

UNIVERSIDADE DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

**CONTRIBUIÇÕES DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ PARA A
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR - ENSINO FUNDAMENTAL**

JOÃO FRANCISCO MAGNO RIBAS

Este exemplar corresponde à redação final da tese de doutorado defendida por *João Francisco Magno Ribas*, e aprovada pela Comissão Julgadora em 11 de março de 2002.

Orientador: _____

**Dr. Ademir De Marco
(FEF-UNICAMP)**

**CAMPINAS(SP) - BRASIL
2002**

UNIDADE Be
Nº CHAMADA TIUNICAMP
R352c
V _____ EX _____
TOMBO BC/ 49394
PROC 16-837102
C _____ D x
PREÇO R\$ 11,00
DATA _____
Nº CPD _____

CM00168301-0

BIB ID 242845

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA-FEF-UNICAMP

Ribas, João Francisco Magno
R352c Contribuições da praxiologia motriz para a Educação Física escolar –
ensino fundamental / João Francisco Magno Ribas. – Campinas, SP : [s. n.],
2002.

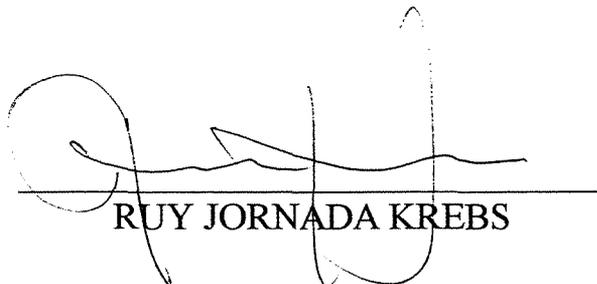
Orientador: Ademir de Marco
Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de
Educação Física.

1. Parlebas, Pierre. 2. Educação Física escolar. 3. Educação Física-Estudo e
ensino. 4. Didática. 5. Currículos-Planejamento. I. Marco, Ademir de. II.
Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. III.
Título.

BANCA EXAMINADORA



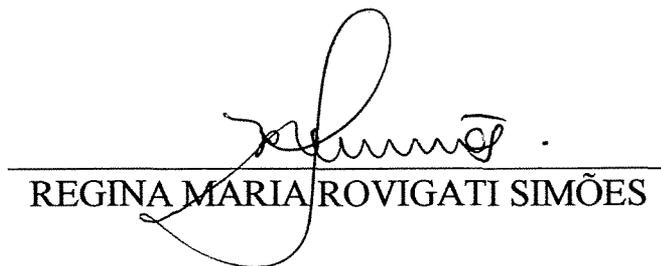
ADEMIR DE MARCO



RUY JORNADA KREBS



JOSÉ PEREIRA DE MELO



REGINA MARIA ROVIGATI SIMÕES



SILVANA VENÂNCIO

200202 4788

AGRADECIMENTOS....

Devo reconhecer que esta tese não foi construída somente por mim. Envolveu a compreensão, o carinho, a dedicação e a ajuda de uma série de pessoas. Além disso, abrangeu diferentes contextos sociais: nasci em Santa Maria (RS), trabalho na UFMG, em Belo Horizonte, estudei na Unicamp, Campinas, morava em Americana (cidade vizinha a Campinas), e realizei um estágio em Lleida, Espanha. Para meus agradecimentos, achei mais fácil situá-los geograficamente.

EM SANTA MARIA, ONDE ENCONTRO O CONFORTO DE MINHA FAMÍLIA E AMIGOS

Meus pais, Francisco e Myzia, que já foram os "paistrocinadores" de meu Curso de Mestrado, são os principais responsáveis por minhas inquietações e buscas. Aprendi com eles a sonhar. Nem sei como agradecer tanto carinho e dedicação. Talvez, com o meu amor.

Minhas irmãs (Ana, Hélen, Myzia, Déborah e Mauren), as mosqueteiras, que durante minha infância me livravam das confusões, e meus sobrinhos (Lê, Ivi, Teo, Kelly, Pablo, Nica, Jéssica, Fabinho e Ana Carolina), que sempre me deram aquele apoio e carinho, alegria e conforto necessários durante nossos encontros. Tenho muita sorte por ter uma família como esta. Adoro vocês!!!!

A Ana, Mana, cabe um destaque porque o seu carinho, empenho, capacidade profissional e dedicação na correção do texto final enriqueceram este trabalho. "Tu eres ótima!"

Foi em Santa Maria que conheci o professor Ruy Krebs, que apostou em meu trabalho ainda como aluno de Graduação e depois me orientou no Mestrado da Unicamp. Sem vínculo algum, o professor jamais deixou de me atender, mesmo tendo uma intensa vida acadêmica. Um agradecimento muito especial ao professor e amigo Ruy.

NO MEU TRABALHO, EM BELO HORIZONTE

Foi onde encontrei toda a tranquilidade para realizar este estudo. Na Faculdade de Educação Física da UFMG, tive a felicidade de conviver com um novo grupo de colegas. Gostaria de destacar meus companheiros do Departamento de Educação Física (Ronaldo, Túlio, Hélder, Cinira, Mirian Caldas, Nilo, Lor, Luciano, Rodolfo, Maria Lígia, José Alfredo, Danusa, Cristiane, Gustavo, Ricardo e os novos colegas), que assumiram minhas atividades. Sem esquecer os amigos do Departamento de Esportes, principalmente o Pablo Greco e a Katia Borges. Obrigado a todos.

NA UNICAMP

Começarei pela pessoa que me abriu as portas e confiou plenamente em minha proposta de trabalho, que foi meu orientador, o professor Ademir de Marco. Obrigado, professor. Em nosso dia-a-dia, sempre esquecemos uma coisa aqui, outra ali. Se não fossem os amigos... Obrigado, Tânia, Márcia e Cléber (da Pós); às colegas Silvia Amaral e Diná da Costa – que salvaram meu curso me matriculando no período em que estive afastado –; Fátima (da Informática); e Dulce e sua equipe da Biblioteca da FEF. Nos grupos de estudos e disciplinas, também pude trabalhar com pessoas que me ajudaram a encontrar alguns caminhos em minha trajetória praxiológica. Os professores João Batista Freire e Sanchez Gamboa iluminaram alguns caminhos deste estudo. Obrigado!

MEUS COLEGAS DE AMERICANA

Tive a compreensão da Secretaria de Educação de Americana, representada pelas professoras Maria Aparecida, Cidinha e Telma, para discutir alguns pontos da Praxiologia com o grupo de professores da rede. Aos professores de Educação física e teatro da rede (Silvana, Morgana, Marydalva, Deise, Andréa, Elaine, Luciana, Estela, Débora, Eliana, Hilda, Fatal, Regina, Nivaldo, Luís Fernando, Valfredo e Odair), que não são bons, são ótimos. Tenho uma gratidão muito grande pelo que aprendi com todos. Minha amiga Laine foi muito importante na reta final, com suas dicas simples – como deve ser a vida – e precisas, para superar esta difícil etapa de conclusão. Obrigado, amiga.

EM LLEIDA, PARECIA QUE IA SER DIFÍCIL

Mas o rumo foi outro. Graças ao carinho e à receptividade da família Valenzuela (Jaime, Gladis, Jaime Luis e Carolina). Jaime, meu colega do INEFC de Lleida, amigo e companheiro de mate, foi uma das pessoas mais importantes desta etapa. “Gracias a esta rica familia chilena”.

As dificuldades foram menores, já que foi possível desenvolver grande parte do estudo durante o estágio. Graças à competência e à dedicação dos professores Francisco Lagardera e Pere Lavega. Obrigado, amigos.

Não posso deixar de fora o apoio recebido dos companheiros do Laboratório de Praxiologia Motriz, principalmente pelo trabalho de Olga González e Cristina López.

As contribuições do Grupo de Estudos Praxiológicos foram grandes: Xavi, Jaime, Olga, Cristina, Paco, Pere e Quim. Atualmente, este grupo conta com um colega brasileiro que muito tem facilitado estas trocas de informações, o Marquinho.

A todos esses companheiros, meu sincero agradecimento.

E A QUEM VEM ME ACOMPANHANDO EM MINHAS ANDANÇAS

Minha esposa Ana (pra mim, Galega) e meu filho Lorenzo foram as pessoas mais importantes nestes últimos anos. Juntos, rimos, choramos, amamos, discutimos e decidimos. E tudo acabou bem. Certamente, não teria o mesmo prazer neste estudo se não pudesse contar com a presença de ambos em minha vida. O amor e a companhia de vocês nestes anos só me fizeram mais feliz e "valente" (como diz Lorenzo) para ir em busca de meus sonhos. Amo vocês.

DEDICATÓRIA:

À minha companheira de todas as horas, Ana Helena: ...*O nosso amor nao vai parar de rolar; De fugir e seguir com um  rio...* (Bebel Gilberto/Cazuza/Dé)

A nosso filho Lorenzo, que com sua alegria e movimento, toca nossos corações a cada minuto.

RESUMO

Idealizada pelo professor francês Pierre Parlebas, a Praxiologia Motriz recebeu as primeiras orientações teóricas no final da década de 60. Já são mais de 30 anos de estudo e reflexão sobre uma área que se debruça em desvelar o mundo dos jogos (esportes, brincadeiras, exercícios, etc.) a partir das normas das atividades. Foram criados instrumentos, categorias e modelos para facilitar a compreensão do mundo dos jogos, que tanto nos encanta. Mas como esses elementos poderão ser aplicados ao contexto escolar? Isso é que se pretende responder no presente trabalho. Por ser uma questão ampla, optou-se por começar do início. Significa estudar o documento que norteia as ações dos educadores em todo o Brasil, no caso, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN). Assim, a questão ganhou maior especificidade, e originou três objetivos: analisar, com lentes praxiológicas, a estrutura dos blocos de conteúdos e das atividades sugeridas em cada bloco para o Ensino Fundamental; com base nas análises das atividades e no conhecimento praxiológico, interpretar os alicerces teóricos da área de Educação Física dos PCN para o Ensino Fundamental; e, por fim, elaborar uma proposta de conteúdos de Educação Física para o referido documento. Foram utilizados dois instrumentos da teoria da ação motriz para orientar os objetivos propostos. O primeiro está relacionado à forma de interação dos participantes (sem interação, cooperação, oposição e oposição-cooperação) e ao meio de prática (estável e instável). A outra matriz de análise organiza as grandes situações motrizes da Educação Física, no caso, jogos tradicionais, esportes, exercícios didáticos e atividades livres. Na análise dos blocos e propostas de conteúdos foi possível constatar: o descuido que ainda existe no trato com os jogos tradicionais; a força com que é enfatizado o esporte; imprecisão terminológica; concentração de atividades com estruturas similares, como os jogos de cooperação-oposição e, conseqüentemente, ausência de práticas do tipo cooperativa e as atividades na Natureza. Ao interpretar o documento, verificou-se que existe uma proximidade da concepção de cultura corporal às bases teóricas antropológicas que deram origem à teoria da ação motriz. Por outra via, pode-se verificar que existe uma lacuna entre as bases teóricas e os conteúdos, ao ponto de se combater aulas esportivizadas e, como principal conteúdo do bloco dos jogos tradicionais e esportes, propor atividades predominantemente esportivas, ou que preparam para o esporte. Por fim, a proposta para a organização dos conteúdos de Educação Física para o Ensino Fundamental partiu dos três blocos do documento: jogos tradicionais e esportes (a terminologia foi adequada); atividades rítmicas e expressivas; conhecimentos sobre o corpo. Cada bloco foi estruturado em função do Sistema de Classificação, que organiza as atividades a partir do tipo de interação e do meio de prática (no caso dos jogos e esportes), seguidas das formas de organização das grandes situações motrizes da Educação Física. Com isso, sugere-se que os conteúdos sejam orientados pela lógica interna dos blocos, e não por atividades específicas. Essa proposta implica também a inclusão e discussão de novos conceitos relativos aos jogos como meio de prática instável, cooperação, oposição, práticas psicomotrizes, tomada de decisão, entre outros. Os resultados da investigação delimitam uma série de questionamentos, dentre esses, o diálogo entre teoria e prática da Educação Física, a partir do conhecimento que estuda o mundo dos jogos, denominado Praxiologia Motriz.

ABSTRACT

The Motor Praxiology was idealized by the French Professor Pierre Parlebas and was given the theoretical orientations at the end of the 1960's. There has been more than 30 years of study and reflection upon an area which bends on unveiling the world of games (sports, children's play, exercises, etc) from norms of the activities. Instruments, categories and models have been created so as to help us understand the world of games more easily. However, how could these elements be applied to the school environment? This is the question this paper aims to answer. As the issue is wide, the very beginning has been chosen as the starting point: the study of the Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) which is the document that guides the actions of educators all over Brazil. Therefore, the issue gained more specificity and three goals have been originated: analyse, through a praxiological look, the structures of the blocks of contents and the suggested activities to Elementary School; interpret the theoretical principles of Physical Education within the PCN for Elementary School by the analysis of the activities and praxiological knowledge; and, at last, develop a proposal of contents for the mentioned document. Two instruments of the theory of motor action were used to guide the proposed goals. The first is related to the interaction of the participants (no interaction, cooperation, opposition and opposition-cooperation) and the practice (stable and unstable).The other source of the analysis organizes the extent motor situations of Physical Education: traditional games, sports, didactic exercises and free activities. It has been observed through the analysis of the blocks and proposed contents that there are careless attitudes towards the traditional games, strong emphasis on sport, terminological inaccuracy, concentration on activities which have similar structures like cooperation-opposition games, and, consequently, there is a lack of cooperative practice and activities that provide contact with Nature. Interpreting the document, it has been verified that the concept of the body culture is close to the anthropological theoretical bases which originated the motor action theory. On the other hand, it could also have been noticed there is a gap between the theoretical bases and the contents what leads to a fight against games and activities whose aim is sport practice.The proposal for the organization of the contents for Physical Education for Elementary School has been originated from the three blocks of the document: traditional games and sports, rhythmic and expressive activities, knowledge of the body. Each block was structured according to the System of Classification, which ranks the activities concerning kind of interaction and practice (games and sports). It is suggested that the content be guided by the internal logic of the blocks and not by specific activities. This proposal also implies the inclusion and discussion of new concepts related to games such as unstable practice, cooperation, opposition, psicomotor practices, decision make. among others.The results of the investigation bound several questions, among them, the dialog between theory and practice of Physical Education according to the study of the world of games named Motor Praxiology.

RESUMEN

La Praxiología Motriz fue fundada por el francés Pierre Parlebas al final de la década de los 60. Han transcurrido más de 60 años de estudio y reflexión en una disciplina que se dedica a desvelar los juegos, casi juegos y deportes, desde las normas y otras fuentes de análisis. Se han creado instrumentos, categorías y modelos para facilitar la comprensión de la praxis motriz. El presente estudio trata de aplicar este conocimiento en el estudio del documento llamado Parámetros Curriculares Nacionales (PNC), que orienta las acciones de los profesores de Educación Física de todo el Brasil. Para tales efectos, se han establecido tres objetivos: Analizar desde la óptica de la Praxiología Motriz la estructura de contenidos y actividades sugeridas para los mismos en la Enseñanza Fundamental (6-10 años); Interpretar los fundamentos teóricos del área de Educación Física que ofrecen los PCN para la Enseñanza Fundamental; Elaborar una propuesta de contenidos de Educación Física para el citado documento. Se han utilizado dos estrategias de la Praxiología Motriz para orientar los objetivos propuestos. El primero, se relaciona con la forma de interacción entre los participantes (sin interacción, cooperación, oposición, cooperación-oposición. Y con relación al medio de práctica (estable e inestable). La otra matriz de análisis ordena las grandes situaciones motrices de la Educación Física, tales como juegos tradicionales, deportes, ejercicios didácticos y actividades libres.

En el análisis de los bloques y propuestas de contenidos se ha podido constatar: la desorientación existente en los juegos tradicionales; la primacía que lleva el deporte; la imprecisión terminológica; concentración de actividades con estructuras lógicas similares, como los juegos de cooperación-oposición, y consecuentemente, ausencia de prácticas cooperativas y actividades en la naturaleza. Al interpretar el documento, verificamos la proximidad entre la concepción de cultura corporal y las bases teóricas antropológicas que han originado la teoría de la acción motriz. Por otra parte, se constata la existencia de un vacío entre las bases teóricas y los contenidos, a punto de criticar las clases deportivizadas, y como principal contenido del bloque de juegos tradicionales y deportes, la proposición de actividades predominantemente deportivas, o que preparan para los deportes. Finalmente, la propuesta para la organización de los contenidos de Educación Física para la Enseñanza Fundamental ha partido de los bloques del documento: Deportes y Juegos Tradicionales (la terminología ha sido adecuada), actividades rítmicas y expresivas; conocimiento sobre el cuerpo. Cada bloque ha sido estructurado en función del sistema de clasificación, que ordena las actividades comenzando por el tipo de interacción y medio de práctica (en el caso de los juegos y deportes), seguidas de las formas de organización de las grandes situaciones motrices de la Educación Física. Se ha sugerido en este estudio que los contenidos sean orientados por la lógica interna de los bloques, y no por actividades específicas. Esta propuesta también implica la inclusión y discusión de los nuevos conceptos relativos a los juegos en un medio de práctica inestable, cooperación, oposición, prácticas psicomotrices, toma de decisión y otros más. Los resultados de la investigación delimitan una serie de cuestiones, entre ellas, el diálogo entre teoría y práctica de la Educación Física, a partir del conocimiento que estudia el mundo de los juegos, o sea, la Praxiología Motriz.

SUMÁRIO

CAPÍTULO I: CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO: JUSTIFICATIVA, OBJETIVOS E ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS (p. 01)

1.1) MOTIVAÇÃO PESSOAL E TRAJETÓRIA DO ESTUDO	02
1.2) JOGOS, ESPORTES E CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: enfoques e investigações	12
1.3) ESTUDO DOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS DO BRASIL: o ponto de partida deste estudo	22
1.4) PROPÓSITOS DO ESTUDO	27
1.5) METODOLOGIA: MÃOS À OBRA	29
1.5.1) Instrumentos de análise da Praxiologia Motriz	33
1.5.2) Etapas do estudo	37

CAPÍTULO II: PRAXIOLOGIA MOTRIZ (p.41)

2.1) PARLEBAS E O MUNDO ACADÊMICO DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ	43
2.2) RAÍZES TEÓRICAS	51
2.3) FUNDAMENTOS E INSTRUMENTOS	63
2.3.1) Conceitos Básicos	63
2.3.2) Modelos e instrumentos da Teoria da Ação Motriz: os Universais dos jogos	68
2.3.3) O sistema de Classificação (CAI): a organização necessária para os jogos	80

2.4) PEDAGOGIA DAS CONDUTAS MOTRIZES: PRIMEIRAS REFLEXÕES	91
2.4.1) Compreender melhor o que se está ensinando	93
2.4.2) Ensinar com mais consistência e sentido	95
2.4.3) Transferência de estruturas e lógicas de atividades	97
2.4.4) Organizar e selecionar conteúdos	100
2.5) DEFINIÇÕES DE TERMOS	103

CAPÍTULO III: ESTUDO DAS ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO FÍSICA PROPOSTAS NOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS (p.109)

3.1) ORIENTAÇÕES INICIAIS DA ANÁLISE	110
3.2) ANÁLISE DOS CONTEÚDOS PROPOSTOS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL	113
3.2.1) Organização dos conteúdos nos PCN	113
3.2.2) Descrição e análise das atividades	116
3.3) O PROBLEMA TERMINOLÓGICO	123
3.4) O QUE FOI POSSÍVEL EVIDENCIAR A PARTIR DO SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO?	127
3.5) O QUE REVELOU A ANÁLISE DAS GRANDES SITUAÇÕES MOTRIZES DA EDUCAÇÃO FÍSICA?.....	130
3.6) COMENTÁRIOS FINAIS	133

CAPÍTULO IV: PCN - INTERPRETAÇÃO DOS PRESSUPOSTOS TEÓRICOS A PARTIR DA ÓTICA DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ (p. 136)

4.1) INTRODUÇÃO	137
4.2) CARACTERIZAÇÃO DA ÁREA DE EDUCAÇÃO FÍSICA	137
4.2.1) A Educação Física como cultura corporal	138
4.2.2) Cultura corporal e cidadania	142

4.3) APRENDER E ENSINAR EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL	148
4.3.1) Automatismo e atenção	156
4.3.2) Afetividade e estilo pessoal	158
4.3.3) Portadores de deficiências físicas	163

CAPÍTULO V: PROPOSTA DE ESTRUTURAÇÃO DOS CONTEÚDOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM BASES PRAXIOLÓGICAS (p.168)

5.1) ORIENTAÇÕES INICIAIS	169
5.1.1) Objetivos Gerais dos Blocos de Conteúdos	171
5.1.1.1) Que elementos a praxiologia motriz propõe para discutir o equilíbrio dos conteúdos?	172
5.1.1.2) Como articular os conhecimentos a partir da Praxiologia?	173
5.2) CONHECIMENTO SOBRE O CORPO	177
5.2.1) Atividades Psicomotrizes	181
5.2.2) Atividades Cooperativas	182
5.3) ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS	185
5.3.1) Atividades Psicomotrizes	188
5.3.2) Atividades Cooperativas	190
5.4) JOGOS TRADICIONAIS E ESPORTES	193
5.4.1) Atividades Cooperativas	199
5.4.2) Atividades de Oposição	202
5.4.3) Atividades de Oposição e Cooperação	205
5.4.4) Atividades Psicomotrizes	215
5.4.5) Atividades na Natureza	219

CAPÍTULO VI: CONSIDERAÇÕES FINAIS DO TRABALHO (p.225)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	235
----------------------------------	-----

LISTA DE FIGURAS

Figura 01: Diferentes classes de situações motrizes que caracterizam a Educação Física Escolar (PARLEBAS, 1999: 121)	37
Figura 02: Rede de comunicação motriz do basquetebol (Parlebas, 1996: 19)	71
Figura 03: Rede de comunicações do jogo dos três campos (Parlebas, 1996: 20)	73
Figura 04: Rede de interação de marca do jogo dos três campos (Parlebas, 1996: 21)	74
Figura 05: Rede de interação de marca do basquetebol (Parlebas, 1996: 20)	75
Figura 06: Representação das oito categorias da combinação dos três critérios (cooperação, adversário e incerteza) de classificação dos jogos (adaptado de Lavega Burgues, 2000)	84
Figura 07: Dinâmica de interação entre cultura corporal, lógica interna e lógica externa	152
Figura 08: As duas grandes categorias dos jogos esportivos (Parlebas, 1999: 197)	195

LISTA DE QUADROS

Quadro 01- Principais características das abordagens Desenvolvimentista, Construtivista, Crítico-superadora e Sistêmica (DARIDO, 1999: 28)	18
Quadro 02: Critérios para estabelecer os róis sociomotores dos jogos (Parlebas, 1999: 313)	78
Quadro 03: Distribuição de freqüência das atividades do bloco dos esportes, jogos, lutas e ginástica, conforme as categorias do sistema de classificação	129
Quadro 04: Distribuição de freqüência das atividades do bloco dos esportes, jogos, lutas e ginástica conforme as categorias das grandes situações motrizes que caracterizam a Educação Física	132
Quadro 05: Estrutura proposta de avaliação das atividades motrizes	156
Quadro 06: Sugestão de grupos de atividades para cada bloco de conteúdo a partir do sistema de classificação e dos grandes grupos de situações motrizes	171
Quadro 07: Interseções entre os grupos sugeridos a partir do sistema de Classificação (CAI) e os Objetivos Gerais dos Conteúdos dos Parâmetros Curriculares Nacionais	174
Quadro 08: Interseções entre os grandes grupos de situações motrizes e os Objetivos Gerais dos Conteúdos dos Parâmetros Curriculares Nacionais	175

LISTA DE FOTOS

Foto 01: Salto em distância – Jogos Escolares Municipais de Americana, SP, 2001	85
Foto 02: Voleibol - Jogos Escolares Municipais de Americana, SP, 2001	87
Foto 03: Apresentação de Capoeira	88
Foto 04: Jogo do estoura balão - Ciep São Gerônimo, Americana, SP, 2002	89
Foto 05: Basquetebol - Ciep São Gerônimo, Americana, SP, 2002	90
Foto 06: Aulas de práticas introjetivas do Prof. Francisco Lagardera Otero, INEFC, Centro de Lleida, Espanha	177
Foto 07: Danças do Sul, CAIC, Rede Municipal de Americana, SP, 2001	185
Foto 08: Jogos em aulas de Educação Física	193

CAPÍTULO I

CONTEXTUALIZAÇÃO DO ESTUDO: JUSTIFICATIVA, OBJETIVOS E ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

“Todo conhecimento comporta o risco do erro e da ilusão. A educação do futuro deve enfrentar o problema de dupla face do erro e da ilusão. O maior erro seria subestimar o problema do erro; a maior ilusão seria subestimar o problema da ilusão. O reconhecimento do erro e da ilusão é ainda mais difícil, porque o erro e a ilusão não se reconhecem, em absoluto, como tais (Edgar MORIN, 2000: 19)”.

