que agora está sendo vista no plano da representação mental. Em nossas aulas os alunos são estimulados a verbalizar suas ações nas rodas de conversas de início e final das aulas e também quando o professor interrompe o jogo para explicar alguma coisa aos alunos, ou quando pede que os alunos conversem entre si para corrigir eventuais falhas.

É provável que os seres humanos tenham chegado onde chegaram, depois de milhões de anos, porque aprenderam a pensar e a falar. Foi porque aprenderam a

produzir símbolos que os hominídeos se tornaram humanos. Toda educação deve ser baseada, portanto, no exercício da capacidade de simbolizar e de tomar consciência das próprias ações. E, para tanto, o jogo é o ambiente mais privilegiado. O jogo é fundamentalmente o exercício da fantasia, da imaginação, dos sonhos, isto é, do símbolo.

Enquanto o ônibus não chega

Espero meu ônibus que nunca chega. Como eu, há muitos ali, todos os dias, sempre iguais, à mesma hora, no mesmo lugar. Eu, pelo menos, achei meu jeito de estar algum tempo à toa. Posso passear a vista pela vizinhança, sem compromissos, sem interrupções, sem ter de prestar contas do que sinto ou penso.

Nada ocorre de peculiar para prender a atenção, a não ser o futebol dos meninos, invariavelmente jogado nos começos de manhã pelos garotos menores e nos fins de tarde pelos maiores. Eles são a minha companhia, minha distração. O ônibus demora sempre, mais que um tempo de futebol; e vem lotado. Aprendi a querer que o ônibus nunca chegue. Chego a desejar que o jogo dos meninos dure para sempre e apague meu futuro de daí a pouco, uma viagem espremido entre gente suada, já cansada antes de o trabalho começar. Parece que fazem um trabalho que nunca teve começo ou fim.

Rastreio a paisagem. No ponto de ônibus só há silêncio e pessoas cansadas. Do futebol me chegam gritos, risadas, resmungos, nada que se possa chamar de palavra. O jogo não é o território da palavra falada, mas da palavra corrida, chorada, chutada.

Jogar é do que gosto. Entro em campo (faço isso todos os dias). Não sou mais eu. Sou Pelé, sou Garrincha. Jogo na Vila Belmiro, no Maracanã, no Morumbi. O público delira quando o time entra em campo: eu, Mengálvio, Coutinho, Dorval, Zito. Edu, com seu pezinho 37, pisa meu calcanhar na saída do túnel. Digo-lhe que isso dá azar. A galera vibra com meu passe de trivela e a arquibancada quase vem abaixo quando marco o terceiro gol.

Prefiro os dias de clássico, quando o Maracanã está lotado. Não há adversário que me assuste. Sei que o Nilton Santos garante lá atrás. Faço fila. Um por um, os zagueiros se curvam. O público acha graça e grita: "João,

João". Não tenho pena deles; faço graça e gols. Não entendo por que um jogo de futebol tem só dois tempos.

O ônibus chega. Dou sinal. Como sempre, vem lotado. Despeço-me de meu público, peço substituição. Sou aplaudido de pé. Na porta do ônibus os fãs se acotovelam, me agarram, pedem autógrafos, mal me deixam respirar. Vou abrindo caminho com dificuldade até a catraca, tiro o dinheiro trocado e me penduro na barra do ônibus. Todos me olham com admiração; sabem que acabei de decidir um campeonato importante.

Pelo vidro opaco ainda vejo os meninos que correm, riem, resmungam. A bola sabe como juntá-los. O motorista acelera, eles vão ficando pequenos, pequenos, até sumirem na distância. Uma freada brusca e caio por cima de um velho. Peço desculpas e olho a garganta da cidade que chega para me engolir.

Findo este trabalho, dou-me provisoriamente por satisfeito. A cada dia que o repasso, reencontro erros, corrijo-os e eternizo a mais estafante das tarefas de quem escreve: a correção. É bom que o autor feche seus rascunhos e os remeta ao editor. Tudo tem de ter um fim.

Aos que estranharam a ausência de referências bibliográficas perdoem-me. Este é um livro basicamente de relatos de experiências ensinando futebol, assistindo futebol, jogando futebol. Referências de livros eu poderia tê-las, mas não tão importantes quanto meus amigos da várzea, meus alunos e meus colegas de arquibancadas. O que eu aprendi nas arquibancadas! Foi nelas que presenciei algumas das maiores emoções humanas. Vi homens rindo e chorando, se abraçando e se beijando. Certa vez…

É, certa vez (e as histórias nunca terminam) eu assistia a uma final de campeonato paulista, Corinthians e Guarani, em Campinas, quando…

Não, agora é fim mesmo. Essa história fica para uma outra vez. De fato, uma hora a gente tem de fechar o caderno e descansar o dedo.

Contei-lhes uma porção de histórias e lições. Os livros muito me ajudaram a organizar minhas práticas e meus pensamentos. Portanto, vai aí uma relação de alguns que me ensinaram boas coisas, de futebol e de vida.

Bibliografia sugerida

Bronowski, J. (1983). *A escalada do homem*. São Paulo, Martins Fontes/UnB.

Campbell, J. (1990). *O poder do mito*. São Paulo, Palas Athena.

Degel, E.G. & Rogalski, N. (1984). *Futebol para juvenis*. Rio de Janeiro, Tecnoprint.

Graça, A. & Oliveira, J. (org.) (1995). *O ensino dos jogos desportivos*. Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física. Universidade do Porto.

Gunter, L. (1984). *Jogos para o treinamento do futebol*. Rio de Janeiro, Tecnoprint.

Jastrow, R. (s/d.). *O tear encantado*. Lisboa, Edições 70.

Knut, D. (1984). *O futebol: aprendido e jogado corretamente*. Rio de Janeiro, Tecnoprint.

Lorenz, K. (1986). *A demolição do homem*. São Paulo, Brasiliense.

Luxbacher, J. (1984). *Os grandes jogos: metodologia e prática*. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico.

_____. (1987). *Fun games for soccer training*. Illinois (EUA), Leisure.

Sérgio, M. (s/d.). *Heróis olímpicos do nosso tempo*. Lisboa, Compendium.

Tejo, O. (1988). *Zé Limeira, poeta do absurdo*. Brasília, Senado Federal.

Ymca Of The Usa (1985). *Y soccer kickers: manual for 3-4 grade players*. Champing (EUA), Human Kinetics.

YMCA OF THE USA (1985). *Y soccer jugglers: manual for 5-6 grade players*. Champing (EUA), Human Kinetics.

_____. (1985). *Y soccer strikers: manual for 7-8 grade players*. Champing (EUA), Human Kinetics.

WIELAND, M. (1989). *Iniciação ao futebol*. Lisboa, Presença.

Sobre o autor

O professor João Batista Freire trabalhou na década de 1970 em um centro esportivo da Prefeitura de São Bernardo do Campo, onde ajudou a integrar a aprendizagem do esporte com teatro, música e festas populares, entre outras manifestações culturais. Trabalhou em seguida na Universidade de São Paulo, depois na Universidade Federal da Paraíba, na Unicamp e, atualmente, na Universidade do Estado de Santa Catarina. Nesses últimos trinta anos, além de trabalhar com escolas, ensinou diversos esportes, entre eles o atletismo, futebol, basquetebol, voleibol e hóquei sobre patins.