

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA MODALIDADE “A BATALHA DOS VEGETAIS”

RESUMO

Este relato é sobre o processo de criação de uma modalidade (esportiva) que aconteceu durante as aulas de Educação Física na Escola Estadual “Prof. José Romão”, em Piracicaba – SP, no segundo semestre de 2006, por alunos das 5^{as}, 6^{as} e 7^{as} séries do Ensino Fundamental, sob orientação do Prof. Fabio Augusto Pucineli (autor deste texto). Os objetivos principais foram o de apresentar e vivenciar como acontece a transição entre o jogo e o esporte e conceituar este último como manifestação cultural humana. Partiu-se daquilo que Bayer (1994) chama de *invariantes* e *princípios operacionais*, ou seja, elementos estruturais comuns entre os esportes coletivos. O intuito deste trabalho é ser apresentado em forma de *relato de experiência*.

Palavras-chave: *esporte, ensino, criação*.

INÍCIO

Tudo começou no terceiro bimestre de 2006, depois de ter abordado, no segundo, o tema Jogo. O objetivo era fazer uma transição entre os conceitos Jogo e Esporte para que os alunos conseguissem diferenciá-los. Recorri, inicialmente, à metáfora da batalha¹: o esporte como uma guerra simbólica.

Parti do que Bayer (1994) chama de “*denominadores comuns*” (ou “invariantes”) nos esportes coletivos: espaço, um objeto disputado, parceiros, adversários e alvo. E também dos “princípios operacionais”: o objeto deve ser levado até o alvo do outro grupo, o que provoca a necessidade de conservar e recuperá-lo, progredir para o alvo adversário e ao mesmo tempo impedir a progressão da outra equipe, atacar o alvo adversário e proteger o próprio.

Desenhei um retângulo na lousa e o dividi ao meio. De um lado estaria um grupo chamado de plantadores de mandioca, do outro, os de batata. Contei-lhes uma história na qual os reis, “mandioqueiro” e “tomateiro” perceberam que suas terras não eram mais suficientes para a plantação. Tentaram um acordo que não se concretizou. Decidiram, então, guerrear. Os “exércitos” não possuíam armas, somente uma “bomba” que ficava entre os terrenos, que seria disputada e levada até o rei do “exército” adversário, conduzida com os pés ou mãos.

Os alunos perceberam rapidamente a necessidade de algumas condições especiais para que fosse possível brincar de guerra e não guerrear de verdade. Decidiu-se limitar o número de pessoas. De 20, ficaram seis em cada equipe.

Um dos primeiros problemas: os detentores do objeto (a “bomba” era uma bola, mas poderia ser qualquer outra coisa) se apossavam dele por muito tempo, situação que foi resolvida dizendo que numa “nova bomba” instalou-se um dispositivo sensível ao número de passos daquele que está com ela. Se fosse mais de quatro, ela explodiria e o jogador sairia da disputa, o que favoreceu para aumentar o número de passes entre os alunos.

Para evitar conflitos e também para reforçar a idéia do esporte como agente “civilizador”, regras e punições foram determinadas: se um jogador segurar o outro, perde o direito a um passo; empurrão, dois e agressões, três.

¹ ELIAS, Norbert. **O Processo Civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994.

Conforme apareciam novas condições de jogo numa classe, as idéias eram transmitidas para as outras (5as, 6as e 7as). Por exemplo: o alvo, que era uma coroa desenhada no chão, passou para o poste que segura a tabela do basquete. Procurei não usar elementos que sugerissem outras modalidades. Inclusive a bola não era de handebol, futebol, vôlei ou basquete, para que os gestos, ou as maneiras de jogar, não influenciassem diretamente. Era, então, uma bola de borracha.

Certo dia, numa 7ª série, levei à quadra outro alvo: um cesto de lixo. Instável, caía quase sempre que a bola o tocava. Surgiu, a idéia de derrubar, com a bola, um *medicine ball* que estaria em cima de um cone, dentro do círculo do garrafão, onde não poderiam permanecer e nem finalizar o ataque. Só seriam admitidas passagens rápidas por esta área. À equipe do jogador que se mantivesse neste espaço, tiro-livre-direto, cobrado do meio da quadra com o pé ou com a mão. A defesa feita neste local também resulta em tiro-livre-direto.