1.1) MOTIVAÇÃO PESSOAL E TRAJETÓRIA DO ESTUDO

Os temas da Praxiologia Motriz e da Educação Física Escolar são os principais eixos de discussão da presente investigação. No cenário nacional, esses tópicos assumem diferentes destaques. A Educação Física Escolar é um campo de atuação que tem sido amplamente debatido, contemplado em eventos, livros e periódicos, e, ainda, possui impressionante e invejável produção acadêmica no Brasil.

De forma inversamente proporcional, dá-se o panorama da Praxiologia Motriz. Encontramos poucas referências dessa ciência em trabalhos de cunho teórico e epistemológico, dos quais destacamos os trabalhos de Betti (1996) e Tojal (1997), e outros trabalhos aplicados que se utilizam de alguns princípios da Praxiologia Motriz para analisar determinado problema, como: Bruhns (1989), Pimentel (1999), Passos (1991) e, mais recentemente, o trabalho do professor José Ricardo da Silva Ramos (1998), que realizou uma análise praxiológica de um jogo tradicional brasileiro, mais especificamente, o jogo da queimada.

O presente estudo parte justamente desse panorama, a Educação Física Escolar, com muita bibliografia e investigações, e a Praxiologia, uma área praticamente desconhecida em nossa realidade. Neste tópico, apresentarei minha trajetória dentro destes temas básicos.

O primeiro contato que tive com a Praxiologia Motriz teve lugar em uma disciplina denominada Teorias da Educação Física, durante o Curso de Mestrado, no ano de 1990. Na oportunidade, o professor Ademir Gebara propôs e coordenou as discussões de um texto do professor Pierre Parlebas, "*Perspectiva para una Educación Física Moderna*". Esse mesmo material, na época em forma de apostila, foi publicado em 1987 pelo Instituto Andaluz del Deporte (ver referência em Parlebas, 1987).

A impressão geral dos alunos dessa disciplina e do próprio professor diante da Praxiologia Motriz foi de que uma nova perspectiva teórica estava surgindo na Educação Física, mesmo trabalhando com um texto que não deixava suficientemente claro no que consistia esse conhecimento. Entretanto, uma das idéias dessa leitura já me influenciou no trabalho de dissertação de Mestrado, no caso, a necessidade de partirmos de informações e elementos pertinentes ao próprio jogo ou esporte. Como fazer isso?

Na oportunidade, realizei o estudo da agressão em competições de handebol (Ribas, 1993). Observando situações concretas dessa modalidade, nos campeonatos brasileiro e gaúcho, caracterizei as formas e situações de agressão. Não busquei aplicar testes de agressão e tampouco conhecer e tratar dos jogadores mais agressivos, função essa dos profissionais da Psicologia. Percorri o caminho do qual poderia tratar com maior competência, ou seja, caracterizei as situações de agressão de acordo com as peculiaridades da dinâmica do jogo e discuti esses resultados tendo como referência as teorias explicativas da agressão no campo da Psicologia. Já as propostas para diminuir os índices de agressão foram dirigidas aos treinadores e profissionais que trabalham com a modalidade, no sentido de melhorar posicionamentos táticos e técnicas defensivas de abordagem do adversário.

Por muito tempo, mais de sete anos, perdi o contato com os estudos relacionados à Praxiologia Motriz. Durante esse mesmo período, tive a primeira experiência na escola como professor de Educação Física do Ensino Fundamental, na rede de ensino da cidade de Campinas (SP), assim como na Universidade, onde trabalhei com o ensino de Educação Física no 3º grau e com as disciplinas de Desenvolvimento Motor e Estágio Supervisionado para o Curso de Educação Física da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Na escola, deparei com as primeiras dificuldades relacionadas à minha formação. A principal delas foi a de trabalhar com a Educação Infantil, âmbito pouco tratado em minha formação profissional. Essas experiências na escola me despertaram uma série de reflexões com relação à formação

profissional e à prática pedagógica. Esse último aspecto está diretamente vinculado ao caminho de minha investigação.

Durante quatro anos, ministrei aulas de Educação Física na Rede Municipal de Campinas (SP), na Escola Municipal de 1º Grau Profa. Clotilde Barraquet Von Zuben, situada no Bairro Jardim Florence. Trabalhava com alunos de 2ª a 5ª séries, com idades entre 8 e 13 anos.

Não tínhamos nenhuma proposta da área de Educação Física para trabalhar os conteúdos. A liberdade era total para ordenar e desenvolver as atividades de Educação Física. Como parâmetro, contávamos com dois projetos pedagógicos para nortear as atividades, um da Prefeitura Municipal de Campinas e outro da própria escola.

Eram evidentes as dificuldades para a ordenação e planejamento das atividades. Avancei muito nessa questão a partir do trabalho de metodologia globalizada do professor Ruy Krebs para séries iniciais. Esse trabalho se iniciou no final da década de 80 e foi realizado junto a professores das redes das prefeituras de São Sepé e Santiago, no Rio Grande do Sul. Tive oportunidade de participar de sua dinâmica, acompanhando cursos e investigações durante o estágio profissional do Curso de Licenciatura em Educação Física da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), realizado junto ao Laboratório de Desenvolvimento Motor, em 1988. A idéia principal da proposta do professor Krebs era ordenar as atividades segundo a estrutura holística do paradigma indivíduo/ambiente e da abordagem construtivista da teoria de Piaget, que trata os objetivos educacionais considerando dois aspectos: a criança em relação a ela própria e a criança em relação aos outros e ao mundo externo (KREBS, 1997). Em 1997, esse trabalho, intitulado: *"Considerações organizacionais para o planejamento efetivo de uma aula"*, foi publicado na Revista de Educação Física da FMU.

Com base na proposta de Krebs, era possível agrupar as atividades com maior equilíbrio e acompanhando em relação as etapas do desenvolvimento motor. Dessa experiência, surgiram as primeiras reflexões,

que provavelmente estão implícitas neste trabalho. Que elementos poderei aproveitar de uma atividade para o ensino de outra? Que informações, referentes às atividades, são importantes e consistentes para o ensino de jogos e esportes? Como e quando transferir elementos de uma atividade para outra?

No final de 1994, começo a trabalhar no Departamento de Educação Física da UFMG, em Belo Horizonte (MG). Inicialmente, fui responsável pelas disciplinas de Educação Física no Terceiro Grau, denominada Educação Física A (obrigatória até 1998) e Educação Física B (optativa). Em seguida, incorporei à minha carga horária as disciplinas de Desenvolvimento Motor e Estágio de Licenciatura, ambas ofertadas ao Curso de Licenciatura em Educação Física.

Em 1997, participei de um programa de intercâmbio, durante três meses, junto à Universidade de Lleida (Espanha), denominado Intercampus. Inicialmente, meu interesse nesse estágio estava voltado aos jogos tradicionais, tema que conheci sob tutoria do professor Antoni Costes, do Instituto Nacional de Educação Física, Centro de Lleida. No entanto, para minha surpresa, deparei novamente com a Praxiologia Motriz, desta vez com um número muito grande de informações e produções acadêmicas, com investigadores na área, e, o mais interessante, um organizado Grupo de Estudos Praxiológicos, mais conhecido por GEP. Estabeleci os primeiros contatos com alguns professores desse grupo, especialmente com os professores Pere Lavega, Francisco Lagardera e Alex Gordillo.

Após esse estágio, comecei a ler o material que havia levantado junto ao GEP e a relacioná-lo com algumas atividades acadêmicas que vinha desenvolvendo, especialmente junto a um grupo de estudos de ensino de esportes coletivos da Escola de Educação Física da Universidade Federal de Minas Gerais, coordenado pelo professor Pablo Juan Greco.

Esse grupo, formado por professores da Escola de Educação Física da UFMG que ministravam cadeiras de esportes coletivos, alunos de Graduação e Mestrado dessa escola, tinha por objetivo discutir o ensino dos

jogos coletivos, partindo de princípios e investigações dos campos da aprendizagem e desenvolvimento motor. O ponto de partida do grupo era o processo de tomada de decisões como principal ramo de estudo para o ensino dos jogos coletivos. Desses encontros, resultou um projeto denominado Iniciação Esportiva Universal que deu origem a dois livros: Metodologia da Iniciação Esportiva na Escola e no Clube (Greco, 1998), e Da Aprendizagem Motora ao Treinamento Técnico (Greco & Benda, 1998).

Avaliando alguns aspectos do conhecimento praxiológico e comparando-o com o trabalho que estávamos desenvolvendo, constatei que os estudos do grupo da UFMG e a Praxiologia convergiam. O eixo principal desse trabalho era o processo de tomada de decisões, principal característica das modalidades coletivas, segundo a Praxiologia. Esses livros tratam dos jogos e esportes coletivos a partir do elemento mais importante, segundo a lógica dessas atividades, no caso, as diversas leituras que os participantes devem fazer do jogo e as decisões que poderão tomar a partir do panorama encontrado, em relação ao companheiro, adversário e espaços de jogo. Já a técnica, segundo esse estudo, deverá ser construída a partir da compreensão da dinâmica e das possibilidades de jogo. Com isso, buscamos encerrar o ciclo do ensino de modalidades coletivas – como, por exemplo, do futebol – a partir da técnica de execução do passe, domínio, condução, chutes etc. Sugerimos situações progressivas de ensino, que partam de um número pequeno e simples de tomada de decisões, chegando gradativamente a decisões mais complexas. A partir da compreensão desses elementos do jogo, o aluno vai aprendendo o sentido da técnica de execução e a possibilidade de aprimorá-la e ampliar o seu repertório, de acordo com as suas características e necessidades.

Partindo desses fatos, motivei-me o suficiente para oferecer, ao Curso de Educação Física da Universidade Federal de Minas Gerais, uma disciplina optativa denominada Análise Praxiológica de Jogos. A idéia dessa disciplina foi discutir alguns elementos dos jogos e esportes com base no

conhecimento da Praxiologia Motriz, voltados a diversos âmbitos de aplicação profissional. Trabalhamos com conceitos e definições da Praxiologia estritamente aplicadas, ou seja, partimos de alguns instrumentos praxiológicos que geraram reflexões, como: que tipo de estrutura de jogo que prevalece no contexto escolar? Que características têm os jogos coletivos? Como ensinamos os jogos coletivos? Como podemos ensinar essas atividades coletivas? Como introduzir as práticas físicas na natureza no âmbito educativo?

Ao mesmo tempo em que trabalhava com essa disciplina, preparava um texto de intenção de estudos, visando ingressar no Curso de Doutorado em Educação Física da Faculdade de Educação Física da Universidade de Campinas (Unicamp). Nesse texto, destaquei o interesse em estudar o campo praxiológico, voltado ao contexto escolar. Como ponto de partida, levantei a seguinte questão: como a Praxiologia Motriz poderá contribuir para a Educação Física Escolar? Junto com esses dois temas, buscava agregar a Ecologia do Desenvolvimento Humano como pano de fundo para essas discussões.

Primeiros questionamentos

Assim que ingressei no Programa de Doutorado em Educação Motora da Unicamp, em 1998, procurei dar forma a essa discussão, ao mesmo tempo em que buscava dar mais precisão ao estudo. Tive a oportunidade de tratar desse tema em disciplinas, com professores de outras instituições, em grupos de estudos e com colegas do Curso de Pós-graduação da Unicamp. Junto com essas experiências, apresentei a questão no I Congresso Latino-Americano de Educação Motora, em Foz do Iguaçu, PR, 1998, que tinha como título: *"Análise praxiológica das estruturas das atividades desenvolvidas em aulas de Educação Física e a compreensão de seus ambientes: em busca de uma proposta de investigação"*. Neste trabalho, realizei as primeiras reflexões que tratavam de dar um rumo para meu interesse de estudo.

Abrirei um parêntese para comentar brevemente a participação do professor Pierre Parlebas no referido evento. O professor Parlebas foi um dos conferencistas do Congresso, provavelmente um dos mais esperados, junto com o professor Humberto Maturana, que infelizmente não pôde participar. Parlebas apresentou a ciência da Praxiologia Motriz¹ a partir do Sistema de Classificação dos Jogos e Esportes, e fornecendo alguns dados de suas investigações nesses âmbitos, justificando, com esses trabalhos, a área praxiológica. No meu entender, sua exposição foi bastante densa, com a utilização de termos e conceitos pouco conhecidos para o público, dificultando a compreensão de princípios e, principalmente, o esclarecimento da própria área. A dinâmica desse evento previa a realização de uma mesa-redonda na manhã seguinte à conferência, composta pelo conferencista e congressistas interessados em saber mais sobre o tema. Esse momento foi extremamente interessante e importante para todos os que tinham vontade de conhecer mais sobre a temática.

Após um ano de curso, freqüentando as disciplinas, conversando com professores e participando de eventos, decidi, junto com o professor Ademir De Marco, escrever um texto que buscasse dar os primeiros rumos ao trabalho de tese, e que revelasse nossas dúvidas e propostas de trabalho. Assim, desenvolvemos o seguinte artigo, publicado na Revista Kinesis: *“Conteúdos de Educação Física na Escola: Novas propostas de investigação e compreensão”* (Ribas e De Marco, 1999). Esse texto tinha como proposta refletir sobre o tema referente aos conteúdos de aulas de Educação Física: caracterização das estruturas das atividades de Educação Física a partir de instrumentos da Praxiologia e a compreensão dos ambientes que interferem na seleção desses, com base na Ecologia do Desenvolvimento Humano. A abordagem que fizemos, referente aos conhecimentos da Praxiologia Motriz e

¹ Neste estudo iremos tratar a Praxiologia Motriz como ciência já que vem sendo entendida assim no âmbito da Educação Física.

Ecologia do Desenvolvimento Humano, foi ampla e abrangente, e sugere a inclusão desses dois conhecimentos no contexto escolar.

Especificamente, no que tange à Praxiologia Motriz, é possível fazer algumas considerações em relação à estrutura desse texto após ter-me inteirado um pouco mais sobre essa ciência junto ao Grupo de Estudos Praxiológicos do Instituto Nacional de Educação Física, Centro de Lleida (Espanha), durante o estágio de Doutorado (1999-2000).

O primeiro ponto se refere à segunda parte do documento, intitulada “Princípios da Praxiologia Motriz”. Essa parte do trabalho deixa a impressão de que o principal objetivo é desenvolver e apresentar a ciência da Praxiologia Motriz tendo como base todos os seus princípios, ou a maior parte deles. Para desapontamento do leitor, relacionamos algumas idéias gerais dessa ciência e exemplificamos um pouco mais a partir do Sistema de Classificação de Jogos e Esportes, denominado CAI. Deveríamos ter esclarecido que esse sistema de classificação é um dos instrumentos da Praxiologia Motriz, situando o leitor nessa ciência. Seria o caso de informar que esse tópico trata de apresentar alguns conceitos gerais da Praxiologia Motriz e provocar reflexões a partir do Sistema de Classificação de Jogos e Esportes.

O texto que acabo de comentar, somado às disciplinas que cursei, mais precisamente, O Inato e Adquirido, ministrada pelo professor João Batista Freire, e Cultura e Educação Física, com o professor Jocimar Daólio, motivaram-me a desenvolver outro texto relacionado à Praxiologia Motriz. Desta vez, analisando um dos temas mais apaixonantes do Brasil: o futebol.

Com o objetivo de realizar algumas reflexões do contexto do futebol, a partir de elementos e conceitos da Praxiologia Motriz, o texto priorizou um fato importante e marcante do futebol brasileiro, e, supõe-se, relevante também para os franceses: a decisão da Copa do Mundo de 1998. Esse texto também tece considerações no âmbito do treinamento e ensino de

jogos e esportes coletivos, apontando alguns equívocos constatados na prática pedagógica.

Intitulado: “*Copa do Mundo de 1998: Deu a lógica, praxiológica* (Ribas, 2000)”, o texto tem uma redação bastante simples e objetiva. Foi um dos trabalhos que mais prazer me proporcionaram, por motivos bastante óbvios: o futebol, que não necessita de maiores comentários e apresentações, e a Praxiologia, área que vem me despertando interesse. Uma vez mais cometi equívocos em relação à Praxiologia Motriz. Na tentativa de definir um pouco melhor essa ciência, apresentei apenas uma das pontas desse enorme “iceberg” denominado Praxiologia Motriz. Tomei como caminho e base da Praxiologia, uma vez mais, o Sistema de Classificação de Jogos e Esportes. Mesmo com o intuito de apresentar reflexões simples referentes ao tema, cometo um grande equívoco no momento em que reduzo esses conceitos e não explico que é uma redução, ou seja, simplifico, mas não esclareço, e, ainda, não informo o leitor que existem outros conceitos e elementos teóricos fundamentais para compreender a nova ciência.

Essas primeiras reflexões referentes à Praxiologia Motriz em forma de artigos, ainda que apresentem equívocos, foram suficientes para que eu chegasse à seguinte conclusão: a Praxiologia Motriz vem contribuindo muito com o mundo esportivo, propondo novas formas de treinar, compreender a dinâmica da modalidade, identificar as necessidades de um grupo ou jogador, entre outros aspectos.

Nos esportes coletivos, por exemplo, entendo que um professor ou treinador deverá repensar as atuais propostas metodológicas. Em vez de um aluno ou atleta aprender a perfeita execução de um gesto técnico de uma determinada modalidade para depois aprender a jogar, o profissional deverá montar um trabalho que facilite a compreensão da lógica do jogo, fazendo com que o aluno perceba as alternativas e possibilidades de participação, assim como suas limitações técnicas. Na prática, significa sair da era da programação de corpos (principalmente de atletas) e dar instrumentos a esses

participantes para que descubram e tomem decisões, e mais: compreendam a dinâmica da atividade e criem suas próprias estratégias.

No âmbito do treinamento, esse tipo de análise se faz ainda mais necessário. Os esportes são extremamente dinâmicos e dotados de diferentes elementos que interferem nessa dinâmica. A Praxiologia Motriz permite a compreensão de tais elementos, caracterizando essas modalidades. Com isso, facilita a aproximação do treinamento aos elementos básicos, como faz Collard (1998), que realiza uma análise praxiológica voltada ao treinamento das modalidades de natação, tênis e motocross. O autor constatou, a partir de uma simples análise dos gestos e ações mais utilizadas durante a competição e prática dessas modalidades, os enormes equívocos cometidos durante os treinamentos, quando são ignorados os elementos da lógica interna da modalidade.

Os esportes e jogos na natureza provavelmente sejam os menos conhecidos por parte dos educadores e treinadores no Brasil. Descer o rio em um caiaque, surfar, realizar uma caminhada orientada são exemplos de atividades com características bastante distintas das atividades que comentamos até o momento, principalmente porque possuem, como novo elemento, a incerteza em relação ao ambiente, de acordo com a Praxiologia Motriz. Ou seja, o praticante deve fazer uma boa leitura das incertezas da natureza (correntezas, correntes, ventos, solo...) para ter êxito nessas atividades.

Por isso, Quim (Joaquim de Marimon), instrutor de parapente, companheiro do Laboratório de Praxiologia do INEFC (Instituto Nacional de Educação Física), Centro de Lleida, investiga a atividade de parapente, buscando entender como o praticante experimentado "lê" as informações da natureza e toma as decisões necessárias para permanecer por mais tempo sobrevoando e percorrer maiores distâncias. Ou, ainda, o que faz outro companheiro de laboratório, e de chimarrão, Jaime Valenzuela, professor da Faculdade de Educação Física da Universidade de Playa Ancha, Valparaíso,

Chile, que busca desvelar a lógica da atividade de ciclotur na natureza praticada por seus alunos da disciplina de Ciclotur de Aventura, uma disciplina optativa do Curso de Educação Física.

Dessa forma, é possível concluir que o mundo dos jogos e esportes já tem sido influenciado e poderá sofrer uma grande revolução a partir de dados, de constatações e dos instrumentos de investigações do âmbito da Praxiologia Motriz. Minha curiosidade em relação à Praxiologia Motriz voltou-se ao âmbito escolar, de onde parto da seguinte questão para construir este trabalho: que contribuições têm a Praxiologia Motriz para a Educação Física escolar?

