

“EXTRA! EXTRA! EXTRA! O FUTEBOL NÃO VEIO DA INGLATERRA!” As práticas corporais com bola e a descolonização do currículo

Luciana Ramos

Vitor de Castro Melo

Colégio Humanus, Sorocaba, SP.

Ao darmos início ao plano elaborado nas reuniões de planejamento, tínhamos em mente a pergunta: “só jogamos futebol assim? com os pés?” e “futebol de videogame, de tampinha, de botão, também é futebol?”. Portanto, levando em consideração essas questões/problematizações, iniciamos nossas aulas propondo maneiras diversas de se jogar futebol bem como discussões que estivessem nesse viés.

Porém, iniciado o projeto, percebemos que as falas dos estudantes giravam sempre em torno da afirmação em relação à criação do futebol. “*O futebol veio da Inglaterra!*”¹. Essa afirmação sempre era trazida à baila nos momentos de discussão sobre a prática que havíamos realizado.

Percebendo a ambiguidade da afirmação, refletimos sobre a possibilidade de direcionar o projeto para essa direção. A saber, o futebol veio mesmo da Inglaterra? Quem foi que disse? Sendo assim, propusemos uma diferente direção de problema. A origem do futebol.

Iniciamos efetivamente o projeto pela seleção do arquivo que utilizaríamos como fonte de pesquisa inicial sobre as práticas corporais que se relacionavam com o futebol. Optamos pelo documentário chamado “A Bola”, produzido pela BBC Earth, com direção de Estevão Ciavatta e Fernando Acquarone e narração do Gilberto Gil.²

JIKUNAHATY

Direcionamos a apreciação do documentário com algumas questões colocadas na lousa. “Quem joga o *Jikunahaty*?”; “Onde se joga?”; “Quais as principais regras do jogo?”; “Qual a data de criação do jogo?”; “Todos podem jogar?”

¹ Fala das crianças durante as primeiras vivências propostas.

² O documentário trata especificamente de práticas corporais mais antigas (ou não, no caso de algumas abordadas) que o futebol da maneira que conhecemos hoje. Passando por países como Alemanha, Brasil, Irlanda, Myanmar e Tailândia, o especial celebra a história de distintas culturas em torno daquilo que as une, a bola.

O jogo, basicamente, consiste em cabecear a bola para o lado oposto ao que seu time está posicionado. Com relação a bola, ela é confeccionada com a seiva da Mangabeira. Ainda segundo o documentário, para que a bola seja confeccionada, a seiva deve ser retirada no período da manhã. Após a coleta, o processo é iniciado pelo índio designado para a confecção do objeto.

No processo de ressignificação, discutimos a possibilidade de realizar o jogo nas limitações que se apresentavam para nós. Sejam nas questões da bola, do espaço, dos ritos e/ou cerimonial. Sem falar nos objetos que, no *Jikunahaty*, são artesanatos, armas, há relatos que até mulheres, são oferecidos para a tribo ou time desafiante.

Quando terminávamos a aula, discutíamos as impressões de cada umx dxs estudantes. Sobre o jogo, as regras e dinâmica. Importante ressaltar que, logo na primeira prática, as crianças já haviam percebido um dos nossos principais objetivos. A descolonização dos saberes acerca do futebol. Ao questionarmos sobre as informações do vídeo que elxs mais acharam interessante, um dos principais foi a criação do *Jikunahaty* ser mais antiga que o futebol que conhecíamos. “É tão antigo que eles nem falam a data!” (fala de um dos alunos).

Chamamos a atenção das crianças para as falas dos entrevistados sobre os significados atribuídos ao jogo. Para os índios Parecis, *Jikunahaty* significa o encontro universal do corpo com o espírito.

Para esta aula levamos o livro “Imagens da Educação no Corpo”³, da Carmen Lúcia Soares, que faz uma arqueologia e traz o futebol, nas escolas inglesas, como uma prática de docilização dos corpos. Uma prática, portanto, de controle dos corpos e domesticação.

CHINLONE

Igualmente singular e antigo, o *chinlone* foi uma das práticas que mais nos trouxe reflexão sobre a questão da origem do futebol. Por ser reconhecido pela FIFA⁴ como uma

³ SOARES, Carmen Lúcia. **Imagens da educação no corpo**: estudos a partir da ginástica francesa no Século XIX – 4.ed. – Campinas, S.P: Autores Associados, 2013.