O *medicine ball* poderia ser derrubado com finalizações realizadas com o pé ou com a mão. Mas, se for com a mão e o cone cair, o ponto não é válido.

Depois de certo tempo e condições já estabelecidas, formaram-se três grupos em cada classes. Eram os “batateiros”, os “mandioqueiros” e os “tomateiros” (isso justifica o nome da modalidade, sugestão de uma aluna da 6ªsérie). Nas aulas, aconteciam disputas entre eles. Jogavam duas equipes por 10 minutos ou até realizarem três pontos, enquanto uma esperava. Ao contrário do que comumente acontece, quem perdia continuava para o próximo jogo, o que provocou indignação de alguns alunos, pois consideravam a postura convencional mais justa.

Expliquei que para aprender determinado jogo é necessário praticá-lo. Aprende melhor quem joga mais e tem chance de avaliar suas dificuldades e tenta de outras maneiras. Busquei também gerar um conflito entre duas atitudes que chamei de “lúdica” e “esportiva”, sendo a primeira voltada para o divertimento e a segunda, para o resultado. Ao assumirem a atitude lúdica, o que importava era jogar. Ganhar ou perder seria uma simples consequência. Porém, a escolha pela atitude esportiva implicava em vencer e não jogar.

ESPORTE E ESCOLA

(...) não cabe à escola básica formar o historiador, o geógrafo, o matemático, o lingüísta, enfim, o cientista. Cabe-lhe formar o cidadão crítico e consciente da

realidade social em que vive, para poder nela intervir na direção dos seus interesses de classes (COLETIVO DE AUTORES, p. 36).

Da mesma forma, não cabe à escola transformar alunos em poetas, escritores, tradutores ou **atletas!** Sua função social é contribuir para o processo de sistematização e assimilação de conhecimentos produzidos historicamente pela humanidade, proporcionando a apropriação desses saberes pelos alunos (SAVIANI, 2005). O Esporte na escola, então, deve aparecer como prática consciente e crítica.

Esporte é um fenômeno que institucionaliza outras práticas corporais, comumente o Jogo, que nasceu na Inglaterra ao final do século XVIII, conseqüência do processo de industrialização e adoção do sistema capitalista. Novos padrões e condições de vida foram estabelecidos e os jogos, regulamentados, dando origem ao esporte (BRACHT, 2005, p. 14). Padronização, profissionalização e busca por resultados são as principais atribuições do esporte.

Em certo momento, fui questionado sobre o porquê criar uma nova modalidade para abordar conhecimentos relacionados ao Esporte e não aproveitar as já conhecidas, como basquete, handebol, futebol etc. Respondi que o objetivo era mostrar que é possível intervir e criar novas possibilidades de práticas esportivas sem ficar preso às já consolidadas, com seus modelos, paradigmas e regulamentos herméticos. Os alunos pareciam presos aos modelos do esporte. Custavam e resistiam enxergar diferentes maneiras de praticar e compreendê-lo. Como denunciou Bracht (2005: 93):

As pessoas, em vez de produzirem seu próprio esporte no clube, na sua associação, simplesmente o compram. Com isso ele abdica de sua competência – ou a concede a outros – de gestar/construir seu esporte.

Dessa maneira, partiu-se de uma prática que representava um combate, que passou a ter regras no intuito de transformar-se em jogo e, aos poucos, foi conduzido à lógica do esporte. Com isso, os alunos perceberam que não é necessário apegar-se às modalidades já consolidadas para conseguir se divertir, por exemplo. Para muitos, chegou a ser mais interessante praticar algo construído por eles próprios.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAYER, Claude. **O Ensino dos Deportes Colectivos**. Lisboa: Dinalivro, 1994.

BRACHT, Valter. **Sociologia Crítica do Esporte: Uma introdução**. Ijuí: Unijuí, 2005.

BRACHT, Valter. A Criança que Pratica Esporte Respeita as Regras do Jogo...

Capitalista. *In: Revista Brasileira de Ciências do Esporte*. 7(2) 62-68, 1986.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do Ensino de Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

SAVIANI. Dermeval. **Pedagogia Histórico-Crítica**: Primeiras aproximações. 9ª ed.

Campinas: Autores Associados, 2005.

MATERIAL NECESSÁRIO: lousa