1.2) JOGOS, ESPORTES E CONTEÚDOS DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR: ENFOQUES E INVESTIGAÇÕES

No âmbito acadêmico da Educação Física Escolar, atualmente deparamos com discussões e mudanças bastante significativas. O mais impressionante de tudo isso é a grande produção acadêmica acerca desse tema, assim como congressos e revistas especializadas nessa área. Em uma simples consulta via internet junto ao Sistema Brasileiro de Informação Desportiva (SIBRADID), pode-se encontrar mais de 300 referências, entre teses e periódicos.

Ainda que de forma lenta, o excelente panorama na academia reflete as grandes transformações e discussões na prática pedagógica dos professores de Educação Física, nos planejamentos, assim como nos projetos pedagógicos de determinadas realidades. No contexto educacional atual, é possível encontrar professores trabalhando com inovadoras e criativas propostas, tendo novas perspectivas, num universo educacional bem mais amplo.

Essa é uma visão otimista da realidade acadêmica, ainda que provavelmente as mudanças não atinjam grande parte dos professores de Educação Física que trabalham em escolas, ou que muitos não queiram mudar, ou que não tenham tido acesso ao conhecimento atual em nossa área nos últimos anos, ou, ainda, que não tenham interesse em função do salário e de todas as dificuldades que hoje enfrenta o professor em uma escola. Mesmo assim, estamos passando por uma etapa de muitas inovações, bastante enriquecedoras para nossa área. O professor tem possibilidade de optar, ou seja, aumentou seu universo de conhecimento, considerações e critérios. É possível perceber, em tudo isso, um interessante panorama da Educação Física constituído de investigações, muita bibliografia, cursos de atualização, e, obviamente, novas formas de pensar e colocar em prática.

Estamos passando de aulas comandadas e ditadas pelo professor a aulas construídas pelo grupo; de práticas desvinculadas de tudo e de todos a práticas contextualizadas; de técnicas de movimentos padronizadas e fechadas a técnicas construídas; de professores de Educação Física descompromissados, submissos e limitados a professores críticos e participativos; de aulas fechadas e tristes a aulas prazerosas; de formadores de alguns atletas a formadores de seres humanos. Pouco a pouco, temos avançando nessa direção.

A Praxiologia Motriz, no caso, chega para aquecer ainda mais as discussões, principalmente no que tange ao estudo dos jogos, esportes e outras práticas motrizes. Veremos, inicialmente, de forma bastante sucinta, as principais discussões no Brasil atual acerca dos jogos, esportes e outras práticas motrizes como conteúdos da Educação Física Escolar.

O primeiro nível de reflexão que iremos propor a respeito dos jogos e esportes como conteúdos das aulas de Educação Física partirá dos principais enfoques encontrados no contexto escolar. Assim, apresentaremos reflexões sobre esse tema com base nas seguintes abordagens: o Construtivismo, figurado pelo professor João Batista Freire da Silva; Crítico-

superadora, do Coletivo de Autores, e a Desenvolvimentista, do professor Go Tani. Citarei essas abordagens porque seguramente elas marcaram uma época em nossa área, e estão representadas por uma obra.

A aplicação de princípios do Construtivismo em aulas de Educação Física, desenvolvida por João Batista Freire, tem sido um dos mais inovadores trabalhos no contexto escolar. Conceitos relativos à cognição e construção do conhecimento são os eixos dessa proposta. Obviamente que existem várias mensagens e idéias que João Freire tem transmitido, mas gostaria de destacar, de forma sucinta, três pontos-chave de seu trabalho: cognição, construção do conhecimento e significado.

Quando o autor trata do desenvolvimento cognitivo, caracterizando suas etapas do desenvolvimento, existe uma quebra radical em determinados conceitos (e preconceitos) em nossa área. O principal deles é que o ato de jogar não requer conhecimento e não existe um envolvimento das capacidades cognitivas.

Já com a idéia da construção do conhecimento, João Batista Freire mostra que cada aluno tem uma forma de ver, entender e construir o seu mundo, aí incluso o motor. Esse mundo é construído com a experiência, afetividade, personalidade, contexto e, principalmente, no caso da Educação Física, com a vivência motora. Na prática, essas idéias significam: respeito maior à individualidade; superação dos padrões de movimentos como referência única; autonomia para que o aluno pense na forma de participar da atividade e tome suas decisões, entre outras idéias.

Dar significados ao que estamos fazendo e ensinando também se tornou uma importante contribuição desse autor. Uma das conclusões possíveis é que partimos do conhecido, que tem significado, ou seja, conhecido e entendido em um contexto. O jogo da petanca² não tem sentido em nossa realidade se não aproximarmos de atividades similares, com

² Jogo praticado nos parques muito popular na cidade de Lleida, e talvez em toda Catalunha, na Espanha, similar ao jogo de bocha.

símbolos e sinais conhecidos. Neste caso, no Sul do Brasil, principalmente em pequenas cidades, poderíamos ensinar a petanca a partir da bocha, muito semelhante e, quem sabe, originário do próprio jogo da petanca. Mas em São Paulo, Capital, será que conhecem a bocha? Não seria melhor começar pelo boliche? E no interior do Estado de São Paulo, não poderíamos começar com a malha, atividade bastante praticada nesse contexto? Essas são algumas das inúmeras idéias que permeiam a proposta de João Batista Freire da Silva.

O trabalho conhecido como Coletivo de Autores, da obra Metodologia do Ensino da Educação Física, publicada em 1992, também dá uma nova perspectiva para o ensino da Educação Física Escolar. Com o objetivo de questionar o caráter alienante da Educação Física, os autores propõem uma leitura histórico-dialética para as aulas de Educação Física. Esse importante trabalho agrega as discussões ideológicas e de valores ao processo de ensino-aprendizagem das aulas de Educação Física.

A partir dessas idéias é que as aulas têm a possibilidade de sair da exclusiva dimensão prática e fazer parte de um processo mais participativo e dinâmico de Educação. A idéia é capacitar professores para discutir, não só as formas de trabalhar tal atividade, ou pensar no material necessário às práticas físicas. Essa proposta chama a atenção para a dimensão histórica e dialética da cultura corporal, ampliando o universo de discussão, atuação, conhecimento, e principalmente de participação.

Em torno do jogo, há uma realidade, uma construção, uma história, que deverá ser confrontada e refletida com o momento, os princípios e valores. O esporte, como o jogo tradicional (ver definição de termos), também possui elementos históricos, que atualmente estão marcados por interesses ideológicos, políticos e econômicos. A combinação de todos esses elementos do contexto da Educação Física também poderá ser considerada a partir dessa ciência.

O trabalho coordenado pelos professores Go Tani e Edson Manoel apresenta a proposta da abordagem desenvolvimentista em um livro editado

em 1988, intitulado *Educação Física Escolar: fundamentos de uma abordagem desenvolvimentista*. Essa obra foi dirigida à faixa etária até 14 anos e visava caracterizar a progressão normal do desenvolvimento físico, da aprendizagem motora, e, por suposto, do desenvolvimento motor, em relação à faixa etária. A partir dessa caracterização, os autores sugerem aspectos ou elementos relevantes para estruturar e ordenar os programas para a Educação Física Escolar.

Esses estudos preencheram um imenso vazio e a necessidade de considerar, em aulas de Educação Física Escolar, as peculiaridades motoras para cada faixa etária. Muitas vezes, trabalhávamos com atividades que não correspondiam a etapas de desenvolvimento da criança. Buscávamos propor movimentos refinados, e muitas vezes especializados, em uma etapa na qual deveríamos contemplar a vivência de habilidades básicas de formas variadas.

Possivelmente tenha sido um dos trabalhos mais importantes da década de 80, ao criticar principalmente o esporte como único conteúdo do contexto escolar. De acordo com essa abordagem, os jogos e as danças também figuravam como atividade e possuíam igual relevância nos programas de Educação Física. No âmbito do esporte, também se deve destacar substanciais contribuições em diversos aspectos, mas nos limitaremos aqui a comentar o tema da Especialização Esportiva. As etapas, características e necessidades da criança estão bem definidas em sua proposta, assim como etapas de especialização e características das atividades. Em síntese, essas informações e postulados desenvolvimentistas batiam de frente com o problema da especialização esportiva precoce que vinham sendo praticadas.

Poderíamos citar vários pontos inovadores dessas importantes abordagens, mas tivemos que destacar alguns em função do objetivo desta etapa do texto, o de discutir a relação com os conteúdos propostos para a Educação Física Escolar. Conforme o quadro 1 do trabalho da professora Suraya Darido (1999), pode-se verificar, em relação aos conteúdos, que o tema jogo é comum a todas as abordagens. O esporte e a dança, que

aparecem como conteúdos das abordagens Desenvolvimentista e Crítico-superadora, seguramente não ficariam de fora da proposta do professor João Batista Freire da Silva. O Construtivismo difere de todos quando apresenta o grupo das brincadeiras populares.

A abordagem Crítico-superadora, que busca uma prática pedagógica de transformação social, estabelece critérios para os conteúdos a partir da concepção de cultura corporal. Na divisão das práticas físicas, utiliza critérios culturais, ou seja, agrupa as práticas mais comuns em nossa sociedade, no caso, jogos, esportes e danças.

A predominância de critérios da área básica para organizar e determinar conteúdos de Educação Física também é encontrada nas abordagens Construtivista e Desenvolvimentista. O Desenvolvimento Motor parte de características das etapas motoras e o Construtivismo, das etapas cognitivas.

É possível encontrar, em recentes trabalhos sobre jogos na escola, variados enfoques e formas de abordar. Alguns optam por classificar, outros se preocupam em desenvolver novas metodologias de jogos ou, ainda, em conhecer as origens culturais dos jogos, ou destacar sua importância como conteúdo. Isso é o que veremos na seqüência.

Tavares (1995) parte da descrição e análise de uma experiência pedagógica na escola sobre o ensino dos conteúdos de jogos, e apresenta novos elementos para uma abordagem metodológica para a prática pedagógica. Com o mesmo objetivo, Galvão (1996) relata uma experiência pedagógica em aulas de Educação Física que teve como principal proposta mudar essas aulas a partir dos jogos cooperativos. Semelhante ao estudo de Tavares, Carneiro (1995) descreve e analisa uma experiência pedagógica sobre o ensino do conteúdo jogo, apresentando elementos para uma abordagem metodológica para a prática pedagógica dos professores de Educação Física Escolar.

	DESENVOLVIMENTISTA	CONSTRUTIVISTA	CRÍTICO-SUPERADORA	SISTÊMICA
Principais autores	Tani, G. Manoel, E.J.	Freire, J.B.	Bracht, V., Castellani, L., Taffarel, C., Soares, C.L.	Betti, M.
Livro	Educação Física Escolar: uma abordagem desenvolvimentista	Educação de corpo inteiro	Metodologia do Ensino da Educação Física	Educação Física e Sociedade
Area de base	Psicologia	Psicologia	Filosofia, Política	Sociologia
Autores de base	Gallahue, D. Cannoly, J.	Piaget, J. Vigotsky	Saviani, D. Libaneo, J.	Bertalanfy Koestler, A.
Finalidade	Adaptação	Construção do conhecimento	Transformação social	Transformação social
Temática principal	Habilidade, aprendizagem, desenvolvimento motor	Cultura popular, jogo, lúdico	Cultura corporal visão histórica	Cultura corporal movimentos, atitudes, comportamento
Conteúdos	Habilidades básicas habilidades específicas, jogo, esporte, dança	Brincadeiras populares, jogo simbólico, jogo de regras	Conhecimento sobre o jogo, esporte, dança	Vivência do jogo, esporte, dança, ginástica
Estratégias/ Metodologia	Equifinalidade, variabilidade, solução de problemas	Resgatar o conhecimento do aluno, solucionar problemas	Tematização	Equifinalidade, não-exclusão, diversidade
Avaliação	Habilidade, processo, observação sistemática	Não-punitiva, processo, auto-avaliação	Considerar a classe social, observação sistemática	

Quadro 01- Principais características das abordagens Desenvolvimentista, Construtivista, Crítico-superadora e Sistemica (DARIDO, 1999: 28).

A proposta de classificação também figura como tema dos jogos. Tavares e Júnior (1996) identificam as características do jogo enquanto fenômeno cultural tendo como referência os estudos de Johan Huizinga. Esse estudo contribuiu para uma sistematização mais consistente dos jogos para ser desenvolvida em aulas de Educação Física, fazendo com que este seja

entendido como conhecimento, sem que perca a essência e características de fenômeno cultural. Os autores identificaram e propuseram três grupos de atividades: jogos de salão, jogos populares e jogo esportivo.

Outro estudo que trata dessa temática no contexto escolar é o trabalho de Guimarães e Almeida (1996), que parte do ensino do jogo para a construção do esporte na escola. A partir da reflexão que indaga se a Educação Física necessita do jogo para sobreviver, os autores relatam uma experiência realizada em uma escola de Florianópolis (SC), na qual demonstram a importância do jogo pela via da construção do esporte na escola. A referida proposta é equivocada, já que grande parte dos pesquisadores da área tem entendido que o esporte na escola não deve ser um fim.

A internet também é lugar de jogos e brincadeiras. Dias e Conserva (1997) relatam um interessante projeto educacional desenvolvido pela equipe pedagógica de Educação Física da Secretaria de Educação do município de Recife (PE) em um ambiente de informação da página da internet da secretaria denominado Kidlink. Nesse espaço, os alunos de Recife, e de escolas de outros estados que tenham acesso à internet, vivenciam e identificam a diversidade e/ou similaridade das brincadeiras entre bairros, cidades e países.

No que tange ao estudo do esporte na escola, as discussões vão sempre todas pelo mesmo caminho, ou seja, pela busca de formas e vias para aproximar o esporte da educação.

Reis (1994) identifica em seu estudo como é tratado o ensino dos jogos coletivos esportivizados, especificamente basquetebol, voleibol, futebol e handebol. A autora constata, a partir da análise de textos relacionados ao tema esportes coletivos, que: os livros propõem um ensino fragmentado; o ensino tem um modelo a ser atingido, a partir da repetição e imitação de gestos; as crianças são vistas como futuros atletas, futuros jogadores e futuros adultos.

Já com relação ao conteúdo esportivo, Alves (1997) apresenta uma reflexão sobre o esporte, o papel da escola na construção de um novo esporte e o lúdico como necessidade e possibilidade de reinvenção do esporte. Neste estudo, destaca o caráter competitivo do esporte, que é exacerbado, assim como das orientações de instituições esportivas de alto rendimento, que enfatizam a seleção e exclusão dos menos talentosos. Também defende o esporte como conteúdo educativo das aulas de Educação Física.

A participação dos alunos na organização e na vivência, em diversas formas, das competições esportivas como processo educativo é o tema de dois artigos. O primeiro, de Costa & Costa (1995), analisa a participação dos alunos do segundo grau na organização dos jogos esportivos na própria escola. Os autores constataram que essa microparticipação, vivenciada em jogos esportivos, cumpriu os objetivos imediatos de relevância pedagógica e social e, possivelmente, irá se constituir em base para a macroparticipação como cidadãos na sociedade. Já Nascimento e Melo (1997) relatam uma vivência de competição esportiva com base na proposta e especificidades do paradigma da cultura corporal, aplicadas em dois níveis distintos de escolaridade: nas olimpíadas internas do Instituto de Educação Física da Universidade do Estado do Rio de Janeiro e em uma escola do primeiro segmento do primeiro grau. Os autores constataram a plena participação dos alunos, significativa mudança no nível de criticidade dos alunos e a não-priorização da performance e dos resultados.

Rangel Betti (1995) escreve um trabalho fazendo uma crítica ao conteúdo esportivo na escola como hegemônico, e, ainda, ao fato de haver um número bastante reduzido de modalidades esportivas. Conforme pesquisa realizada em oito escolas, públicas e particulares, Rangel Betti constatou que os conteúdos desenvolvidos em aulas de Educação Física raramente ultrapassam a esfera esportiva. E mais: que o conteúdo esportivo se restringia a voleibol, basquetebol e futebol. Nesse artigo, a autora trata ainda de encontrar os principais motivos que explicam o quadro encontrado nesses

primeiros estudos, ou seja, o esporte como conteúdo, ou melhor, algumas modalidades esportivas como conteúdo das aulas de Educação Física Escolar.

Todos esses recentes trabalhos que tratam dos jogos e esportes na escola partem de um prisma diferente da Praxiologia Motriz. Alguns enfatizam a metodologia, mas destacando as metas e objetivos educacionais, sociológicos e filosóficos. Outros priorizam a dinâmica de novas propostas, através de relatos de experiências. Enfim, nenhum dos estudos se preocupou em compreender aspectos relacionados à lógica interna das atividades ou em refletir a partir das suas características de funcionamento.

A Praxiologia Motriz segue um caminho diferente das principais abordagens que temos atualmente da Educação Física Escolar. Não há como comparar o que se discute no enfoque Crítico-superador, ou do Construtivismo, com a Praxiologia Motriz. O que entendo, neste instante, é que o conhecimento praxiológico, em um determinado ponto, poderá, por exemplo, constatar se os princípios de um enfoque estão sendo colocados em prática, ou, então, nortear a prática pedagógica de um determinado enfoque, adequando assim a lógica dessas atividades a seus princípios.

No meu ponto-de-vista, a Praxiologia Motriz consiste em um excelente instrumento de compreensão do mundo dos jogos e esportes, essencialmente, do estudo e compreensão da lógica interna. Como se utilizássemos uma objetiva mais precisa em uma câmera fotográfica. Obviamente que cada câmera tem a sua especialidade e peculiaridade. Uma lente mais precisa dará melhores formas, cores e precisão à fotografia. Assim, com pequenos ajustes e adequações, o conhecimento praxiológico poderá complementar qualquer uma das abordagens que temos atualmente em nossa área, fazendo com que o profissional aproxime ainda mais seus propósitos pedagógicos à prática. É o que defenderei daqui para frente, principalmente a partir do capítulo II.

1.3) ESTUDO DOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS DO BRASIL: O PONTO DE PARTIDA DESTE ESTUDO

Para discutir esta relação entre Praxiologia Motriz e contexto escolar, visando estabelecer as devidas contribuições, poderíamos tomar vários caminhos. Um deles seria elaborando uma proposta metodológica para o ensino dos jogos e esportes a partir dos critérios estabelecidos pela Praxiologia Motriz. Outra forma seria trabalhar com um grupo de professores que estariam estudando e aplicando esse conhecimento em suas aulas. Enfim, teríamos inúmeras formas de tratar esse tema.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais visam estabelecer metas e nortear as ações dos educadores, de um extremo a outro do país. Supostamente, as devidas peculiaridades regionais deverão ser consideradas em cada realidade, mas todas as ações têm um ponto de partida: os PCN.

Assim, quando demos início a este desafio de identificar as contribuições da Praxiologia Motriz ao contexto escolar junto ao Grupo de Estudos Praxiológicos do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha, Centro de Lleida, optamos pelo estudo dos PCN pelos seguintes motivos:

- A partir das orientações dos professores Pere Lavega e Francisco Lagardera, e de algumas intervenções de componentes do Grupo de Estudos Praxiológicos (GEP), concluímos que este seria o documento mais importante do contexto escolar, e que poderá estar influenciando a ação pedagógica na realidade brasileira. Assim, este primeiro aspecto se refere à relevância e abrangência desse documento no contexto escolar.
- Por outra via, a Praxiologia não possui uma reflexão específica para a Educação Física Escolar. Essa ciência apenas instrumentaliza o educador para que organize e fundamente a sua prática pedagógica no que tange ao ensino dos jogos, esportes e outras práticas físicas. Assim, para realizar qualquer trabalho relacionado à Educação Física Escolar, inevitavelmente teríamos que

considerar e analisar os parâmetros curriculares por ser este um documento básico para qualquer ação pedagógica no território nacional.

- Os PCN também sugerem critérios de seleção e organização dos conteúdos de Educação Física. Ou seja, já apontam um caminho. Como o presente estudo está centrado nesse tema, nada mais justo do que agregar a reflexão da Praxiologia Motriz ao referido documento.

Leituras preliminares dos PCN

Os Parâmetros Curriculares Nacionais do Brasil têm por objetivo sugerir metas de qualidade para que o professor possa orientar seus objetivos educacionais. O documento estudado foi publicado em 1997, e contou com a participação de diversos profissionais da área da Educação e Educação Física de todo o país.

A proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais trata os conteúdos de Educação Física como expressão de produções culturais, como conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos, e que entende a Educação Física a partir do conceito de cultura corporal. Este conceito compreende o produto da sociedade e da coletividade à qual os indivíduos pertencem, antecedendo e transcendendo-os, e ainda, como o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo (BRASIL, 1997:26). Dentre as diversas produções da cultura corporal, podemos citar algumas que foram incorporadas pela Educação Física em seus conteúdos, como o jogo, o esporte e a dança.

Baseado nessa idéia de cultura corporal, o documento estabelece três critérios para selecionar os conteúdos de Educação Física: relevância social, características dos alunos e características da própria área, no caso, o conhecimento da cultura corporal. Os conteúdos referentes a nossa área estão organizados em três grandes blocos: 1) conhecimento sobre o corpo; 2) esportes, jogos, lutas e ginástica; e 3) atividades rítmicas e expressivas.

No instante em que começamos a estudar o documento dos Parâmetros Curriculares Nacionais junto ao grupo de Praxiologia Motriz do Instituto Nacional de Educação Física da Universidade de Lleida (Espanha), logo na primeira leitura, detectamos certa discordância entre objetivos educacionais e atividades propostas, e percebemos que determinados grupos de atividades não estavam contemplados. Por fim, notamos que não havia critérios claros e objetivos para seleção de conteúdos com relação às características da própria área.

O ponto que mais chamou a atenção se refere à inconsistência e imprecisão dos critérios referentes a nossa área para organizar esses três blocos de conteúdos. Como foram construídos esses blocos? A partir de um critério de nossa área ou por que são mais marcantes em nossa cultura corporal? Possivelmente, essas atividades poderiam caracterizar a nossa cultura corporal no Ensino Médio, ou, ainda, apresentariam um certo destaque e relevância para nosso contexto. Mas esses não são critérios de nossa área, ou de uma reflexão mais específica das atividades físicas, como propõe a Praxiologia Motriz.

Ainda com relação aos blocos, constatamos certa inconsistência terminológica. A ginástica e as lutas não são esportes? Ainda que possam ser praticadas de forma lúdica, não apresentam a mesma estrutura e uma normatização bastante semelhante? Quando falamos de uma luta, estamos falando em competição, em forma de jogo ou esporte, na qual um lutador deverá superar o outro através de golpes. A estrutura principal desse tipo de atividade é a oposição, ou seja, deve-se estar sempre atento ao adversário, para tomar as decisões de ataque e defesa. Mas qual a diferença entre luta jogo e luta esporte? No caso dos esportes, existe a institucionalização, buscando deixar claro e objetivo o sistema de regulamentação de uma determinada modalidade esportiva. Já a luta jogo poderá ser definida em função dos participantes. Mas, em determinados aspectos, a lógica das atividades continua sendo a mesma.