⁴ O *chinlone* “(...)é um exercício cerimonial, que apesar de exigir certa habilidade, não possui nenhum caráter competitivo como o jogo chinês, já que não há luta pela bola. Em uma superfície relativamente pequena, os atores devem passar sem deixá-lo cair no chão.” (<http://es.fifa.com/about-fifa/who-we-are/the-game/index.html>) acesso em: 19/05/2018

das mais antigas práticas de futebol, nos valemos dessa informação para questionarmos os alunos sobre o porquê não conhecíamos essa prática.

Para a apreciação do vídeo, realizamos a mesma dinâmica da primeira pesquisa. Elaboramos as mesmas perguntas e, após o vídeo, discutíamos as impressões de cada uma das crianças. Especificamente sobre o *chinlone*, duas características foram as mais citadas pelas estudantes. A primeira, não ser um jogo competitivo entre duas equipes. A segunda, assim como a sequência complexa de movimentos, os jogadores recebiam notas de dinheiro, presas a sua roupa, conforme realizavam movimentos mais complexos durante a apresentação.

Com relação a prática do *chinole*, optamos por adaptar a bola. A saber, a bola no *chinlone* é produzida a partir de fibras de ratão. Uma fibra natural que, após o processo de secagem, adquire uma durabilidade e resistência grande. Devido à dificuldade (mercadológica) de adquirir uma bola, optamos por vivenciar o jogo com o uso de balões de ar.

Com relação a dinâmica, optamos por manter a mesma do jogo. Ou seja, a sequência dos movimentos, a distribuição circular e o número de participantes.

Aqui gostaríamos de nos estender um pouco mais sobre a metodologia que optamos ao conduzir nosso projeto. A seleção do documentário para ampliação e aprofundamento havia sido feita por imaginarmos um movimento mais dinâmico do que leituras de textos publicados acerca de cada uma das práticas. Entretanto, não atentamos a possibilidade de, ao assistirmos o mesmo vídeo, ao mesmo tempo, delimitar, reduzir a possibilidade de outros saberes, bem como a criação de uma rotina engessada. Esse apontamento partiu de uma das alunas do 9º ano que, durante nossa conversa sobre o projeto, comentou o que estava pensando.

Nos debruçamos sobre esse comentário e buscamos uma possibilidade de pesquisa diferente da escolhida anteriormente. Frente a essa questão, optamos por trocar o momento em conjunto de apreciação do documentário pela pesquisa na sala de informática. O tema continuaria sendo as práticas da sequência do documentário, porém, cada uma das crianças poderia acessar a fonte que mais lhe parecia interessante. Apenas orientávamos no sentido de as fontes serem as mais fidedignas possível.

SEPAK TAKRAW

Estava claro para nós que a alteração metodológica havia sido acertada, bem como a quantidade de informações coletadas. Ainda como nota destacamos que muitos alunos optaram por assistir ao documentário que está disponível no Youtube, portanto, a riqueza de dados que o documentário nos oferecia ainda estava presente, nas falas de cada um dos estudantes que optou por usá-lo como fonte.

Na sala do 7º ano um dos alunos descobriu um e-game⁵ com o tema pesquisado. Compartilhamos o link e vivenciamos a prática através do e-game.

Como no vôlei ou no futevôlei, se a bola tocar no chão da quadra adversária é marcado um ponto. Em competições oficiais, cada equipe é composta por três jogadores (existem outras modalidades com dois ou quatro atletas também) e são permitidos no máximo três toques antes de passar a bola para o lado adversário da quadra.

Uma das informações que mais chamou a atenção das crianças foi o fato de no Brasil possuímos uma seleção nacional de *Takraw*. Somasse a essa informação a questão de o Brasil ser tricampeão mundial na modalidade (2001, 2003 e 2007).

Como nas atividades anteriores, ao final de cada uma das aulas, discutíamos as impressões acerca do jogo realizado. Percebemos que as crianças estavam mais atentas a determinados aspectos e relações inerentes aos esportes. Como a seletividade a partir das habilidades, portanto, a exclusão; a negociação cultural na proposição de adaptações e novas regras.

FUTEBOL GAÉLICO

Das práticas que vivenciamos ao longo do projeto, o Futebol Gaélico é o que mais se aproxima do futebol tal qual jogávamos frequentemente. As aproximações não se restringem ao nome, passam pela vestimenta dos jogadores, no desenho e formato do campo e formato de pontuação.