Outro ponto que foi marcante nesta leitura preliminar dos parâmetros se refere à manutenção de determinadas questões da Educação Física Escolar já superadas no âmbito acadêmico. O conteúdo esportivo ainda parece figurar como estrela e principal meta de nossos conteúdos. Sem aprofundar muito a análise, observa-se que, no bloco de esportes, jogos, lutas e ginástica, no próprio título o esporte prevalece sobre o jogo. Conforme comentamos anteriormente, a ginástica e as lutas também são esportes. Dentre os nove subgrupos desse bloco, temos seis esportivos, um pré-esportivo e dois de jogos. Isso, em se tratando de atividades para o Ensino Fundamental, ou seja, crianças de 7 a 11 anos. Como questionava a professora Rangel Betti (1995): *“Esporte na Escola: mas é só isso, professor?”*

Entretanto, o documento do PCN não foi tão insensível assim em relação aos jogos. Existe uma proposta de jogos pré-esportivos, ou seja, que prepara para o esporte, de jogos populares e brincadeiras. O primeiro ponto em relação a esse tema se refere ao grupo dos jogos pré-esportivos que ainda figuram como coadjuvantes da principal estrela, o esporte. Outro ponto é que as atividades de jogos pré-competitivos e jogos populares ainda reforçam a competição (além da proposta esportiva, é claro). Nesse bloco, o grupo das brincadeiras é o que representa as atividades mais lúdicas desse documento. Mas que diferença existe entre os jogos pré-desportivos, jogos populares e brincadeiras? O rouba-bandeira não é um jogo popular ou uma brincadeira? A bocha e a malha não são esportes?

Ainda com relação aos temas já superados academicamente em nossa área, pode-se constatar uma breve, e única, tendência à especialização esportiva. No grupo dos jogos pré-esportivos, encontra-se o subgrupo dos jogos pré-esportivos do futebol, com exercícios pensados para se especializar nesta modalidade esportiva. E por que não no handebol? E por que não no voleibol? E por que especializar crianças em aulas de Educação Física para o Ensino Fundamental?

Outro tema que permeou quase todas as discussões anteriores se refere à diferença entre jogo e esporte. Existem diferenças, mas em que âmbito? Pierre Parlebas (1988) propõe o termo jogo esportivo, que é entendido como toda situação motriz de enfrentamento codificado, chamado jogo ou esporte, de acordo com as instâncias sociais. Ou seja, os jogos são atividades que não são institucionalizadas, e o esporte, sim. Entretanto, o jogo, denominado pelo autor como jogo tradicional, possui estruturas mais amplas e flexíveis. Por exemplo, em um jogo tradicional, em algum momento, o adversário poderá ser seu companheiro, ou ainda, poderá se opor a seu companheiro, ou então mudar de campo e função no decorrer do mesmo jogo. No esporte, isso não é possível. É uma atividade de confronto, individual ou coletiva, que acontece do início ao fim. No capítulo II aprofundaremos esse tema.

As limitações de atividades, inconsistências e influências de programas de Educação Física podem ser criteriosamente estudadas a partir dos instrumentos da Praxiologia. Um desses instrumentos é o Sistema de Classificação dos Jogos e Esportes, também conhecido por CAI, por meio do qual foi constatado por Parlebas (1987), por exemplo, que, na estrutura da maioria das provas olímpicas (Jogos Olímpicos de 1984), quase a metade (cerca de 47% das provas) ignorava toda a comunicação motriz, ou seja, atividades psicomotrices sem incerteza, com o outro e valorizando o êxito individual. A mesma análise revela que quase 90% das 245 provas se efetuam em um meio padrão, ou seja, em um meio físico pré-fixado, que não varia.

Esses dois fatos, analisados a partir de instrumentos praxiológicos, demonstram a incoerência entre prática motriz e ideologia olímpica marcada pela glorificação da solidariedade e a fraternidade universal entre os esportistas, e ainda, que é magnífica, também, a disponibilidade dos atletas frente a situações novas e cambiantes.

O mesmo tipo de análise foi feito por During (1992), nos programas de atividades físicas e esportivas nos centros escolares do segundo grau, em

1973, na França. During constatou que aproximadamente 60% das atividades esportivas desenvolvidas com os meninos estão concentradas no grupo de práticas motrizes desprovidas de incerteza em relação ao meio, adversário e companheiro. Outros 20% se referem ao grupo de atividades que não possuem incerteza em relação ao meio e inter-relação com companheiro e adversário. Ou seja, mais de 70% das atividades estão restritas a dois grupos de atividades (psicomotrizes, sociomotrizes com adversário e companheiro, todas em ambiente padrão). Com um percentual menor, também é possível verificar esse mesmo fato com as meninas: aproximadamente 60% das atividades estão restritas a esses grupos. Os dados do documento revelam a pobreza das estruturas das práticas motrizes desenvolvidas em aulas de Educação Física na realidade francesa.

Assim, o presente trabalho consistirá na análise sistematizada dos conteúdos propostos para o Ensino Fundamental. Nos aprofundaremos na organização dos blocos e sub-blocos e nas atividades propostas. Esse estudo servirá para adequar ainda mais o propósito do documento aos conteúdos propostos.

1.4) PROPÓSITOS DO ESTUDO

O estudo detalhado do documento que norteia a ação pedagógica de todos os professores de Educação Física do território nacional, mais especificamente, dos conteúdos propostos para o Ensino Fundamental, é o ponto de partida desta investigação.

O objetivo geral do presente trabalho consiste em avaliar a Educação Física Escolar na ótica da Praxiologia Motriz. Para alcançar o objetivo proposto, traçamos os seguintes objetivos específicos:

- **Analisar a estrutura dos blocos de conteúdos e das atividades sugeridas em cada bloco dos Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental a partir de dois instrumentos da Praxiologia: o Sistema de Classificação de Jogos e Esportes (CAI) e o conjunto de situações motrizes que caracterizam a Educação Física.** Um dos propósitos da Praxiologia é desvelar a lógica interna de jogos, esportes e todo o tipo de atividade motriz, com base em critérios. A partir desses instrumentos, analisaremos, com mais precisão, os conteúdos propostos para o Ensino Fundamental nos PCN, já que foram detectadas incoerências e inconsistências nas leituras preliminares deste documento, à luz da Praxiologia.
- **Com base no conhecimento praxiológico e na análise das atividades dos PCN, será feita uma interpretação do documento, parte voltada à Educação Física, Ensino Fundamental, buscando visualizar, com lentes praxiológicas, a referida proposta.** O documento dos PCN está composto por temas que vão dando as bases para a área de Educação Física. Buscaremos, à medida do possível, interpretar cada parte do documento com um olhar praxiológico, tentando mostrar os encontros e desencontros da Praxiologia. Aproveitaremos para tecer alguns comentários referentes a bases teóricas e conteúdos propostos, baseados na análise realizada no objetivo anterior. O presente trabalho tratará dos seguintes aspectos: cultura corporal; cultura corporal e movimento; aprender e ensinar Educação Física no Ensino Fundamental, automatismo e atenção; afetividade e estilo de vida; portadores de deficiência física.
- **Elaboração de uma proposta de conteúdos de Educação Física para o Ensino Fundamental, a partir dos princípios da Praxiologia Motriz.** Após constatar, nas primeiras leituras dos conteúdos propostos para o Ensino Fundamental dos PCN, que havia inconsistências terminológicas, e prováveis desafinos entre atividades propostas e objetivos do documento, e após a identificação da carência de atividades e sugestões para o bloco do conhecimento sobre o corpo, entendemos que se faz necessária uma nova

organização desses conteúdos. Para a organização e construção dessa proposta, serão fundamentais as informações referentes à análise das atividades, assim como as reflexões dessas análises em relação aos objetivos propostos.

1.5) METODOLOGIA: mãos à obra.

O problema principal desta investigação, o caminho para encontrar suas respostas e a própria expectativa do autor e colaboradores, o conduziram para uma organização qualitativa das respostas. Estudar os Parâmetros Curriculares Nacionais, compreender o contexto escolar e propor mudanças orientadas, tendo como referência o conhecimento praxiológico, nos remete a este tipo de investigação qualitativa. Não se faz necessário apresentá-la ou defini-la, mas gostaria de destacar as palavras de Rodriguez Gómez, Gil Flores e García Jiménez (1999) durante a apresentação da obra *"Metodología de la investigación cualitativa"*, onde alertam os "marinheiros de primeira viagem". Os autores comentam que o desafio na pesquisa qualitativa é encontrar as misturas necessárias para formular a resposta.

"A investigação qualitativa é também algo mais que uma mistura de laboratório. Não basta obter os componentes e tampouco é fácil dispor dos apropriados para cada pergunta de investigação. Faz-se necessário misturá-los para dar uma resposta convincente. Inclusive deve-se ter uma idéia do que se pretende realizar, antes que faça "crack" ao misturar duas substâncias incompatíveis (p.17)".

A minha pergunta inicial, desde que escrevi as primeiras linhas de intenções de estudo era: Quais as contribuições da Praxiologia Motriz ao contexto escolar? Trabalhamos, eu e o professor Ademir De Marco, algumas

possibilidades de estudo em um artigo publicado na revista Kinesis (Ribas e De Marco, 1999).

Mas não estávamos satisfeitos com o que havíamos feito. Então, aproveitei o espaço de reunião com os conferencistas durante o Iº Congresso de Educação Motora, em 1998, realizado em Foz do Iguaçu, PR, e levei esta questão à principal autoridade desse tema, o professor Pierre Parlebas. Percebi que a temática deixou-o desconfortável, como se tivesse feito uma pergunta óbvia ou provocativa. Mesmo assim, com uma fala calma e pacienciosa, o professor contestou, e, resumidamente, entendi de sua fala que “ *a Praxiologia Motriz poderá instrumentalizar os professores para que eles possam trabalhar com mais consistência e coerência o mundo dos jogos e esportes*”.

Para saber mais sobre o assunto, solicitei ao professor algumas referências de trabalhos e textos relacionados ao contexto escolar. Parlebas citou o livro do professor Bertrand Douring (“Las crisis de las pedagogias corporales”) e, complementou dizendo que a Praxiologia Motriz ainda está em processo de construção e que muito deve ser feito. O que ele fez até o momento foi estruturar a teoria, criar modelos e sugerir perspectivas de investigação.

Um pouco mais preocupado do que antes, até pensei em desistir da temática por falta de referências por que percebi que um estudo abordando o contexto escolar talvez fosse uma grande aventura, daquelas na qual sabemos o que queremos mas as trilhas e caminhos deverão ser construídas. Enfim, com o apoio de amigos e do orientador, somado à possibilidade de participar de um estágio junto ao Grupo Praxiológico de Lleida, Espanha, foi que resolvi dar seqüência à temática.

Em setembro de 1999, dei início ao estágio no Laboratório de Praxiologia Motriz do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha, centro de Lleida. Um dos objetivos do estágio era compreender como os elementos dessa teoria estavam sendo tratados junto às pessoas que vinham interagindo com a Praxiologia no contexto escolar. Tivemos que começar do

zero já que o profissional que vinha trabalhando não vinha sendo fiel aos princípios dessa ciência, segundo os próprios componentes do GEP.

Junto com meus tutores do Laboratório, os professores Francisco Lagardera e Pere Lavega, buscamos os caminhos da literatura e também não encontramos trabalhos sistematizados que se referissem ao contexto escolar, além da obra do professor During.

Optamos então por definir um ponto de partida e chegamos ao estudo dos Parâmetros Curriculares Nacionais. Documentos como este é que norteiam a ação pedagógica do professor no Brasil e, com bases nas orientações é que os professores poderão lançar mão dos instrumentos mais apropriados da Praxiologia Motriz. Estava lançado nosso primeiro desafio: Quais os instrumentos mais apropriados para este estudo?

Foi o primeiro caminho que tivemos que definir para nossa metodologia. Após reuniões com os professores Pere Lavega e Francisco Lagardera, e com o próprio Grupo de Estudos Praxiológicos, nos definimos por dois tipos de análise: o Sistema de Classificação (CAI) e Grandes Situações Motrizes.

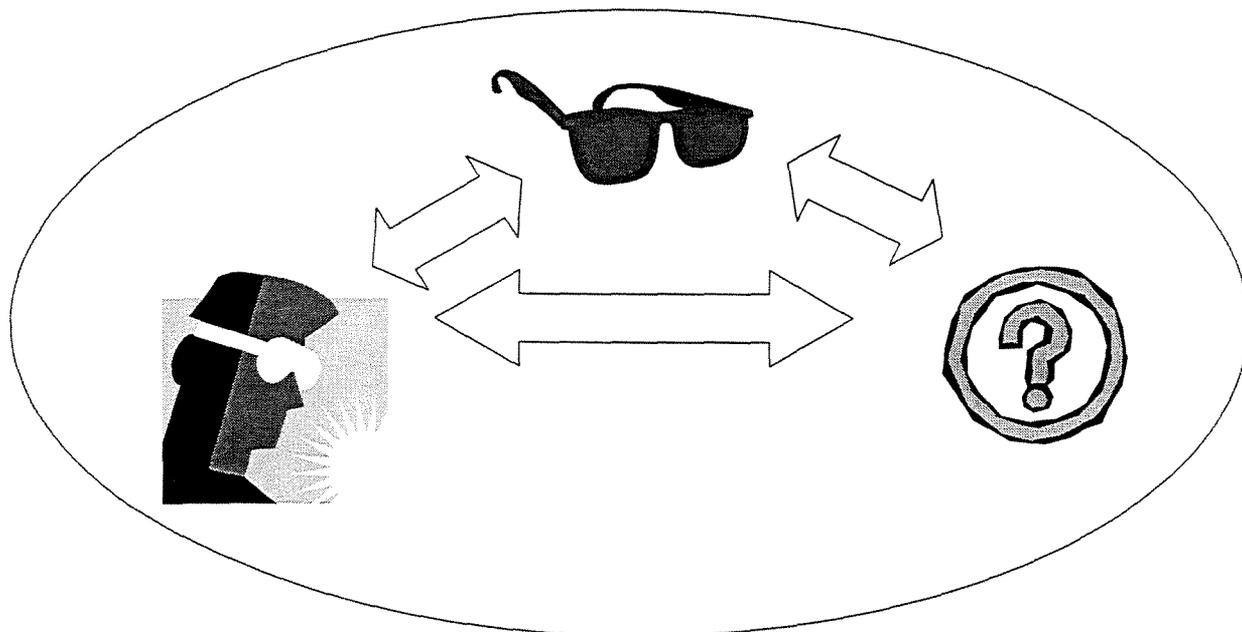
Essa escolha se justifica pelo tipo de pergunta que estávamos querendo responder. Um documento referencial para uma determinada realidade trata de dar orientações gerais para a prática pedagógica dos professores. Por isso, os instrumentos mais indicados para esta situação também deveriam ter estas características mais abrangentes do conhecimento do mundo dos jogos. Pouco adiantariam, por exemplo, critérios praxiológicos relativos ao sistema de pontuação, ou então, tipos de rol, instrumentos que desvelam aspectos mais profundos dos jogos e esportes.

O Sistema de Classificação possibilita a compreensão dos jogos a partir dos diferentes tipos de interações e meio de prática. Esta classificação organiza os jogos com base nessas características e constrói um novo e original panorama dessas práticas, resultando em informações referentes a estruturas organizacionais. Já as grandes situações motrizes possibilitam situar

as diferentes organizações que podemos dar a nossas práticas, desde as mais organizadas e institucionalizadas, como os esportes, até situações pedagógicas pouco regulamentadas, como as atividades livres.

E o tempo pára. O que foi definido para delimitar essa investigação, limitou-se ao estudo dos Parâmetros Curriculares Nacionais. Os critérios de análise foram extraídos da teoria da Ação Motriz. Congelamos a pesquisa, como se congela uma imagem, onde pesquisador, PCN e critérios da Praxiologia Motriz interagem. O olhar do pesquisador está marcado por sua história. Por isso, alerto os leitores para os resultados, já que esses se encontram carregados pelo mundo do pesquisador, mais precisamente no diálogo entre análise das atividades e interpretações do documento dos PCN.

Abaixo, esta idéia está representada por um provável investigador, tentando entender uma questão. Para enxergá-la melhor, toma emprestado um par de óculos, que neste estudo está representado pelo conhecimento e critérios da Praxiologia Motriz. O resultado destas relações são marcadas pelas interações estabelecidas entre observador, questão e olhar.



Esclareço com isso que os instrumentos da Praxiologia Motriz foram utilizados com muita rigorosidade para o presente trabalho. Qualquer

pessoa que queira realizar o mesmo estudo deste documento chegará praticamente aos mesmos resultados com relação às análises praxiológicas.

É importante estabelecer as relações entre os instrumentos da Praxiologia Motriz e o estudo dos PCN. A Ação Motriz é a unidade básica de análise e significação da Praxiologia Motriz. Como objeto de estudo, a Ação Motriz não leva em consideração os protagonistas, já que as constatações e explicações das seqüências lógicas vêm determinadas no âmbito estrutural (Parlebas, 1999). Para este estudo, estabelecemos estruturas relativas ao espaço (meio de prática), relações com os participantes (formas de interação) e forma de organização (mais regulamentada ou menos regulamentada).

Estes elementos de análise são relativos a lógica interna³ das atividades. A lógica externa, neste caso, está representada pelos Parâmetros, que estabelecem as significações para as atividades. Assim, este estudo trata de verificar essas relações entre lógica externa (o que se pretende) e lógica interna - o que é possível fazer a partir desses elementos. Assim, no capítulo III, estabeleceu-se um perfil da lógica interna das atividades propostas no documento. No capítulo seguinte, houve um diálogo entre orientações gerais do documento (lógica externa) e o que estabelece na prática (lógica interna das atividades propostas no estudo), mostrando algumas possibilidades de interpretações à luz da Praxiologia Motriz. Na última parte do trabalho, no capítulo V, calcados na lógica externa, propusemos a estruturação das atividades com bases nos princípios de lógica interna.

1.5.1) Instrumentos de Análise da Praxiologia Motriz

“Investigação vem do verbo latim “Vestígio”, que significa “seguir as pegadas”. Investigar equivale então a buscar “algo” a partir dos vestígios. Como a investigação constitui um problema

³ Sistema de situações pertinentes a uma situação ludomotriz e as conseqüências práxicas que esse sistema entraña (Parlebas, 1999: 216).

metódico, é importante destacar que o método é o modo ou caminho de chegar ao objeto, de onde se entende que o tipo de método está dado pelo tipo de objeto e não ao contrário, como se pensava muitas vezes, devido ao êxito de certos métodos em certos campos, chegando a desnaturalizar o objeto (SÁNCHEZ GAMBOA, 1998: 23)”.

As pegadas dos blocos e das atividades propostas nos PCN foram seguidas a partir de dois modelos da Praxiologia Motriz: o sistema de classificação (CAI) e as grandes situações motrizes da Educação Física. Estes modelos oferecem informações diferenciadas para o estudo. Com relação ao sistema de classificação é possível caracterizar as atividades em termos estruturais, levantando o tipo de situações de interação e o meio físico onde normalmente são desenvolvidas estas atividades. Já com relação às grandes situações motrizes obteve-se informações das características organizacionais da atividade. Na seqüência serão apresentados com mais detalhes estes dois grupos.

O sistema de classificação parte de três critérios de lógica interna. O primeiro evidencia a relação do praticante com o meio físico que poderá ser meio físico do tipo estável (padrão), ou instável, exigindo do praticante ajustes e improvisação às novidades. O segundo critério, interação motriz de cooperação, se refere às comunicações motrizes propriamente ditas. Por fim, as interações de oposição, que estão relacionadas às contra-comunicações motrizes.

A partir destes dois últimos critérios, o autor chega à seguinte classificação: práticas desprovidas de interação motriz ou psicomotrizes (o praticante age sozinho, sem relacionar-se com outro, como é o caso do salto em altura, salto ornamental, esqui, barra fixa, entre outros); interação motriz antagônica entre adversários (duelos entre indivíduos, como o boxe, lutas, esgrimas e tênis); interação motriz cooperativa entre companheiros

(representada pelo alpinismo, equipe de espeleologia, tripulação de um veleiro, uma dupla de patinadores ou um grupo de remadores); interação motriz que conjuga a oposição e cooperação (é o caso dos duelos entre equipes tais como o handebol, basquetebol, dupla de tênis ou o voleibol). Estas quatro categorias, acrescentadas ao primeiro critério (incerteza de informação do ambiente), formam um conjunto de oito classes, das quais duas são psicomotrizas (sem interação) e seis sociomotrizas (com interação).

O sistema básico desta classificação é denominado CAI, que são as iniciais de Companheiro, Adversário e Incerteza do meio. Quando estas iniciais estiverem presentes, significa que este elemento está contemplado na atividade. Por exemplo, C e A, é uma atividade que existe comunicação com o companheiro e contra-comunicação com o adversário, mas não há incerteza em relação ao ambiente. Na seqüência apresentaremos os oito critérios.

φ: Atividade do tipo psicomotriz, isto é, ausência de companheiro e adversário (comunicação e contra-comunicação), assim como ausência de incerteza em relação ao meio. Ex: corridas de 100, 200 e 400m no atletismo e saltos acrobáticos individuais.

I: Atividade do tipo psicomotriz, isto é, ausência de companheiro e adversário (comunicação e contra-comunicação), com incerteza em relação ao meio. Ex: descer um rio com muita correnteza em um caiaque e o cicloturismo na Natureza.

A: Atividade sociomotriz com ausência de companheiro e incerteza do ambiente, havendo apenas o adversário. Ex: todas as formas de lutas (um contra um), briga de galo, pega-rabo (em duplas, um contra o outro), capoeira (luta) etc.

A e I: Atividade sociomotriz com ausência de companheiro e presença de adversário e incerteza. Ex: competições de motocross, bicicross, cross-country, vela (individual), Wind-surf etc.

C: Atividade sociomotriz com ausência de adversário e incerteza do ambiente, havendo apenas o companheiro. Ex: capoeira (apresentação e jogo), andar em duplas em uma bicicleta ou carro de rolimã, realizar uma pirâmide ou castelo humano etc.

C e I: Atividade sociomotriz com ausência de adversário e presença do companheiro e incerteza em relação ao meio. Ex: provas de resistência na natureza em grupos, alpinismo, cicloturismo, trilhas em equipe etc.

C e A: Atividade sociomotriz com participação de companheiro e adversário, porém, com ambiente padrão. Ex: esportes coletivos de quadra e campo (futsal, handebol, voleibol e basquetebol), queimada, taco, rouba-bandeira, polícia-ladrão etc.