A dinâmica de pesquisa se manteve nos moldes da última prática tematizada, qual seja: utilizamos a sala de informática e apenas orientamos os estudantes no sentido de

⁵ O nome do e-game é Roll Spike Sepak Takraw, desenvolvido para android e gratuitamente encontrado no app store.

direcionamento das pesquisas. Os desdobramentos seguiram se mostrando amplamente significativos. Seja pelo número de informações levantadas, seja pela potência na ação da pesquisa, percebemos que manter esse formato seria o mais acertado.

A prática em si transcorreu de maneira bastante proveitosa. Todxs tiveram a possibilidade de jogar, bem como, fosse o caso, propor alterações e adaptações durante a partida. Entretanto, as adaptações sugeridas no início das práticas se mostraram satisfatória para as crianças. Ao final das aulas de vivência, como habituamo-nos a realizar, discutimos, refletimos e debatemos sobre o jogo tematizado.

Neste ponto, já nos encaminhando para o final do projeto, as crianças já estavam atentas ao movimento proposto por nós. De maneira que as falas e colocações estavam direcionadas as relações de poder presentes em cada uma das práticas. Quando olhávamos desalentadamente ao fato dessas falas estarem enviesadas ao nosso objetivo, sentíamos que o caminho percorrido já mostrava sinais de compreensão do objetivo principal. A saber, desnaturalizar certos saberes sobre tais práticas corporais. Porém, ao realizarmos o exercício de avaliação das aulas, nos questionamos se, devido ao fato das falas partirem de uma determinada direção, as crianças não estariam direcionando suas falas para esse objetivo. Não refletindo assim as subjetividades colocadas em circulação até este momento. Sobre essa questão, não tínhamos parâmetros suficientemente fidedignos para um deslumbre de conclusão.

RADBALL

No Radball, xs jogadorxs usam apenas suas bicicletas para controlar a bola, o que exige grande nível de habilidade, além de equipamentos preparados especificamente para a prática desse esporte. As equipes devem, assim como no futebol, marcar gols. Cada uma delas é formada por dois (duas) atletas, que podem utilizar apenas a bicicleta ou a cabeça para movimentar a bola. Umx dxs jogadorxs faz o papel de goleirx e estx pode utilizar as mãos também, desde que esteja dentro de sua área para defender.

Durante a pesquisa, um dos pontos que mais chamaram a atenção das crianças foi a transmissão dos saberes acerca do Radball. A saber, essa prática possui poucxs participantes. Fato este, justificado em variadas fontes, por se tratar de um jogo passado de pais, mães, responsáveis para filhxs. Voltaremos mais adiante a essa informação.

Outro ponto importante foi a questão do material utilizado para a prática do Radball. Um dxs estudantes encontrou em um site os valores dos equipamentos que formavam a bicicleta utilizada no jogo. Como parâmetro de valores, citamos o valor da bicicleta, avaliada em R\$ 9.000,00.

Esse conjunto de informações nortearam nossa discussão pós-mapeamento.

Afinal, quem é que poderia praticar esse esporte? O fato de poucas pessoas praticarem o Radball se dá por conta da divulgação ou acessibilidade?

O debate foi muito rico bem como as impressões que se seguiram. Citamos algumas das falas. Alunx: “acho que no Brasil não poderíamos jogar um esporte desse.” Questionamos o porquê daquela impressão. Como resposta, obtivemos: “olha o valor da bicicleta!” mediamos a discussão apontando o fato de que, no Brasil, algumas pessoas jogavam e consumiam acessórios relacionados ao Golfe. Onde, por exemplo, um conjunto de tacos poderia facilmente chegar ao valor de R\$ 5.000,00. Ampliamos o debate questionando sobre a justificativa acerca do número de praticantes dessa modalidade.

Qual seria a relação dos altos valores do equipamento com a baixa adesão ao esporte?

Ampliamos o debate para outras práticas que imaginávamos passar pela mesma relação. O tênis, por exemplo. Questionamos as crianças sobre as regras e dinâmicas do tênis. Quais delas conheciam as regras de pontuação do tênis. Seus nomes, contagem e premiações. Quantas quadras de tênis conhecíamos e/ou acessávamos com facilidade em nossa cidade. E fora de Sorocaba, conhecíamos alguma? Pensamos nessa questão pois muitxs conheciam estádios de futebol pelo Brasil mesmo que nunca tenham acessado alguns deles.