C, A e I: Atividade sociomotriz com participação de companheiro, adversário e incerteza do ambiente. Competições em equipe na Natureza como as regatas, caça ao tesouro, gincanas na natureza etc.

Durante o estudo, realizou-se uma adaptação do presente sistema onde o critério de incerteza do meio foi reduzido a uma categoria, denominada “ Atividades na Natureza”. Isso se justifica pelo fato de as práticas na Natureza serem atividades pouco tratadas nesse âmbito por levarem pouco destaque em nosso cenário assim como, em função das dificuldades de colocá-las em prática no contexto escolar. Por isso, torna-se desnecessário manter a classificação de quatro tipos de práticas de meio instável. Mas de forma alguma ignoramos sua importância, tanto que mantivemos um grupo. Assim, chegou-se à seguinte matriz de análise das atividades do sistema de classificação: Cooperação, Oposição, cooperação-oposição, psicomotriz e atividades na Natureza.

Com relação ao segundo nível de análise, ou seja, os grandes jogos, Parlebas (1999) agrupa as diferentes situações motrizes relevantes da Educação Física em quatro grandes subconjuntos: situações motrizes competitivas institucionalizadas, situações motrizes competitivas não

institucionalizadas, situações didáticas e situações motrizes não competitivas e não institucionalizadas. Estas categorias estão explicadas na figura abaixo.



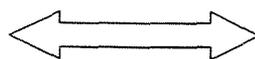
Figura 01: Diferentes classes de situações motrizes que caracterizam a Educação Física Escolar (PARLEBAS, 1999: 121).

1.5.2) Etapas do estudo

O primeiro passo que demos foi o de realizar as análises dos blocos e conteúdos propostos nos Parâmetros Curriculares Nacionais. Definidos os critérios acima descritos, começamos a descrever, classificar e interpretar as atividades propostas. No bloco referente ao conhecimento sobre o corpo, nada foi analisado já que não havia conteúdos e sim exemplos de possíveis formas de abordagem dos conteúdos. No bloco das atividades rítmicas e expressivas julgamos desnecessário realizar esse tipo de análise já que os exemplos se limitavam a tipos de danças brasileiras e mundiais, o que também tornava-se demasiado abrangente para a análise, já que as possibilidades de práticas eram diversas. Assim as análises limitaram-se ao bloco de jogos, esportes, lutas e ginásticas.

Para analisar os jogos das atividades do documento seguimos a seguinte estrutura: descrição da atividade (nome da atividade, material necessário, terreno de jogo, desenvolvimento, principais variações e representação gráfica), classificação em relação aos grandes jogos (CAI) e classificação em relação às classes de situações motrizes que caracterizam a Educação Física. Foram necessárias algumas adequações e interpretações em determinados instantes, mas isso está contemplado na apresentação dos resultados. Os esportes foram citados e categorizados, já que suas normas são universais facilitando, com isso, sua análise.

Estes dados foram discutidos em três reuniões do Grupo de Estudos Praxiológicos, onde tratamos de adequar os passos de análises com o propósito de chegar a um acordo quanto à categorização da atividade. Para isso, discutíamos atividade por atividade, normalmente com maior exaustividade, os jogos.

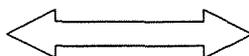


**BLOCOS E
CONTEÚDOS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA
DOS PCN**

Na etapa seguinte, interpretou-se as bases teóricas dos Parâmetros Curriculares Nacionais, à luz da Praxiologia Motriz. Neste instante, buscou-se mostrar algumas possibilidades de utilização do conhecimento praxiológico a partir das orientações teóricas dos Parâmetros. Discutiram-se, também, os resultados encontrados da análise dos PCN, onde buscou-se mostrar alguns distanciamentos entre teoria e conteúdos propostos.

Para realizar a interpretação, utilizamos somente a primeira parte do documento, o qual, no nosso entender, fornece os rumos gerais para o ensino fundamental. Assim, seguimos a mesma seqüência do documento que

divide-se em dois grandes blocos: Caracterização da área da Educação Física e Aprender e ensinar Educação Física no Ensino Fundamental. Na caracterização da área, fomos diretamente aos itens relativos á Educação Física como cultura corporal e cultura corporal e cidadania. Seguindo, tratamos de abordar os três pontos da segunda parte: Automatismo e atenção, Afetividade e estilo pessoal e portadores de deficiências físicas.



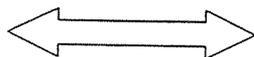
ORIENTAÇÕES TEÓRICAS DOS PCN

Como conseqüência do que foi constatado nas etapas anteriores, entendeu-se que uma grande contribuição da praxiologia para este documento seria a realização de uma proposta para os PCN. Certamente fui, fortemente, influenciado pelas idéias de Demo (1995) quando trata da questão da crítica sem prática e sem autocrítica. É nesta perspectiva que desenvolvemos este terceiro instante do estudo. As críticas foram feitas aos PCN, não pelos resultados encontrados, mas por ignorar um conhecimento tão relevante no que tange ao mundo dos jogos. A relevância aqui defendida é coroada com uma proposta concreta deste conhecimento.

Os passos foram dados a partir dos blocos de conteúdos propostos no documento, onde, de início, foi realizada uma pequena, porém, importante, adaptação terminológica no bloco dos jogos, esportes, lutas e ginásticas, para jogos tradicionais e esportes. Cada bloco recebeu dois tipos de orientações orientação uma referente ao sistema de classificação e a outra às grandes situações motrizes.

Na proposta, o sistema de classificação revela as possibilidades de interações e meio físico de prática apresentado pelo bloco. As grandes situações motrizes indicam as possibilidades de organização da atividade com relação às normas. No decorrer da proposta também foram desenvolvidos

trabalhos e reflexões da Praxiologia Motriz com o intuito de fundamentar ainda mais a proposta da teoria da Ação Motriz.



**PROPOSTA DE
ORGANIZAÇÃO DOS
CONTEÚDOS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA
PARA OS PCN**

CAPÍTULO II

PRAXIOLOGIA MOTRIZ

“A Educação Física e Esportiva testemunha uma importante lacuna neste campo: quando o investigador, por exemplo, tenta estudar o que se passa no campo de um jogo esportivo, conformando-se com um procedimento banal, descobre que não tem praticamente nenhuma ferramenta conceitual à sua disposição. O especialista-investigador em Educação se encontra desguarnecido. A ausência de linguagem revela a ausência de procedimentos de investigação. Portanto, sem linguagem não existe nem projeto científico e nem descobrimento: se torna necessário identificar o problema, isolado, caracterizá-lo e situá-lo em seu campo de referência. A palavra confere ao fato sua identidade. Daí a necessidade de criar algum dia os novos conceitos necessários para uma análise original e profunda das situações motrizes”.

(Parlebas, 1999: 20)

Ultimamente, em artigos e encontros acadêmicos, venho buscando explicar melhor o campo de conhecimento praxiológico. Entretanto, percebo que tenho cometido uma série de equívocos com relação a esta área, principalmente o de reduzi-la a técnicas e modelos. Não que estas idéias estejam erradas, mas estavam flutuando em conceitos que pareciam ter surgido do nada. Neste texto terei mais espaço para esclarecer melhor esta ciência.

Assim, na presente etapa penso em mostrar, de forma bastante simples e precisa, os principais elementos da teoria da Ação Motriz, assim como fatos, bases teóricas, principais investigadores e todo tipo de informação que possa esclarecer este recente e efervescente âmbito do conhecimento da Educação Física. Assim, iniciarei o texto pelo idealizador, o professor Pierre Parlebas, e os principais investigadores e centros de estudos na atualidade, principalmente o Grupo de Estudos Praxiológicos, do Instituto Nacional de Educação Física da Universidade de Lleida, Espanha.

Quais vertentes teóricas influenciaram e têm influenciado Parlebas na atualidade? Buscarei dar respostas a esta questão na segunda parte deste capítulo. O objeto de estudo e seus aparatos para o estudo dos jogos e esportes compõem o terceiro momento. Neste tópico mostro e delinheio a originalidade de Parlebas na construção deste conhecimento.

Na quinta, apresento as relações da Pedagogia do Movimento com a Praxiologia Motriz, desenvolvendo uma breve reflexão da aplicação deste conhecimento à pedagogia da ação motriz.

Encerro esta parte mostrando definições terminológicas desta ciência que ajudam a explicar este trabalho. Esta é uma interpretação e tradução do Léxico original de Parlebas feita pelo Grupo de Estudos Praxiológico, do INEFC, Centro de Lleida, Espanha, que está disponível na página da internet do grupo (www.praxiologiamotriz.inefc.es).

2.1) PARLEBAS E O MUNDO ACADÊMICO DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ

O francês Pierre Parlebas, não elaborou a teoria da Ação Motriz da noite para o dia. Já são mais de 30 anos de trabalho, envolvendo inúmeros artigos publicados em revistas especializadas (aproximadamente 50 em 1992, segundo Gleyze, 1992), habituais colaborações no jornal "Le monde", além de seis obras sobre o tema. A última delas, "Jeux, Sports et sociétés", reúne as principais idéias da área em forma de léxico. Sem dúvida nenhuma esta é considerada a obra mais importante da teoria da Ação Motriz. Gleyze (1992) destaca também o lado acadêmico plural do professor que tratava de questões referentes a modelos matemáticos, lingüística e pedagogia. Isso pode ser explicado por sua formação: professor de Educação Física, sociólogo, psicólogo e lingüista.

Parlebas, que nasceu em Paris em 19 de fevereiro de 1934, foi aluno da ENSEP (Escola Normal Superior de Educação Física) de 1955-1958. No mesmo ano da formatura, começou a trabalhar na rede pública. De 1965 a 1973 retorna à ENSEP como docente. Por ter sido um dos primeiros professores das EPS, foi convidado a trabalhar junto ao Laboratório de Estudos do Comportamento Motor da ENSEP – Centro de Chatenay-Malabry. No mesmo período desenvolveu vários estudos onde obteve diplomas em Lógica, Matemática e Lingüística. Em 1995 defende a tese "Psicologia Social e Teoria dos Jogos: Estudo de Certos Jogos Esportivos", tornando-se assim, Doutor de Estado em Letras e Ciências Humanas (Gleyze, 1992).

Dirigiu, por 20 anos, o Instituto Nacional de Esporte e Educação Física (INSEP) da França. Atualmente é responsável pelo Laboratório de Jogos Esportivos e Ciências da Ação Motriz, professor da Universidade de Sociologia da Universidade de Paris V e decano da Faculdade de Ciências Humanas e Sociologia da Universidade de Sorbonne, Paris.

No início da década de 70, Parlebas começa a falar de um novo grupo de atividade física: a sociomotricidade (Parlebas, 1972a; 1972b; 1974) . Os textos eram bastante ousados para a época e tratavam de assuntos diferentes dotados de novas terminologias, como rol sociomotor, status, conduta motriz, entre outros. O mais interessante de tudo eram os modelos matemáticos e gráficos que provavam suas afirmações. Como exemplo, um artigo intitulado "Status et roles sociomoteurs dans les jeux sportifs" (Parlebas, 1972a), tratava de demonstrar que no voleibol, da forma como era pontuado (set), havia um grande problema relativo à imprevisão de término da partida, que ia contra as exigências da sociedade industrial, particularmente as condições de horários dos expectadores. Impressionante esta visão de Parlebas do início da década de 70. Somente 20 anos depois é que foram pensadas mudanças no sistema de pontuação desta modalidade para atender às exigências dos expectadores e tudo que envolve o contexto do voleibol.

Bastante atuante, como podemos observar em seu currículo, o professor continua desenvolvendo seus estudos neste âmbito. Mas uma de suas principais preocupações neste momento é discutir com maior profundidade sua proposta teórica com seus pares. Possivelmente esses momentos sejam menos freqüentes em seu país. A Espanha é que tem favorecido essas situações de discussão visto que reúne um grande e qualificado número de investigadores na área, onde vem realizando grande produção acadêmica (teses, artigos e livros). Talvez isso explique o fato de a Espanha ter sediado cinco das seis edições do Seminário Internacional de Praxiologia Motriz. Na seqüência explicarei melhor esta polêmica afirmativa.

Antes de atravessar os Pirineus para o lado espanhol, citaremos outra importante figura da praxiologia na França que, infelizmente, não tem marcado presença nos últimos encontros desta ciência e nem realizou novas publicações na área. Trata-se do professor Bertrand During, filósofo e árduo defensor das idéias de Parlebas no início da década de 80. Seus argumentos estão resumidos em uma obra chamada "La crise des pédagogies corporalles"

que foi traduzida 11 anos depois para o Espanhol. Na primeira parte desta obra, During (1992) faz um debate da concepção de crise e situa este tema em vários momentos da história. Por este caminho, chega à história a crise da Educação Física, especialmente a educação esportiva e a educação psicomotriz. A saída para tudo foi uma Educação Física científica que está representada pelas idéias de Parlebas.

Na época, esta obra teve, e tem até nos dias de hoje, um valor muito grande porque buscou explicações para a crise da pedagogia corporal na história, especialmente da França, de onde também extrai a concepção de crise. Utiliza duas referências desta crise na Educação Física no âmbito escolar: a educação esportiva e a educação psicomotriz. As críticas ao esporte como fim em um conteúdo escolar são conhecidas em nossa realidade. O que o professor During acrescenta são dados e elementos relativos à história do esporte na França, onde teve destacado seu valor educativo e chamado de educação esportiva.

Já com relação à corrente psicomotriz, as críticas estão dirigidas às bases científicas. Reconhecendo todas as contribuições da psicomotricidade para o contexto escolar, During entende que esta disciplina não conseguiu criar um conhecimento do próprio mundo dos jogos, e segue uma lógica que vem de outras áreas, no caso da psicologia e biologia.

A partir dessas críticas é que During vai tecendo a proposta praxiológica, começando pela epistemologia até as aplicações deste conhecimento. Poderia seguir mostrando o trabalho, mas o que quero destacar nesta obra foi a força que Parlebas recebeu para decolar com suas idéias. Para a década de 80, este trabalho foi considerado revolucionário e desencadeou uma série de polêmicas na França. Isso, talvez, em parte, explique um pouco a resistência do pensamento praxiológico na França, principalmente por atacar diretamente as idéias de um conhecimento que já estava muito bem entranhado no sistema educacional, e que era considerado a nova perspectiva da Educação Física, no caso, a Psicomotricidade.

No que tange à aplicação do conhecimento praxiológico, existe outro importante nome que atua até os dias de hoje. Trata-se do professor Luc Collard, professor da Faculdade de Ciências do Esporte da Universidade de Picardie Jules Verne, na cidade de Amiens. Gostaria de destacar o trabalho do professor Collard (1998), onde apresenta três estudos que demonstram a aplicação da praxiologia ao treinamento esportivo. Com base em observações referentes à lógica interna do tênis, natação e motociclismo, comparada com as sessões de treinamento, o professor levanta uma série de incoerências entre a essência dessas atividades e as sessões de treinamento. São questões bastante contundentes que mostram a preciosidade desses instrumentos.

No lado espanhol, o panorama tem sido mais favorável para o desenvolvimento das idéias praxiológicas. Atualmente são cinco grupos de estudos Praxiológicos (Lleida, A Coruña, Vitoria, Las Palmas de Gran Canária e Cáceres), praticamente, todas as obras de Parlebas traduzidas e publicações próprias como a de Hernandez Moreno (1994) “Análisis de las estructuras del juego deportivo” e o recente trabalho de Lasierra Aguilà e Lavega Burgués (2000) de “Iniciação a Jogos de Equipe”, publicado em dois volumes. Os artigos são inúmeros, mas gostaria de chamar a atenção para uma revista da Praxiologia Motriz, que coincidiu com o III Seminário Internacional de Praxiologia Motriz, realizado em Las Palmas, em 1996, que basicamente enfatizou questões epistemológicas desta ciência e mostrou o grande interesse por este conhecimento no país.

A outra publicação se deu na revista “Apunts – Educação Física e Esporte”, no ano de 1993, que abriu um espaço especial para publicações no âmbito da Praxiologia Motriz. A meu ver, isso mostra o reconhecimento deste campo e sua força acadêmica, por parte de uma das principais revistas especializadas da área neste país.

Os Seminários Internacionais de Praxiologia Motriz também foram organizados, quase todos, na Espanha. O primeiro aconteceu em 1996, no INEFC, Centro de Lleida, aproveitando a reunião da banca de defesa de

Doutorado do professor Pere Lavega Burgués que versava sobre os jogo tradicional de "Bitlles". No ano seguinte foi realizado na França, em Paris. Depois disso todas as outras edições aconteceram na Espanha. Em 1997, em Las Palmas de Gran Canária, em 1999, em Barcelona, em 2000, na cidade de La Coruña, e a mais recente, em 2001, em Madri.

Mas toda esta organização do conhecimento praxiológico na Espanha obviamente tem uma explicação: o número maior de pessoas que vem investigando este campo. Os próximos parágrafos, de forma sucinta, serão dedicados a esses investigadores que vêm se destacando na Espanha.

O primeiro trabalho que postulava os princípios da Praxiologia Motriz defendido em território espanhol foi de autoria do professor José Hernandez Moreno no ano de 1987, junto à Universidade de Barcelona. A investigação, intitulada " Estudio sobre el Analisis de la Acción de Juego en los Deportes de Equipo: Ua Aplicación al Baloncesto", tratava de criar um modelo de análise de ação de jogo de esportes de equipe, e ainda, realizar um estudo inicial de uma metodologia que permitisse observar como se manifesta a totalidade das ações de jogo no basquete. Pode-se dizer também que foi o professor Hernandez Moreno quem levou e discutiu as primeiras histórias da praxiologia para a Espanha e também é um dos principais responsáveis pela divulgação deste conhecimento e formação de novos investigadores.

A partir de sua tese o professor Hernandez Morezno realizou uma série de publicações em dois âmbitos: aplicação da praxiologia em esportes coletivos e aspectos epistemológicos da teoria da Ação Motriz. Atualmente o professor coordena um grupo de estudos e investigações sociomotrizes junto ao Instituto Nacional de Educação Física na cidade de Las Palmas.

Em Las Palmas também trabalha outro importante investigador da área e ex-orientando do professor Hernandez Moreno, o professor Juan Pedro Rodrigues Ribas, que desenvolveu a tese intitulada: "*Fundamentos teóricos e metodológicos da Praxiologia Motriz*". Neste estudo, considerada uma das mais importantes reflexões teóricas dessa disciplina, Rodrigues Ribas faz uma

decomposição dos fundamentos da Praxiologia Motriz e busca situá-la no universo das ciências, discutindo aspectos filosóficos e sociológicos. Junto com esses dois professores, ainda podemos citar, na mesma instituição, os professores Fernando Amador Rodrigues, José Antonio Serrano Sanchez e Vicente Navarro Adelantado. Assim, me arrisco a afirmar que Las Palmas possui o mais forte dos centros de estudos da Praxiologia, em função do qualificado grupo de investigação.

Tão organizado como o grupo de Las Palmas, temos o Grupo de Estudos Praxiológicos (GEP) da cidade de Lleida. As referências na região da Catalunha são os nomes dos professores Pere Lavega Burgues e Francisco Lagardera Otero. Ambos têm tratado de discutir questões relativas ao modelo teórico e epistemológico. O professor Lagardera, importante nome da sociologia do esporte da Espanha, foi um dos responsáveis pela criação do GEP em janeiro de 1990.

No âmbito de aplicação, trabalham com temas diferenciados. O professor Lavega tem se dedicado a criar elementos e instrumentos para estudar os jogos tradicionais. Desta temática já surgiram vários artigos e, mais recentemente, uma obra sobre jogos de equipe. Francisco Lagardera já vem tratando, há quase 10 anos, do tema das práticas introjetivas, que, em síntese, trata de ordenar vivências de práticas corporais que enfatizam o auto-conhecimento. Ambos os trabalhos estão citados com mais detalhes no capítulo final deste estudo, junto com as propostas para os PCN.

Gostaria de apresentar um pouco melhor este grupo já que foi onde consegui desenvolver parte deste estudo e onde pude vivenciar melhor a Praxiologia Motriz. O grupo conta com grande espaço, onde são feitas reuniões de estudo e onde se encontram os investigadores. Conta atualmente com dois bolsistas, Cristina López e Marcos Bortoleto, ambos alunos de Doutorado, que são responsáveis pela assessoria aos trabalhos em transcurso. No total, são cinco professores, seis alunos de Doutorado e seis alunos de Graduação. Também são considerados membros deste grupo os investigadores de

universidades estrangeiras que discutem seus estudos, como o meu caso, e o do professor Jaime Valenzuela, da Universidade de Valparaíso, no Chile.

O grupo tem uma dinâmica muito interessante porque, a cada 15 dias, se reúne para avaliar e discutir os estudos em andamento. O presente trabalho, em vários momentos, foi discutido nessas reuniões do GEP. Isso justifica a grande produção. Atualmente são nove investigações e destas, são sete teses em fase de conclusão.

Outro importante feito do GEP é a base de dados da Praxiologia Motriz, que é gerenciada pelo grupo, e tem como responsável, o professor brasileiro Marco Bortoleto, doutorando do INEFC, Centro de Lleida. Nela, é possível encontrar tudo o que vem sendo produzido na Espanha e França, artigos na íntegra, eventos, pesquisas em andamento, outros grupos de investigação e, principalmente, a possibilidade de trocar informações com outras pessoas que vêm investigando a temática. A página é: www.praxiologiamotriz.inefc.es.

O panorama da praxiologia na Espanha é este. Mas gostaria de comentar, para terminar esta etapa, outro fato recente que evidencia a força desta ciência no contexto espanhol, que é a discussão da teoria da Ação Motriz nos planos de estudos de Licenciatura em Ciências da Atividade Física e Esporte. Este vem sendo um dos temas de discussão do próprio GEP e culminou com a apresentação de uma proposta do grupo no VI Seminário Internacional de Praxiologia, em Madri. Esse artigo, que está disponível na íntegra na página da internet, propõe as primeiras idéias de conteúdos troncais e obrigatórios que, ao ver do grupo, deveriam estar contemplados na formação superior dos alunos de Licenciatura em Ciências da Atividade Física e Esporte, dando assim, uma formação mais rigorosa e científica, a partir do conhecimento praxiológico. As atividades troncais são comuns a todos os Institutos de Educação Física da Espanha. Isto quer dizer que já existe a possibilidade de que o conhecimento praxiológico seja um conhecimento comum à formação do profissional de Educação Física nesse país, assim como

a biomecânica e anatomia. A meu ver, são enormes e importantes os passos desta jovem ciência que vem envolvendo vários investigadores espanhóis.

Particularmente, neste momento, entendo que o conhecimento praxiológico é um conteúdo que deverá ser amplamente debatido em nosso contexto, por todos os motivos que irei levantar daqui para frente neste trabalho. Mas ainda não tenho a mesma clareza dessa relevância e muito menos uma proposta de conteúdo para a formação profissional. Mas, possivelmente, o presente estudo poderá favorecer as primeiras discussões. Na seqüência me deterei justamente em apresentar elementos desta jovem teoria.

2.2) RAÍZES TEÓRICAS

Nos campos da Sociologia e Antropologia são as primeiras orientações dessa ciência. Isso nos leva a crer que Parlebas entende que os mundos dos jogos e esportes são considerados manifestações sociais e, por isso, deverão ser entendidas a partir dessa perspectiva. Isso talvez não seja nenhuma novidade em nossa realidade já que há muito tempo temos usado metodologias das ciências sociais e humanas para entender melhor o mundo da Educação Física.

A diferença é que, além de Parlebas situar os jogos e esportes no campo da Sociologia, o autor cria uma ciência, com modelos, instrumentos próprios de investigação e conteúdo coerente. Entendo que o professor admitiu que a melhor forma de compreender este mundo (dos jogos e esportes) era seguindo os passos da Sociologia e, a partir de uma ampla reflexão, chegou à Praxiologia. Vamos entender um pouco esses caminhos percorridos por Parlebas.

O que foi possível constatar, a partir de textos de autores que estudaram Parlebas e de sua própria produção, foram dois importantes momentos na fase de construção da Praxiologia, dando um caráter psicossociológico, como situa Serrano Sánchez (1996). Um desses momentos se refere à delimitação e concepção de objeto de estudo, que teve suas origens na “Teoria da Ação Social”, idealizada pelo sociólogo norte-americano, Talcott Parsons. O outro caminho se refere à criação das bases do conhecimento praxiológico que está relacionada ao Estruturalismo, Semiologia e Lingüística.

Parsons, conhecido pela Teoria da Ação Social, desenvolveu um modelo social funcionalista, que, em síntese, se refere a uma dinâmica que faz com que os indivíduos estabeleçam uma rede de relações interativas chamada sistema. Demo (1995), coloca que nenhum conceito é tão próprio para indicar o funcionalismo como o da socialização: “ *...no fundo, indica com precisão a*

educação que os agentes sociais exercem sobre os novos agentes para que assumam os mesmos padrões sociais de ação - é a própria fonte da funcionalidade (p.223)".

As críticas são grandes às idéias funcionalistas e nem cabe comentá-las neste momento. Mas gostaria de lembrar que Parsons, propõe uma teoria social e Parlebas busca um modelo teórico para o mundo dos jogos e esportes. A questão é: até onde caberiam as críticas do funcionalismo para a Praxiologia?

A Praxiologia Motriz é definida como teoria da Ação Motriz. Este objeto de estudo surgiu do conceito de "ato unidade" que liga o ator social e a ação como proposta alternativa de estudo da Sociologia. A Ação Social, que Parsons propôs numa perspectiva sistêmica e cibernética, se desenvolve em vários contextos hierarquizados denominados subsistemas, que vão do biológico e individual ao cultural e institucional (Serrano Sánchez, 1996). Então, a Ação Social resulta da interação simultânea desses sub-sistemas. Parsons (citado por Martínez Escamilla, 2001) coloca que uma Ação Social implicava em:

"(1) um agente ou ator, (2)um fim ou perspectiva futura de coisas que orientam a ação; (3) uma situação na qual a ação se orienta, podendo ser analisada em seus dois tipos: aqueles sobre o qual o ator não tem controle (ou condições da ação) e aqueles sobre os que se tem (os meios da ação); uma orientação normativa da ação ao selecionar entre os meios alternativos em torno do fim (p.02)".

A Ação Motriz, no caso, é bem menos complexa que a Ação Social no que tange a sua organização, já que se refere a uma situação social específica, no caso, o jogo, que poderá se manifestar de diversas formas em nossa sociedade, ou seja, como esporte, como jogo tradicional ou exercícios. A situação fica mais peculiar já que este objeto está atrelado à lógica interna, que inscreve e determina as Ações Motrizes com base nos regulamentos ou

regras da atividade. Complemento essa idéia com as palavras de Serrano Sánchez (1996: 86): “ *Ainda que sua ordenação de gêneros tenha bases em conceitos psico-sociais (cooperação, oposição interrelação com o meio físico) e socioculturais (institucionalização, regras, organização oficial, competição), a Ação Motriz só se explica pela sua lógica interna*”.

Em síntese, as Ações Motrizes estão inscritas nas normas, e aí é que Parlebas diferencia a Ação Motriz de qualquer outro movimento. Tirar a areia do rosto durante uma partida de vôlei de praia é muitas vezes crucial para o desempenho do atleta. Caso não realize este movimento, isso poderá atrapalhar as ações seguintes. Mas, segundo a concepção praxiológica este movimento não é considerado uma Ação Motriz por que não está prevista no regulamento. Agora, saltar e bloquear uma bola sim, isto é uma das situações motrizes que esta prática nos revela. São as ações motrizes que emergem do sistema praxiológico, relativas às suas normas, que interessam à Praxiologia Motriz.

A outra grande influência da Praxiologia está no Estruturalismo, principalmente nas idéias de Levi-Strauss. Em linhas gerais o Estruturalismo está vinculado a aspectos essenciais de questões da Sociologia e Antropologia. Pode-se tranquilamente associar os elementos básicos à estrutura de um prédio ou casa. São características elementares que se deve considerar na construção de um prédio e que se repetem de uma construção para a outra.

Na Praxiologia essa mesma relação foi feita por Parlebas com o mundo dos jogos. Existem eventos e elementos que poderão se repetir em distintas modalidades. Com essa idéia foi que Parlebas criou os universais⁴ dos jogos, por exemplo.

⁴ *Modelos operatórios que apresentam as estruturas de base do funcionamento de todo jogo esportivo, e possuidor da lógica interna do mesmo (Parlebas, 1996: 16).*

Segundo Demo (1995) a abordagem estruturalista remete à primeira peculiaridade desse conhecimento, no caso o privilégio metodológico da invariante. Com relação a esse aspecto o autor esclarece:

“Uma das marcas mais profundas do Estruturalismo é a acentuação firme de que o conhecimento da realidade se realiza plenamente apenas quando atinge nela elementos constituintes em nível de constantes supratemporais e supra-espaciais. É necessário desvendar essa perspectiva para que se possa aquilatar a contribuição mais significativa e polêmica desta abordagem, aliada ainda à postura relativa ao inconsciente (p. 172).”

O exemplo mais utilizado pelos praxiólogos para explicar a concepção de estrutura do jogo está relacionado com a teoria musical. As músicas podem ser simplesmente apreciadas pela sua beleza por um leigo, assim como poderão ser desveladas suas seqüências, interesse maior dos músicos e estudiosos desse campo. Para os leigos a seqüência de notas também poderá ser interessante, mas não será essencial para seu interesse, de apreciá-la. Mas para os músicos e estudiosos, é uma questão de sobrevivência. São essas estruturas que poderão ser reproduzidas, debatidas, cambiadas, harmonizadas, adaptadas, enfim, que darão a possibilidade dessas pessoas entenderem um pouco melhor a sua dinâmica.

No mundo musical, esse fenômeno é claro, mas no mundo social, o fato de haver constantes que se repetem parece bastante polêmico. Mas, se como na música, essa estruturação for restrita ao mundo dos jogos, sem seus respectivos protagonistas e partindo de suas normas é, realmente uma interessante possibilidade. Parlebas (1996) nos relata um esclarecedor exemplo:

“Admitimos que cada parte do handebol é única; todos os encontros ludo-esportivos⁵ diferem uns dos outros; todos têm sua

⁵ *Características das atividades motrizes que se referem aos jogos esportivos (Parlebas, 1999: 235).*

própria história e estão salpicados de acontecimentos originais. Não obstante, estas diferentes peripécias são resultantes de uma mesma matriz. Um jogo esportivo não é somente um puro fantasma entregue às extravagâncias subjetivas: é, antes de tudo, um corpo de regras. E esse corpo de regras irá impor sua regra ao corpo. Define as características objetivas do jogo, ou seja, sua lógica interna que irá gerar comportamentos, sem dúvida alguma diversos, mas todos marcados pelo mesmo carimbo (p.16).”

Por sua vez, a teoria da Ação Motriz não explica a estruturação de tudo (homem, jogo e contexto, por exemplo), e nem tem este propósito. Limita-se a construir seu conhecimento em uma região epistemológica original, criando critérios e instrumentos para organizar o mundo dos jogos, evidenciando, assim, de outra perspectiva, este mundo.

A tese que defendo é justamente essa, de que a teoria da Ação Motriz tem muito a enriquecer nossas discussões no âmbito escolar, e é o que argumentarei mais detalhadamente no final deste capítulo, através de reflexões, e nos capítulos seguintes, com o relato desta investigação.

O fato que mais me chamou a atenção foi a originalidade desse conhecimento, que nos brinda com importantes descobertas e informações dos jogos. Quem até hoje, criou algum tipo de conhecimento com essas características? Que conhecimentos temos sobre jogos e esportes que contempla sua construção tipológica? O que norteia esses conhecimentos?

É nesta lacuna que situo a ciência da Praxiologia Motriz, no que tange à Educação Física Escolar. Existem invariantes que desvelam a essência do jogo. Será que não é mais relevante, partindo de peculiaridades de cada atividade, ensinar processos metodológicos, como o voleibol, basquetebol e handebol, por exemplo? A teoria da Ação Motriz nos dá orientações universais no que se refere ao mundo dos jogos. E é esta a tese que Parlebas (1996)

defende: “ *a variedade efervescente e multiforme das práticas ludo-motrizas dissimula a estabilidade de suas estruturas fundadoras. Na desordem da superfície, pensamos, se esconde uma ordem profunda (p.16).*”

As influências estruturalistas se dão, também, nas interrelações entre partes de um sistema. Dessa idéia, possivelmente surgiu a organização dos jogos em função das formas de interações, como a oposição, cooperação e antagonismo (dos jogos tradicionais).

Aproveitando esse ponto, gostaria de esclarecer mais uma questão que tem sido interpretada de uma maneira equivocada. Quando Parlebas se refere a essas interações, quer dizer que são as ações motrizes que ficam evidentes a partir das normas do jogo. Quando classifica uma atividade como sendo de oposição, significa que a lógica interna leva a estratégias onde ambos terão que ler informações e tomar decisões em função do adversário, e não que os participantes deverão ser “inimigos”. Como valores humanos temos que destacar a importância do outro para praticarmos uma atividade, mas durante o processo de ensino-aprendizagem dessa prática temos o dever de dar as melhores informações para que o aluno a compreenda e vivencie melhor.

Pode-se perceber que até aqui não me aprofundei nas discussões referentes aos elementos da Praxiologia Motriz. Somente apontei as origens de algumas idéias de Parlebas. Apresentarei com mais detalhes no tópico seguinte.

Por fim, gostaria de mostrar as influências estruturais-lingüísticas desse conhecimento. Mesmo sabendo que foi a Lingüística que originou o Estruturalismo Antropológico, deixei-a por último porque é um conhecimento muito mais próximo da teoria da Ação Motriz, e do que pretende Parlebas com a Praxiologia. Refiro-me ao fato de a Lingüística ser colocada em pé de igualdade com as ciências exatas e naturais, como afirma Demo (1995).

A Lingüística estuda as estruturas das comunicações orais e escritas, ou seja, as invariantes que ocorrem nas formas de comunicação,

estabelecendo com isso uma gramática. A Praxiologia, por sua vez, também tem essa aspiração, de criar uma “gramática dos jogos”. Por isso, Parlebas defende um vocabulário científico e nos mostra os equívocos que podem nos levar a uma terminologia mal empregada. Por exemplo, afirmar que o judô ou qualquer outro tipo de prática de combate similar, é uma atividade física do tipo individual. O olhar praxiológico nos revela que, em sua essência, as informações oriundas do adversário, são fundamentais para o êxito. Com isso, treinar seqüências de golpes, velocidade, explosão, são elementos importantes, mas a essência está na escolha do melhor golpe em função da ação do adversário. É um constante processo de leitura e formulação de estratégias e processos de tomadas de decisões para superar o adversário. Parlebas já construiu alguns critérios para criar essa gramática como é o caso dos universais e do sistema de classificação (CAI), mas humildemente reconhece que os atuais instrumentos não são suficientes. Lagardera (2000) explica que essa construção requer tempo e o trabalho humilde e paciente de muitos estudiosos e investigadores, para construir esta hipotética gramática do jogo que *“...poderia elaborar um catálogo de jogos e esportes, organizados segundo sua estrutura lógica, ou seja, seria capaz de construir um mapa básico com o qual orientaria com rigor, por este controvertido e complexo fenômeno, mas desta vez tão prático, próximo, cotidiano e experimental (p.06)”*.

Mas uma questão a que não consegui responder até hoje é: A Praxiologia Motriz é uma ciência? Sinto-me despreparado para respondê-la, em função dos inúmeros questionamentos que surgem na concepção de ciência, como trata grandes pensadores como Morin, Kuhn, Feyerabend entre outros. Mas o tema é inevitável. Por isso, sairei pela tangente e me limitarei a organizar uma resposta a partir do seguinte ponto: a teoria da Ação Motriz pode ser colocada em pé de igualdade com as ciências exatas e naturais? Esta mesma questão foi respondida por Demo (1995) em relação à Linguística. O autor analisou esse conhecimento a partir de três aspectos: a) objeto universal; b) homogeneidade do método; c) reconhecimento do método e fundamentos

por parte da comunidade científica. Vamos ver o que acontece com a teoria da Ação Motriz a partir desses critérios.

A unidade básica de análise e significação da Praxiologia Motriz é a Ação Motriz. O objeto emerge de um sistema praxiológico, ou seja, uma série de critérios que evidencia a lógica interna da atividade. Por isso, sem pestanejar, concordo que esta linguagem poderá ser universal, desde que exista o jogo, mesmo sendo peculiar a cada contexto.

Com relação ao segundo ponto, entendo que o método também poderá ser homogêneo. O sistema de classificação, por exemplo, poderá ser aplicado a qualquer tipo de jogo do tipo tradicional, esporte ou exercício, independente da região ou da forma como é praticada a atividade. Basta ser considerado um jogo tradicional, esporte ou exercício.

Por fim, o terceiro aspecto levantado por Demo possivelmente seja o mais polêmico. Refere-se à unanimidade e reconhecimento da comunidade científica em relação aos princípios fundamentais. Exatamente não sei a qual comunidade científica se refere o autor. Por isso, comentarei em relação a duas situações. A primeira está relacionada com a comunidade que se prontifica a investigar a Praxiologia Motriz. Apesar de pequenas, e por que não dizer normais, divergências, toda essa comunidade que envolve pesquisadores da Itália, Espanha, França, Portugal, Argentina, Chile, Cuba e Brasil, a meu ver, estão de acordo com a maior parte dos critérios da Praxiologia Motriz, como é o caso dos universais. As discussões, que têm um importante espaço nos Seminários Internacionais de Praxiologia Motriz, têm sido no sentido de tornar ainda mais coerente e consistente essa ciência.

Já, no mundo de investigadores das ciências do esporte e Educação Física, as manifestações ainda são tímidas. Encontramos, atualmente, poucos estudos mais detalhados sobre a teoria da Ação Motriz. No Brasil, alguns investigadores citam a Praxiologia Motriz como uma vertente e perspectiva para nosso campo. Mas se limitam a essas observações. Já na Espanha, onde o campo praxiológico está mais arraigado, a Teoria da Ação

Motriz vem se instalando aos poucos no meio acadêmico, recebendo destaques em revistas, aparecendo em currículos escolares e sendo pensada para os novos currículos da Educação Física daquele país. Isso nos leva a algumas hipóteses explicativas: a argumentação praxiológica tem conseguido sustentar-se e sobreviver às intempéries do mundo acadêmico por serem consistentes; ou o que existe atualmente na área da Educação Física é extremamente frágil a qualquer crítica; uma terceira hipótese seria a combinação dessas duas explicações anteriores.

Em síntese, acredito que este terceiro aspecto de análise ainda está acontecendo. O que entendo é que no Brasil existe um panorama favorável para discutir essa ciência, já que temos negligenciado o mundo dos jogos e esportes em nossas discussões, e ainda, por estarmos buscando nosso objeto de estudo, como trata Tojal (1997) e Betti (1996). A Praxiologia aponta numa direção, e, entendo que essa perspectiva poderá, e deverá, ser amplamente debatida em nossa academia.

Assim, temos as três bases da Praxiologia, que, eventualmente se cruzam: Linguística, Teoria da Ação Social; e Estruturalismo. Ultimamente temos visto o uso de uma concepção sistêmico estrutural do jogo (Lagardera Otero, 1996; Parlebas, 1996a; Lavega Burgués, 2000). Isso nos remete à abordagem sistêmica.

A teoria dos Sistemas se parece muito a idéia funcionalista. Como explica Demo (1995), a abordagem sistêmica tem princípios similares ao funcionalismo, porém, busca ser mais dinâmica, ainda que se limite a um sistema. O autor situa ainda mais essa abordagem afirmando que esta é a postura dominante em grandes e poderosas organizações e governos, e dispara: ““Ciências sociais sistêmicas são sobretudo “úteis” (p.203)”

Em suma, a teoria dos Sistemas é o conjunto de partes interrelacionadas, que interagem para atingir determinado(s) fim (ou fins). O autor que sistematizou essa idéia foi Ludwig Von Bertalanffy, biólogo de

formação, que começou a formular essa teoria no final da década de 30 (Cases, 2001).

Entendo que é extremamente redundante tratar a Praxiologia como um enfoque estrutural-sistêmico dos jogos já que todo sistema parte de uma estrutura. O que se acrescenta à concepção sistêmica é a dinâmica interrelação entre as partes, ou seja, não explica simplesmente pela estruturação (Demo, 1995).

A que se refere a Praxiologia Motriz em sua concepção sistêmica? Ao jogo e seus atores? Ao jogo, seus atores e contexto? Definitivamente, não. Limita-se a construir o conhecimento a partir do jogo, independentemente de seus atores, mas brincando com o desvelar de sua lógica interna. Quanto a isso, Lagardera Otero (1996b) faz o seguinte comentário: *“Conceber esta entidade como um sistema implica na utilização de uma lógica dialética, não bastam as relações quantitativas nem a lógica dedutiva, visto que este processo interativo faz aparecer as denominadas propriedades emergentes, que não são a mera adição das particularidades dos diversos elementos, mas sim de algo que não existia antes e que, portanto, não se pode deduzir das premissas anteriores (p.135).”*

Novamente quero retomar o exemplo da música. Independentemente dos estilos, ritmos e contextos, a música é possível de ser organizada e estudada a partir da estruturação de suas notas musicais. Este conhecimento musical tem favorecido o processo de ensino-aprendizagem da música. É o suficiente para o aluno aprender a tocar um determinado instrumento? Não, mas encurta uma infinidade de caminhos neste processo.

É o que consigo perceber neste instante. Não como uma tábua de salvação, como algumas pessoas têm entendido esse campo. Mas a partir da possibilidade de iluminar uma série de caminhos que ainda estamos trilhando em nossa área, especialmente na compreensão do mundo dos jogos.

Como utilizar esse conhecimento? Há que se buscar esta resposta nos diversos âmbitos do conhecimento do ser humano. Se trabalhamos numa

escola, em síntese, é importante fazer a leitura da realidade, agregar nossa visão de mundo (homem, educação, política, entre outras) aos princípios em que acreditamos e daí pensarmos no nosso projeto pedagógico, que ficará muito mais coerente e consistente se agregarmos a esse debate os princípios da teoria da Ação Motriz.

Apesar de serem objetos e instrumentos mais concretos e objetivos, não quer dizer que tenhamos que realizar uma aplicação mecânica e direta a um determinado contexto. Comento isso porque eu mesmo sucumbi a essa interpretação após deparar-me com uma série de gráficos e modelos matemáticos explicativos dos jogos. Achava que se pudesse entender a lógica interna dos esportes coletivos estaria apto a ensinar essas modalidades. Mas isso é somente mais um importante elemento do processo pedagógico. Parlebas trata estes eventos que não pertencem à lógica interna do jogo como lógica externa. Aqui é que entram as diversas perspectivas existentes em cada âmbito de nossa práxis profissional.

Nas disciplinas que cursei na Faculdade de Educação Física da Unicamp durante este curso, em várias oportunidades fui indagado com a seguinte questão: A Praxiologia Motriz é uma nova abordagem da Educação Física? Sempre respondi negativamente, e é o que penso até hoje, mas complementava afirmando que este conhecimento poderá possibilitar que os distintos enfoques sejam colocados em prática. Por ter que pensar nesta resposta por várias vezes foi que consegui perceber a Praxiologia como tronco central de discussão da Educação Física, explicado algumas vezes pelos professores Parlebas e Lagardera. As outras áreas estariam criando os seus ramos a partir da teoria da Ação Motriz. É o que tem sido discutido na organização curricular da Educação Física nos INEF (Instituto Nacional de Educação Física) da Espanha. Mas o conhecimento praxiológico é uma disciplina troncal de nossa área? Antes de ter a resposta para essa questão, teria que esclarecer outros temas, como:

- **A teoria da Ação Motriz já está preparada para tamanha responsabilidade de transformar-se no eixo norteador da Educação Física?** Essa dúvida levanto justamente porque alguns investigadores dessa ciência, inclusive o próprio professor Parlebas, têm afirmado que este conhecimento ainda está sendo criado, como a própria gramática do jogo.
- **Quanto desse conhecimento poderá servir para calcar nossa área?** Tenho essa dúvida em função da quantidade de desmembramentos e classificações possíveis da Praxiologia Motriz.
- **O que pensam os profissionais que conhecem este campo?** Acho fundamental que pessoas alheias à construção da Praxiologia, dos diversos âmbitos de nossa área, se manifestem em relação a este conhecimento, indo além do que temos visto nos artigos e comentários. Entendo que existe necessidade de uma discussão mais ampla dessa ciência, principalmente nos seminários, envolvendo investigadores de diversos campos de nossa área.

O presente trabalho não tem essa pretensão, ou seja, a de abordar e discutir exaustivamente este conhecimento, fato que seria impossível para uma tese elaborada por uma única pessoa. Por isso, apostei em outro caminho, o de demonstrar a sua aplicabilidade no contexto escolar, expondo esta ciência no contexto brasileiro.