Esse posicionamento com relação aos jogos de verdade colocados em circulação desestabilizou algumas cristalizações produzidas ao longo dos anos escolares. Há um nível micro, particular, mas, na nossa opinião, potente. Os desdobramentos apareceram nos debates pós-práticas, quando, questionados novamente sobre a relação econômica/social acerca dessa manifestação, já não havia dúvidas na proximidade de ambas as problemáticas.

Voltando a prática, adaptamos a questão das bicicletas com aquilo de material mais próximo da dificuldade oferecida bem como nossa condição de realizar o jogo. Sendo assim, utilizamos cabos de vassoura para a vivência. Algumas crianças se animaram em levar as bicicletas para a escola, porém, a utilização das mesmas não foi

autorizada com a justificativa da segurança dxs alunxs. Portanto, para que pudéssemos ressignificar a prática, optamos pelo material disponível.

Vivenciamos o jogo em duplas e, por sugestão dxs alunxs, com times mistos e mais numerosos. Utilizamos os gols do futebol (mesmo sabendo que são maiores que o oficial) bem como as linhas do jogo de futsal para a marcação das linhas de fundo. Com relação axs atletas que iriam no gol, nos valemos da mesma regra.

INSTRUMENTOS DE AVALIAÇÃO

Antes de relatarmos as atividades que marcaram o final do nosso projeto, gostaríamos de nos posicionar com relação ao tema avaliação, no que se refere ao entendimento desse processo tão significativo no contexto escolar. Partimos da premissa que esse momento denominado avaliação no que diz respeito ao teste realizado aos finais de conteúdos novos, não está relacionado ao nosso entendimento de avaliação enquanto instrumento de orientação do trabalho pedagógico. Ou seja, não acreditamos (nem na eficácia, nem na fidedignidade dos dados) que um mesmo teste, com as mesmas questões, portanto, com a mesma cobrança e expectativa de aprendizagem, signifique, em números (notas) um eco do que foi todo o caminho percorrido durante os 5 meses de projeto. Reduzir a potência de cada uma das aulas, das falas, intervenções e participações, em uma lista com 10 perguntas acerca dos temas trabalhados, ao nosso ver, não estaria alinhado ao movimento iniciado com a proposição curricular de perspectiva cultural. Portanto, não entendemos esse momento final e a realização da atividade que será relatada a seguir como essa “avaliação” comumente aplicada no cotidiano escolar. Entendemos, contrariamente a essa ideia, essa atividade específica, ser a possibilidade de manifestação (no caso dessa em particular, estética) de todo o contexto desenvolvido ao longo das aulas.

Como o recenseamento dos saberes se faz obrigatório no contexto escolar, atribuímos tais dados a partir de um parâmetro justo. A realização dessa atividade. Da maneira que fosse, com a visão que melhor lhes cabia.

Não nos valemos, portanto, de um juízo de valor estético com relação ao trabalho entregue, tão pouco na quantidade de informações eventualmente contidas neles, pelo simples fato de não estarmos alinhados nessa perspectiva conteudista e meritocrática.

Dito isso, a atividade relatada a seguir é tão somente uma síntese de todas as horas dedicadas ao projeto durante os 5 meses de duração do mesmo;

Finalizadas as práticas propostas durante o planejamento realizado, sugerimos que as crianças produzissem uma maquete, com uma das práticas que mais lhes tenha chamado a atenção, em duplas ou individualmente. Combinamos que, para esse trabalho, cada maquete poderia explorar o contexto de uma das práticas que pesquisamos e vivenciamos. Ou seja, como exemplo, no caso do Futebol Gaélico, o fato de a bola ser confeccionada com a bexiga de porcos poderia ser apresentada numa maquete de um chiqueiro. Ou, simplesmente, um porco. No caso do *Chinlone*, por se tratar de uma prática bastante identificada com o budismo, uma possibilidade de apresentação seria um templo budista, de Lego ou qualquer outro material que lhes prestava utilizar.

Ao propormos a atividade, as crianças reagiram das maneiras mais distintas possíveis. Desde de pronta aceitação, a dúvida sobre a relação da atividade com a disciplina Educação Física. Porém, durante a explicação da proposta, fizemos questão de marcar nossa posição com relação ao olhar empregado sobre o que pretendíamos com essa ação.

Finalizamos o projeto neste dia com a expectativa de podermos realizar uma proposta outra dentro do que compreende este conteúdo curricular denominado Educação Física, sobretudo, no que se refere à Educação Física Escolar.