Para encerrar esta polêmica etapa, gostaria de citar as palavras de Demo (1995), no que tange à crítica sem prática em um processo dialético: *“Não é possível, por lógica e por justiça, criticar sem apresentar-se como criticável. Em segundo lugar, a crítica se apresenta na contraproposta, de cunho prático também (p. 127).”*

2.3) FUNDAMENTOS E INSTRUMENTOS

Esta será a tarefa mais difícil desse estudo, a de apresentar os principais elementos da Praxiologia - que estão detalhadamente explicados nas quase quinhentas páginas do Léxico de Parlebas - em apenas alguns tópicos. Por isso, pensei em estabelecer critérios para desenvolver esta parte, e o principal dele é motivar o leitor para este mundo, sem deixar de ser fiel aos princípios da Praxiologia Motriz.

Assim, dividi este tópico em três momentos. No primeiro apresento o objeto de estudo da Praxiologia Motriz, Ação Motriz, e o objeto da pedagogia do movimento, conduta motriz, entre outros conceitos básicos. Em seguida, comento os universais dos jogos, um modelo operatório que representa a estrutura básica de funcionamento de um jogo. Por fim, destrincho o sistema de classificação enfatizando as características de cada categoria.

2.3.1) Conceitos Básicos

Quem primeiro utilizou o termo Praxiologia foi Alfred Espinas, no final do século XIX, em um artigo onde tratava de explicar as origens da tecnologia, em uma revista francesa de filosofia. A interpretação que foi dada pelo autor a este termo era relativa às condições e às regras da eficácia da ação. Entretanto, os primeiros a propor uma problemática rigorosa de ação-decisão associada a soluções concretas foram os matemáticos (Parlebas, 1999). Buscou-se encontrar a relação desse termo, que influenciou Parlebas a partir da matemática social e a práxis⁶ ou a filosofia da praxis⁷. Infelizmente

⁶ Termo procedente do grego clássico, que significava originalmente a ação de levar a cabo algo. Em linhas gerais significa, prática, atividade prática ou o conjunto de atividades práticas que realiza o ser humano. Na filosofia moderna identifica-se com um componente fundamental da filosofia marxista. Assim, “praxis humana” constitui o fundamento de toda teorização possível. Não equivale a subordinar o teórico ao prático.

não se obteve êxito nesta busca, mas, pode-se constatar que a Praxiologia está mais centrada em um objeto da Sociologia, a teoria geral da Ação Social (Parsons e Boudon), que busca compreender a sociedade de uma perspectiva sistêmica e cibernética. Já a idéia da práxis se refere a uma relação dialética entre teoria e prática, que revela um tipo de compreensão da ação. Na Praxiologia, práxis se refere a uma seqüência de comportamento motor, ou seja, a uma ação, diferente da atividade teórica, reflexiva ou contemplativa (Grupo de Estudos Praxiológicos, s/d).

Seguindo a idéia da teoria da ação, Parlebas nos mostra que a Praxiologia Motriz é menos ambiciosa que a teoria da Ação Social de Parsons e outros investigadores, já que não abarca todas as ações humanas e muito menos tem a intenção de unificar as ciências sociais. Limita-se a estudar a ação especificamente motriz, aquela que cobra sentido e se concretiza na intervenção do corpo, e na atualização das condutas motrizes. Parlebas (1999), delimita melhor o campo da teoria da Ação Motriz esclarecendo que:

“Centrado na pertinência praxica, este léxico começa a responder às perguntas que se faz a um campo praxiológico que começa a respirar. Tenta descobrir uma problemática comum e uma inteligibilidade característica das situações de intervenção corporal que definem a Ação Motriz (p. 355).”

Parlebas(1999) nos mostra também que é necessário ver a Praxiologia Motriz através de duas perspectivas. A primeira delas, de uma ciência que estuda de fora os fenômenos da ação, também chamada de ciência

A rigor, a práxis no marxismo é a união da teoria com a prática. Mas os filósofos contemporâneos foram agregando peculiaridades a esse termo (Mora, 1998: 577-578).

⁷ Termo utilizado por Antonio Gramsci, pensador, político e italiano, preso durante o regime de Mussolini em 1928, até a sua morte 1937, para referir-se ao marxismo em sua obra “cartas do Cárcere”. Teve que utilizar esta terminologia já que suas cartas eram lidas pelos policiais fascistas para ver se continham alguma subversão. Assim, Gramsci referia-se ao marxismo. Escolheu este termo porque entendia que representava efetivamente algo essencial do método e da teoria marxista e que aparece de maneira central nas Teses sobre Feuerbach (Löwy, 1999).

do ator, similar à ciência da Natureza. Esta Praxiologia, que está mais atrelada ao conceito de teoria da Ação Social de Parsons, buscaria a inteligibilidade de todo o campo da motricidade, livre das preocupações angustiosas da prática imediata. Um exemplo disso pode ser um sistema praxiológico interativo do voleibol, próprio das atividades sociomotrizes, onde buscam-se os processos comunicativos entre os participantes que se convertem em um rasgo pertinente essencial para se chegar a entender sua lógica interna. Depois, onde, com quem e quando aplicar estes princípios, é outra etapa.

Diferentemente da perspectiva para o ator, que está relacionada à eficácia de uma intervenção concreta, como o contexto escolar (Parlebas, 1999). No meu entender, é nesta segunda perspectiva que está incluída a relação entre lógica interna⁸ e lógica externa⁹ que pode ser exemplificada pelo presente estudo. Resumidamente, este trabalho estuda a lógica interna das atividades propostas nos PCN, 1ª parte. A seguir, faz um breve debate entre lógica interna e lógica externa, aproveitando o estudo da primeira parte e, por fim, propõe critérios praxiológicos para estruturar as atividades do referido documento. Por isso, nosso estudo se enquadra na perspectiva de ciência para o ator, buscando prever os meios mais eficazes de ação para alunos de Educação Física, partindo da estruturação das atividades dos PCN.

A Praxiologia Motriz tem um objeto de estudo, a Ação Motriz, que é considerada como a unidade básica de análise. É a propriedade emergente que caracteriza os sistemas praxiológicos, portadores de uma relação estrutural que determina uma lógica interna singular para cada jogo esportivo ou situação motriz dada (Grupo de Estudos Praxiológico, s/d).

Num jogo de handebol o que se pode observar e registrar, buscando estruturar a lógica, são ações do tipo saltar, chutar, deslocar-se, correr, entre outras, que são ditadas pelas regras desta modalidade. Estão fora

⁸ Sistema de rasgos pertinentes a uma situação ludomotriz, acompanhadas de consequências práxicas que esse sistema entranha (Parlebas, 1999).

⁹ Modo particular com que se pode ser objeto de interpretação externa da lógica dos jogos, na qual se pode atribuir significações simbólicas novas e insólitas.

dos estudos as ações motrizes que não estão determinadas pelas normas do jogo, como coçar a cabeça ou amarrar o tênis. Essas observações sistemáticas e registros vão se transformando em estruturas, até chegarmos a uma lógica de funcionamento da atividade. Isso, por sua vez, não implica que a modalidade será totalmente previsível, como desvelar a seqüência de ações do jogo de handebol. Absurdamente, impossível. Mas as informações relativas à lógica da atividade irão enriquecer o universo desta prática, conseqüentemente, melhorando a possibilidade de prever, antecipar as ações e criar estratégias.

Por isso, as ações do jogo, na perspectiva de desvelar a lógica interna da atividade, independe de seus praticantes. A organização dessas ações é que forma a gramática do jogo. As regras do jogo regem a dinâmica da atividade e o estudo de suas ações motrizes, decifra e constrói sua gramática. Como define Parlebas (1999: 37): *“processo de adaptação das condutas motrizes de um ou de vários sujeitos ativos em uma situação motriz determinada.”*

Nessa definição de Parlebas surgem novos termos, dentre eles, o de conduta motriz, muito confundido com Ação Motriz. A conduta motriz se refere à organização significativa do comportamento motor¹⁰, ou então, o comportamento motor portador de significado. Lagardera Otero (s/d) explica que:

*“Cada um de nós ostenta um modo peculiar de manifestar-se motrizmente, produto de nossa história pessoal, da forma singular como fomos introduzindo informações em nossa dotação genética. Assim, cada um expressa-se mediante uma determinada **conduta motriz**, pois quando fazemos uso de nossa motricidade estamos mostrando também boa parte de nossa forma de ser, de nossa personalidade. A Praxiologia Motriz detecta*

¹⁰ Comportamento motor é o conjunto de manifestações motrizes observáveis de um indivíduo agente (Parlebas, 1999: 73).

*a importância deste campo do conhecimento, e remete seu desenvolvimento à Pedagogia. Neste caso, a **pedagogia das condutas motrizes** poderia configurar o campo da Educação Física (p.15)."*

Esta é uma importante definição já que delimita o campo da Educação Física Escolar, revelando que, em nossas aulas, na perspectiva praxiológica, a ação pedagógica do profissional de Educação Física estará centrada nas condutas motrizes de seus alunos. Uma das perspectivas de manifestação dessa conduta é, por exemplo, através do comportamento motor, chutes, saltos e corridas. O outro ponto de vista é relativo ao significado interior (vivência corporal, percepção, imagem, emoção etc).

Sendo assim, quando o professor de uma determinada escola estiver ensinando o handebol, estará trabalhando com as condutas motrizes de seus alunos. Mas isso não quer dizer que o mais importante é ensinar comportamentos motores dessa prática, e sim, promover um diálogo entre comportamento motor e significado da prática em questão, que poderá levar essa prática a vários âmbitos do conhecimento, como aspectos históricos, sociais, afetivos e econômicos. Dependerá dos significados e propósitos desta prática.

É possível constatar também que critérios de lógica interna e vários conceitos da Praxiologia Motriz enriquecem ainda mais essas discussões, principalmente no campo da Sociologia do esporte. Por que o esporte tem tanto interesse econômico e político? Por que os jogos tradicionais não despertam o mesmo "*carisma*" por parte dos empresários e dirigentes esportivos? Que tipo de práticas motrizes poderão favorecer a vivência de interações afetivas?

A todo instante, nos textos e livros que tratam deste tema, nos deparamos com situações psicomotrizes e sociomotrizes. Mas antes disso é importante definir as situações motrizes: "*conjunto de elementos objetivos e*

*subjetivos que caracterizam a Ação Motriz de uma ou de várias pessoas que em um meio físico levam a cabo uma tarefa motriz*¹¹ (Parlebas, 1999: 337)". A Praxiologia é assim, de uma definição, aparecem novos termos. O que estou tentando fazer é apresentar os essenciais. As situações motrizes, em linhas gerais, podem ser de dois tipos, psicomotriz, que significa ausência de interação, e sociomotriz, presença de comunicação (interação cooperativa) e contracomunicação (interação de oposição). Daqui para a frente é só seguir o sistema de classificação para chegar aos diversos tipos de situação motriz.

Poderia continuar esta infinidade de definições terminológicas e de concepções básicas da teoria da Ação Motriz. Para isso, existe o léxico de Parlebas, que recentemente foi publicado em espanhol. A dura missão deste texto é dar as primeiras orientações da Praxiologia Motriz. Mas vale alertar que este conhecimento não se limita a definições. Parlebas construiu, durante esses últimos trinta anos, uma série de instrumentos que desvelam este mundo dos jogos. Mostrarei na seqüência os Universais e o Sistema de Classificação.

2.3.2) Modelos e instrumentos da Teoria da Ação Motriz:

Os universais dos jogos

A obra mais completa de Parlebas, *"Jeux, Sports et Sociétés: Lexique de préxiologie motrice"*, está organizada em forma de léxico da teoria da Ação Motriz, onde, em ordem alfabética, o autor define e explica cada terminologia usada. Dentre vários motivos para a construção dessa obra, parece-me que este sintetiza melhor: *"Uma linguagem específica traduz um novo modo de considerar as atividades físicas e pode acompanhar uma modificação das práticas esportivas"* (Parlebas, 1999: 31).

¹¹ Conjunto, objetivamente organizado, das condições materiais e das exigências que conduzem à execução de um determinado objetivo (Parlebas, 1999: 411).

Mas Parlebas não deixa seu leitor desamparado. O autor estrutura esta obra em sete grupos: conceitos básicos, modelização, pedagógica, semiomotriz, sócio-institucional, decisão e de interação. Em cada grupo lista os termos que estão mais associados com a idéia principal. Somente no grupo relativo ao modelo são mais de 30 expressões. Por isso, tive que escolher algumas, a meu ver, as mais importantes, talvez as mais utilizadas até aqui, que abarcam cerca de 30 % das expressões relativas à modelização da teoria da Ação Motriz. Este é um importante esclarecimento já que em textos anteriores equivoquei-me ao resumir a Praxiologia Motriz em dois ou três instrumentos.

O principal deles, e parece ser o mais completo, é o dos universais dos jogos esportivos, que o autor define como “ modelos operativos que representam as estruturas básicas de funcionamento de todo jogo esportivo¹² e que são portadores de sua lógica interna (Parlebas, 1999: 431). A idéia de modelo se refere a uma construção esquemática e teórica. Vale destacar a idéia de Demo (1995) com relação aos modelos estruturalistas da sociedade:

“ O modelo é sempre simplificador, pois tenta cristalizar em núcleo concatenado e estável a superfície complexa da realidade, apoiando-se na crença de que a subjacência, sendo ordenada (estruturada) e simples, contém a explicação e a “essência” do fenômeno. que poderá ser construído com bases em instrumentos (p.186)”.

O primeiro ponto a comentar é que os modelos que Parlebas constrói se referem aos jogos e não a uma sociedade. O autor junta uma série de elementos universais para poder explicar os esportes, que estão limitados

¹² Parlebas (1999) entende como Jogo Esportivo toda situação motriz de confronto codificada, denominada jogo ou esporte pela instância social (p.196). Entretanto, neste estudo tenho adotado a terminologia jogo, já que em nossa realidade o jogo esportivo nos remeteria ao esporte e não a essa concepção mais ampliada que sugere Parlebas.

pelas regras. Quero dizer com isso que é algo possível de ser realizado se considerarmos somente este caminho. Diferente seria se utilizássemos os modelos para explicar, na íntegra, a final da copa do Brasil entre Grêmio e Corinthians, onde, para minha felicidade, venceu a equipe visitante que não era favorita (o tricolor gaúcho). Como suporte e norteador das discussões, estaria enriquecendo muitíssimo esse mundo (do futebol), mas como explicação definitiva, impossível.

Assim, a Praxiologia Motriz evidencia essa gramática do jogo com seus gráficos, cálculos matemáticos e esquemas. Parlebas criou alguns modelos, mais precisamente sete, para dar uma visão mais ampliada da lógica interna dos jogos. Lavega Burgués (s/d) facilita a apresentação desse modelos e nos mostra que a atenção está centrada nos seguintes aspectos: nas relações dos jogadores (comunicação práxica), no sistema de pontuação e nos papéis ou funções dos personagens dos jogos. Vamos ver os universais de cada âmbito desses.

Comunicação práxica:

Comunicação práxica, se refere à interação motriz essencial, ou seja, interações motrizes instrumentais entre seus atores, caracterizando como fenômeno maior na tarefa motriz. Ou seja, mais importante que lançar a bola com técnica refinada à meta adversária, é criar estratégias para chegar ao gol do adversário e defender-se. Para criar-se estas estratégias é essencial considerar a comunicação práxica. Parlebas divide a comunicação em duas formas: direta (rede de comunicação e rede de interação) e indireta (gestema e praxema). Estes são os quatro modelos que iremos apresentar na seqüência.

A **rede de comunicação motriz** revela as distintas formas possíveis de comunicar-se em qualquer jogo práxico. Aqui temos somente as atividades sociomotrizes já que as psicomotrizes são desprovidas de interação.

Sem deter-se muito na simbologia já é possível verificar as diferenças entre os jogos tradicionais e os esportes. Esta expressão, rede de

comunicação motriz, no meu ver, parece não ser a mais adequada já que além da comunicação (cooperação) este modelo nos mostra a contracomunicação (interação de oposição) do jogo. Esses são os principais aspectos que são mostrados nas peculiaridades dos jogos tradicionais e esportes.

Na figura 02 temos a rede de comunicação do basquetebol, onde os pontinhos representam os jogadores, as linhas tracejadas, as relações de oposição ou contracomunicação, as linhas contínuas, as relações de comunicação ou cooperação. Esta estrutura nos mostra, de forma bem contrastada, que são dois blocos de equipes que se opõem, e totalmente solidários entre companheiros de equipe. Não existe mais nenhuma outra possibilidade dentro desta estrutura no que tange a rede de comunicação. Este modelo de duelos entre equipes é possível de ser encontrado em várias modalidades esportivas (futebol, voleibol, handebol, futebol americano e uma infinidade de modalidades) e também em jogos tradicionais como o rouba-bandeira e queimada, jogados em sua forma mais conhecida.

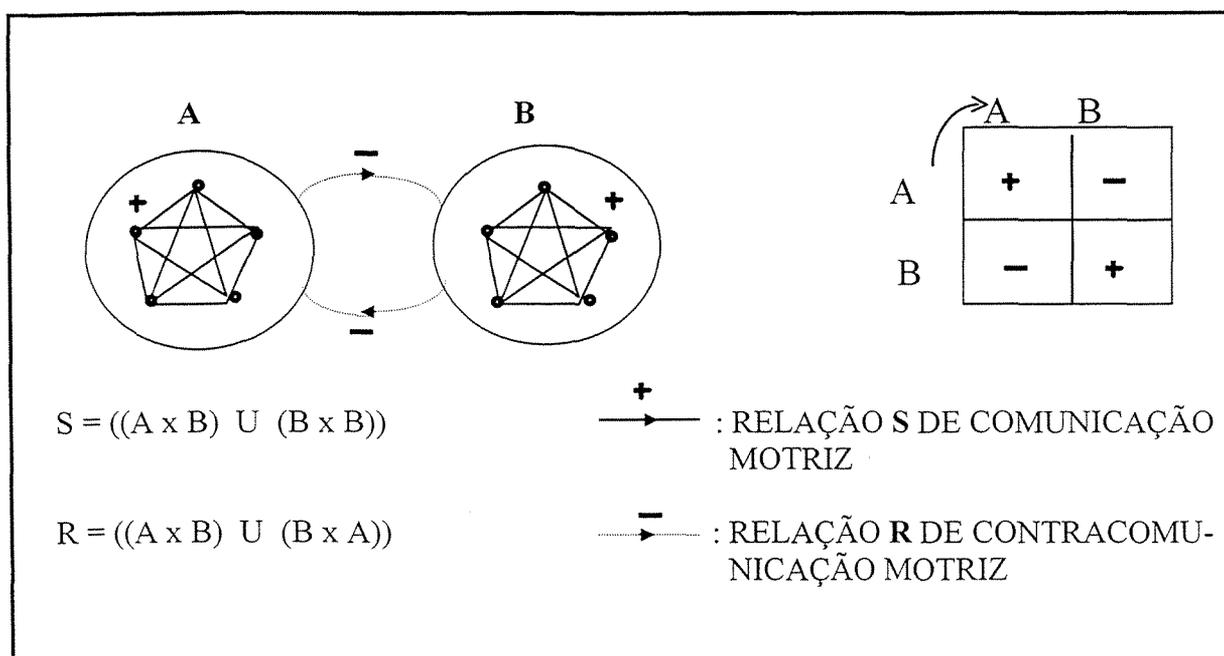


Figura 02: Rede de comunicação motriz do basquetebol (Parlebas, 1996: 19)

Na figura seguinte temos a rede de comunicação de um jogo tradicional que foge à estrutura convencional dos esportes coletivos. Este jogo, o jogo de três campos¹³, não é muito familiar em nosso contexto, mas a idéia talvez nos leve a outras atividades. Resumidamente, consiste em um jogo de pegar entre três equipes, onde: a equipe um pega a equipe dois; a equipe dois pega a três; e a três pega a um. Existe algum esporte jogado por três equipes ao mesmo tempo? Esforcei-me muito e não consegui lembrar-me de nada parecido a este jogo. Aqui podemos observar a primeira riqueza dos jogos tradicionais. Ao mesmo tempo que tenho que capturar alguém, tenho que estar atento para não ser capturado por outra equipe. Decisões similares a essa não encontramos nos esportes. Parlebas brinca com essa preciosidade e nos mostra que, se quisermos criticar o status do esporte, poderíamos mostrar que o jogo poderá ser mais complexo que o esporte, no que tange às possibilidades de decisão e suas respectivas organizações (Parlebas, 1987).

Na **rede de interação de marca**, subconjunto da rede de comunicações, as evidências da diferença da lógica interna dos jogos e esportes são mais claras ainda, já que nos mostram as relações de marca, ou seja, aquelas suscetíveis de modificar o marcador. No caso do jogo dos três campos, em algum momento do jogo, duas equipes poderão aliar-se para que a terceira equipe não vença, já que o jogo termina quando uma equipe captura todos os seus respectivos adversários.

¹³ Neste jogo tradicional é necessário dividir o grupo em três equipes. A equipe dos gambas, das galinhas e das cobras. Cada equipe dispõe de uma casa, delimitada por um círculo que permite que todos os jogadores possam estar dentro dela. A distância entre as três casas é a mesma, desenhado em forma de um triângulo equilátero. Cada equipe deve tratar de capturar os jogadores da equipe rival determinado (os gambas pegam as galinhas, as galinhas pegam as cobras e as cobras pegam os gambás). Esta ação se pode realizar quando algum jogador se encontra fora da sua casa. Quando se captura um adversário, o jogador capturado deverá acompanhar o adversário até a casa deste, mais precisamente ao lado da casa. Todos os capturados se colocam de mãos dadas, formando uma corrente, que estará orientada desde a casa da equipe contrária até a sua casa. Se um jogador companheiro dos capturados tocar em qualquer um dos jogadores da corrente, automaticamente todos os jogadores ficam livres, podendo regressar a sua casa, perseguir a um contrário ou evitar ser capturado por um adversário. O jogo termina quando uma equipe consegue capturar a todos os jogadores da equipe rival.

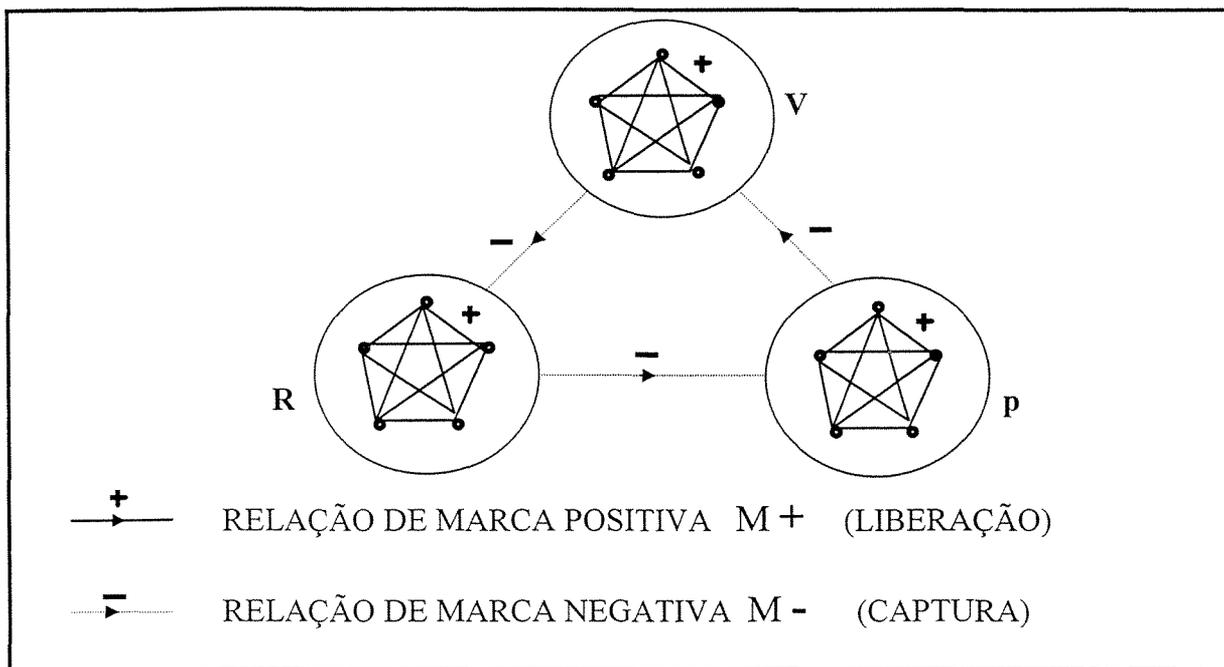


Figura 03: Rede de comunicações do jogo dos três campos (Parlebas, 1996: 20).

O que poderá acontecer em determinados momentos do jogo é a aliança entre duas equipes para evitar a vitória de uma terceira equipe. Esta ambivalência se torna mais clara no instante em que uma determinada equipe, ao capturar seus adversários diretos, favorece por sua vez a equipe que o persegue. Parlebas (1996) esclarece que esses jogos paradoxos propõem uma fórmula de sociabilidade original, nos mostrando uma maneira de viver as relações sociais mais complexas e mais matizadas que os duelos esportivos, algo que o autor encontra bastante interessante do ponto de vista educativo. Na figura 04 Parlebas representa esta interação de marca.

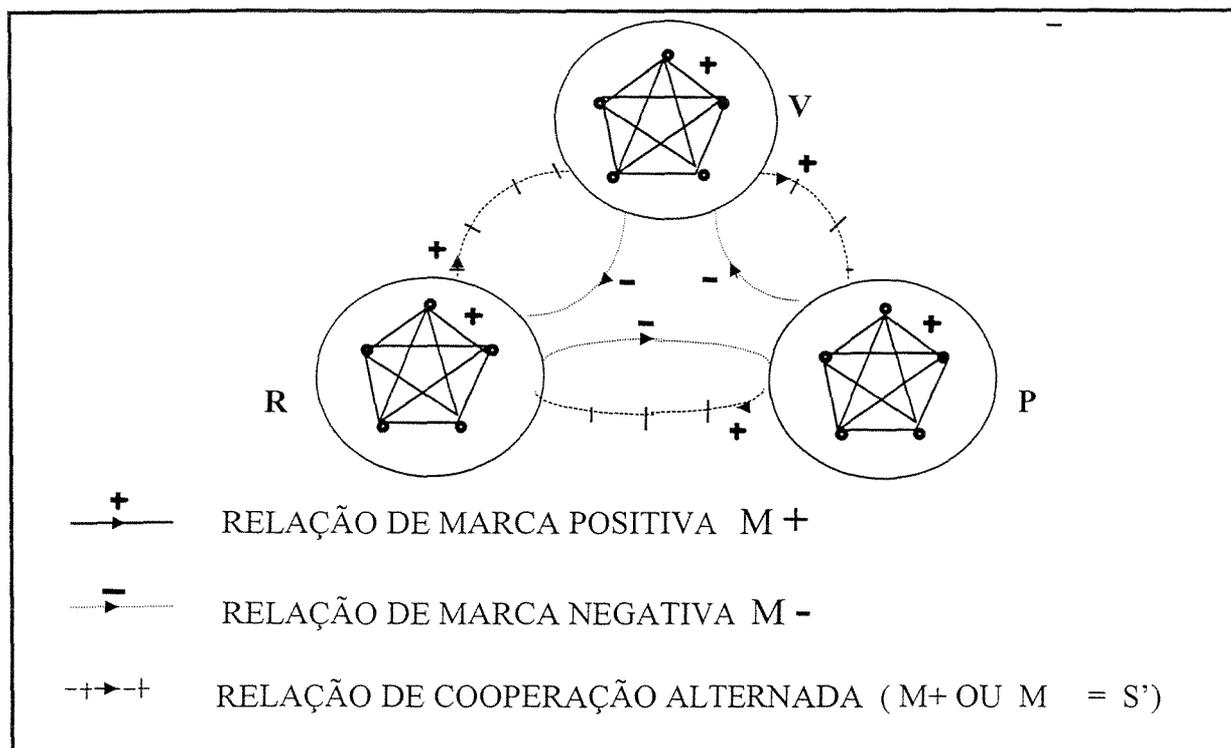


Figura 04: Rede de interação de marca do jogo dos três campos (Parlebas, 1996: 21).

Na interação de marcas no basquetebol, os atos de cooperação (passes) são intensamente solicitados, mas somente os atos de oposição (realizar uma cesta) são levados em consideração no marcador, como podemos ver na figura 05. A contracomunicação possui, neste caso, maior relevância que a comunicação propriamente dita. Um exemplo esportivo que foge a esta regra é o handebol de areia, onde o gol realizado de uma combinação entre dois jogadores, a chamada jogada aérea (similar a ponte aérea no basquetebol), vale mais (dois pontos) que qualquer outro tipo de finalização. Como ficaria o gráfico do handebol de praia? Fico devendo essa resposta, mas abaixo apresento a rede de interação de marca do basquetebol.

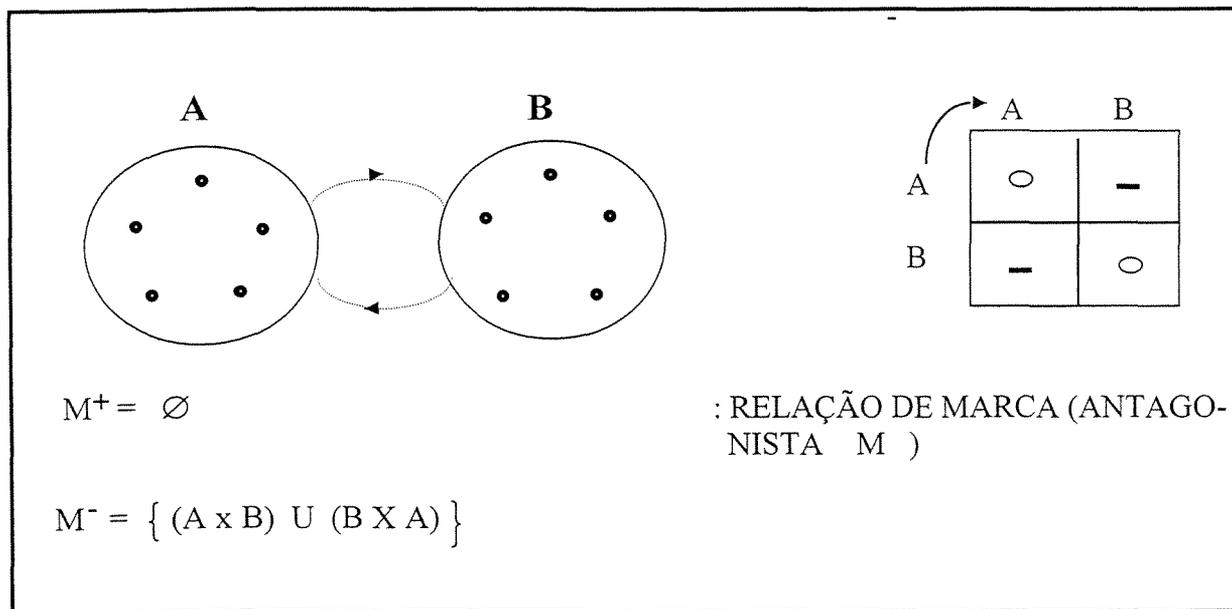


Figura 05: Rede de interação de marca do basquetebol (Parlebas, 1996: 20).

Outra forma para estudar as relações entre os jogadores é a partir das comunicações práticas indiretas, ou seja, condutas motrizes não-verbais que favorecem as interpretações dos comportamentos dos sujeitos em situação de jogo. Ramos (1998: 45) explica que: “*Este sistema de signos impõe a cada jogador decifrar códigos corporais como: pré-ações, antecipações, os sinais dos companheiros e adversários, e também os imprevistos, os indícios e obstáculos que o meio físico oferece*”.

Os **códigos gestêmicos ou gestemas** são formas de comunicação gestual que facilitam as ações de relação entre os jogadores. Por exemplo, levantar o braço para pedir a bola, ou sinalizar informando a trajetória de um deslocamento. Estes gestos auxiliam na relação de comunicação entre companheiros. Estas informações poderão ser decodificadas por jogadores de ambas as equipes, gestemas unívocos, ou então decodificadas somente por jogadores da mesma equipe, gestemas particulares (Parlebas, 1999).

Por fim, o último elemento da comunicação prática, no caso, indireta, são os **praxemas**, que estabelecem um tipo de comunicação que

facilita a coordenação com um companheiro ou a rivalidade com um contrário mediante a própria execução de determinadas ações, como por exemplo, deslocar-se em direção ao gol, saltar, armar o braço para lançar a bola, correr em uma direção para receber a bola, por exemplo (Parlebas, 1999). Aqui temos o que podemos chamar de leitura momentânea do jogo para o processo de tomada de decisão. Quanto melhor a leitura praxêmica, melhores serão as alternativas de antecipação.

➤ A pontuação

Mediante este sistema é possível conhecer e caracterizar os marcadores que contabilizam os pontos associados às **interações de marca**. As propriedades dos sistemas de marcadores, de acordo com Parlebas (1996) possibilitam a visualização dos objetivos a serem alcançados pelos jogadores. No futebol e handebol, é fazer com que a bola ultrapasse a linha de gol, no basquete, passar dentro do aro, e assim por diante. O autor identificou quatro grandes classes:

1. Sistema com marcador limite: ou seja, acaba com a vitória de um que finaliza a marcação estipulada, como no tênis. Este jogo exclui a possibilidade de um empate e termina obrigatoriamente com um ganhador.
2. Tempo limite: tem um tempo estipulado para acontecer, independente do resultado.
3. Combina tempo e marcador: A partida se acaba quando um jogador ou equipe obtém um êxito decisivo (nocaute, set,...), ou então prolonga até o tempo determinado previamente (lutas, e mais recentemente, o voleibol).
4. Sem contabilização e memória: são jogos que terminam sem resultados, sem a designação de um vencedor. Estas atividades são peculiares aos jogos tradicionais. Sobre essa categoria de marcador Parlebas (1996) comenta que : “ *o jogo não existe*

como a manifestação de uma dominação, mas sim como o cumprimento das peripécias lúdicas; existe pelo prazer das ações motrizes vividas em companhia do próximo (p.24)”

➤ **Papéis e funções dos personagens dos jogos**

Este aspecto é estudado mediante um tipo de universal denominado **Sistema de Rol**. A partir deste critério é possível desvelar as possíveis formas de adotar róis ou papéis e as possíveis mudanças que se podem produzir entre eles. Não é a mesma coisa jogar de goleiro que jogar na linha no basquetebol, ou então, escapar, no pega-corrente, ou fazer parte da corrente sendo pegador. Inclusive, estes papéis poderão variar na mesma partida, como é o caso do pega ajuda, onde a maioria começa fugindo do pegador e, no final do jogo, todos deverão ajudar a pegar, até terminar o jogo. Parlebas (1999) esclarece que o rol são: *“Classes de comportamentos motores associada a um regulamento preciso, em um jogo esportivo. Todo papel sociomotor está associado a um estatuto que codifica a prática (p. 312)”*.

Para identificarmos um rol, será necessário entender que relações poderão estabelecer-se em um jogo. Parlebas identifica três grandes setores de ações: interação motriz com os outros; relação ao espaço; relação ao instrumento mediador (ex. bola, disco ou peteca). Para facilitar ainda mais, o autor identifica três status sociomotores: servidor, defensor e atacante. Da interação do status sociomotor com os setores de ação Parlebas chega ao seguinte quadro onde exemplifica cada situação.

ESTATUS SOCIOMOTOR SETOR DE AÇÃO	SERVIDOR	DEFENSOR	ATACANTE
	Interação motriz com o outro	Começa todo golpe de jogo (em favor de sua equipe) para uma contra-comunicação que será a origem exclusiva de todo ponto obtido. Não está autorizado a participar do bloco.	Não está autorizado a partici-par do bloco
Em relação ao espaço	Efetua o serviço de um local reservado, fora do terreno de marca. Não está autorizado a atacar por cima enquanto estiver na zona de ataque (antes da linha dos três metros)	Posição obrigatória no momento do serviço na sua linha e atrás do atacante correspondente. Não está autorizado a atacar por cima enquanto estiver na zona de ataque (antes da linha dos três metros)	Posição obrigatória no momento do serviço na sua linha diante de seu defensor correspondente.
Em relação ao instrumento mediador	No serviço, se lança a bola antes de bater nele		

Quadro 02: Critérios para estabelecer os róis sociomotores dos jogos (Parlebas, 1999: 313).

Deste quadro é que extraímos os róis dos jogos. Vamos ao exemplo de Hernández Moreno (2000), que trata dos conteúdos esportivos na Educação Física Escolar desde a Praxiologia. Neste texto o autor caracteriza os róis e sub-róis de cada atividade. Quanto aos róis, o exemplo vem dos jogos que apresentam como característica principal a cooperação e oposição, os chamados jogos coletivos (futebol, basquetebol, voleibol etc.). Neste esporte, o autor mostra que os róis estratégicos que o jogador pode assumir são:

- Jogador com a bola;
- Jogador sem a bola da equipe que tem a posse de bola;
- Jogador da equipe sem a bola.

Então, temos três papéis nos esportes coletivos de oposição - cooperação. Mas ainda podemos conhecer melhor essas modalidades se agregarmos o **sistema de sub-róis**, nosso último elemento dos universais. Assim, é possível conhecer todas as opções de intervenção que tem um jogador em função do rol (ou papel) que está desempenhando, denominado sub-rol. Neste elemento está implícita, em boa parte, a principal carga cognitiva e de decisão do jogo. Seguindo com os exemplos de Hernandez Moreno, que busca listar os sub-róis comuns as modalidades de cooperação-oposição (jogos coletivos). Para cada rol ele apresenta os seguintes sub-róis:

- **Jogador com a bola:** colocar em jogo a bola, avançar com a bola, proteger a bola, passar a bola, lançar para pontuar, retê-la para passar o tempo, fintar, ocupar espaços (desmarcar-se), reduzir espaços (pressionar), colocar-se em posição de sistema, dirigir o jogo, perder a bola, fazer falta ou violar a regra e receber falta.
- **Jogador sem a bola da equipe com a bola:** avançar em direção ao ataque, ocupar uma posição no sistema, desmarcar-se, fintar, ampliar espaços, reduzir espaços, ajudar a um companheiro, pedir a bola, receber a bola, dirigir o jogo, esperar, fazer falta ou violar a regra e receber falta.
- **Jogador da equipe sem a bola:** retornar à defesa, ocupar uma posição no sistema, fintar, passar o tempo, reduzir espaços, ampliar espaços, antecipar-se, ajudar um companheiro, entrar ou carregar um adversário, interceptar ou desviar a bola, recuperar a bola, esperar, fazer falta e receber falta.

Assim, temos os sete elementos dos universais de Parlebas que podem dar novos rumos aos estudos dos jogos e esportes. No exemplo acima de Hernández Moreno, será que não poderíamos substituir as eternas iniciações aos jogos coletivos e passar a ensinar essas modalidades a partir dos distintos róis e sub-róis? As questões e propostas são inúmeras, e dependerão da necessidade e contexto de cada realidade. O que gostaria de

destacar é justamente a possibilidade de transcendermos as nossas aulas de passe de peito, passe por baixo, passe especial, e fazer com que os alunos pensem em transferências, tomadas de decisões, leitura de jogo e comunicação motriz.

2.3.3) O sistema de classificação (CAI): uma organização necessária dos jogos

Para dar melhor idéia das preciosidades que estão expressas na Teoria da Ação Motriz, irei apresentar o sistema de classificação, que, a partir dos critérios utilizados para organizá-los, é possível conhecer outras peculiaridades desse mundo dos jogos. É bom lembrar mais uma vez que a idéia de classificar se refere aos jogos, e não a catalogar as pessoas que atuam ou seus comportamentos. Simplesmente ordenar os jogos, independente de seus atores, assim como na música, que está organizada pelas notas musicais.

Parlebas, nesta nova ordenação dos jogos, busca superar os critérios clássicos de classificação que, no seu entender, impede a visualização da lógica interna. Parlebas (1988), reúne em cinco grupos as organizações mais conhecidas dos jogos e esportes. São eles:

- Qualidades e atitudes que se consideram mais solicitadas pelos participantes. Ex.: esportes de força, de destreza, de resistência etc.
- Material e instrumentos utilizados: jogos de bola, jogos de raquete, esportes sob rodas etc.
- Local de prática: esportes ao ar livre, jogos de pátio, esportes de salão, de campo etc.
- Essência do meio de prática: esportes de neve, esportes de praia, esportes aéreos, esportes náuticos etc.
- Número de participantes: esporte individual, esporte coletivo, em duplas etc.

- Outros critérios: motivações suscitadas, valor do espetáculo, complexidade dos gestos etc.

Por um lado, não podemos ignorar essas classificações porque, em muitos casos, nos ajudam a limitar as opções de todo o universo dos jogos, em relação a espaços, material e local de prática. Por outro, principalmente no que tange à lógica interna dessas atividades, estas classificações poderão ser motivos de muitas confusões. Vamos ver o que pode acontecer.

Quando classificamos o judô como um esporte individual, será que é essa sua essência? Será que se ensinarmos individualmente um aluno a executar todos os golpes possíveis saberá empregá-lo diante de um adversário? De acordo com a Praxiologia, o judô é uma atividade sociomotriz de oposição, ou seja, existe interação de contracomunicação. Com isso, o praticante, mais do que saber empregar golpes, deverá saber ler o comportamento do adversário e empregá-lo à medida que o jogo for acontecendo. Não poderá pensar em uma seqüência de movimentos, como um atleta de ginástica artística.

Outro equívoco na essência do jogo é cometido com algumas modalidades de atletismo que são classificadas como esportes individuais. O principal exemplo são as modalidades de revezamento, onde é fundamental a sincronia de movimentos, ou seja, a interação de comunicação (cooperação), ou então, as corridas de longa distância, onde o atleta deverá dispor de estratégias e criar espaços para ultrapassar ou evitar a passagem do adversário (contracomunicação).

Poderia seguir relatando as confusões que algumas classificações poderão trazer para a compreensão da essência dos jogos. Mas, o que é importante destacar é que esse foi um dos motivos que levaram Parlebas a criar importantes critérios para organizar os jogos.

Para construir o sistema de classificação, Parlebas(1988) partiu da compreensão do jogo como um sistema, ou seja, leva em consideração a totalidade, as partes e suas relações recíprocas. No sistema de jogo o autor partiu da interação dos jogadores entre si e com o entorno físico. Assim, Parlebas entendeu que essas afirmações só teriam sentido se abandonássemos as generalidades e as analogias banais, e criássemos modelos que levassem em consideração interações precisas e específicas. E foi partindo dessa premissa que o autor seguiu por dois caminhos: interação do praticante com o entorno físico; interação do praticante com os outros.

A **relação com o meio físico** é entendida pela informação que o sujeito deduz sobre este meio material e que implique em uma organização das condutas motrizes em função desse meio. São de dois tipos: estável ou padrão e instável. Se o meio físico for conhecido do praticante, como pista de atletismo ou quadras, a informação dada pelo meio é nula, ou seja, o participante não deverá perder seu tempo precioso e realizar leituras referentes ao meio porque será amplamente reconhecido. Inclusive, a legislação esportiva prevê uma padronização do meio. As corridas de atletismo deverão ser realizadas em espaços próprios, com pisos e medidas regulamentadas. Isso acontece com todos os esportes praticados em meio estável: futebol, voleibol, basquetebol, handebol entre outros.

Já, nas atividades de meio instável, o praticante terá que realizar uma constante leitura do meio para adequar suas condutas motrizes a essa prática. Um candidato a surfista que não conhece o melhor local para pegar uma onda ou que não fica atento aos sinais do mar terá poucas chances de obter êxito nesse tipo de prática. A leitura das informações do meio, aqui, é essencial.

O outro critério, relativo as **interações entre os participantes**, Parlebas nos mostra que existem duas formas básicas de interagir: contracomunicação ou interação de oposição e comunicação ou interação de cooperação. Essas atividades são conhecidas como sociomotrizes, justamente

por conterem em sua essência algum tipo de interação. Uma terceira opção seriam as atividades desprovidas de interação, ou as atividades psicomotrizas, como o caso do salto em altura ou da corrida dos 100 metros. Dessas é possível construir quatro grandes grupos relativos a esse critério de interação: 1) sem interação ou psicomotriz; 2) interação de oposição ou sociomotriz de oposição; 3) interação de cooperação ou sociomotriz de cooperação; 4) interação de oposição e cooperação simultânea ou sociomotriz de oposição-cooperação.

E foi mesclando os critérios relativos ao entorno físico com os critérios relativos à interação que Parlebas chegou a oito categorias do sistema de classificação, também conhecido como CAI, que são as iniciais de Companheiro, Adversário e Incerteza.

- **CAI**: companheiro, adversário e incerteza;
- **CA**: companheiro e adversário;
- **CI**: companheiro e incerteza;
- **C**: companheiro;
- **AI**: adversário e incerteza;
- **A**: Adversário;
- **I**: incerteza;
- **∅**: ausência de companheiro, adversário e incerteza.

Na figura 06, apresento como Parlebas chegou a oito categorias a partir dos três critérios (CAI). O traço acima da letra representa a ausência desse critério.

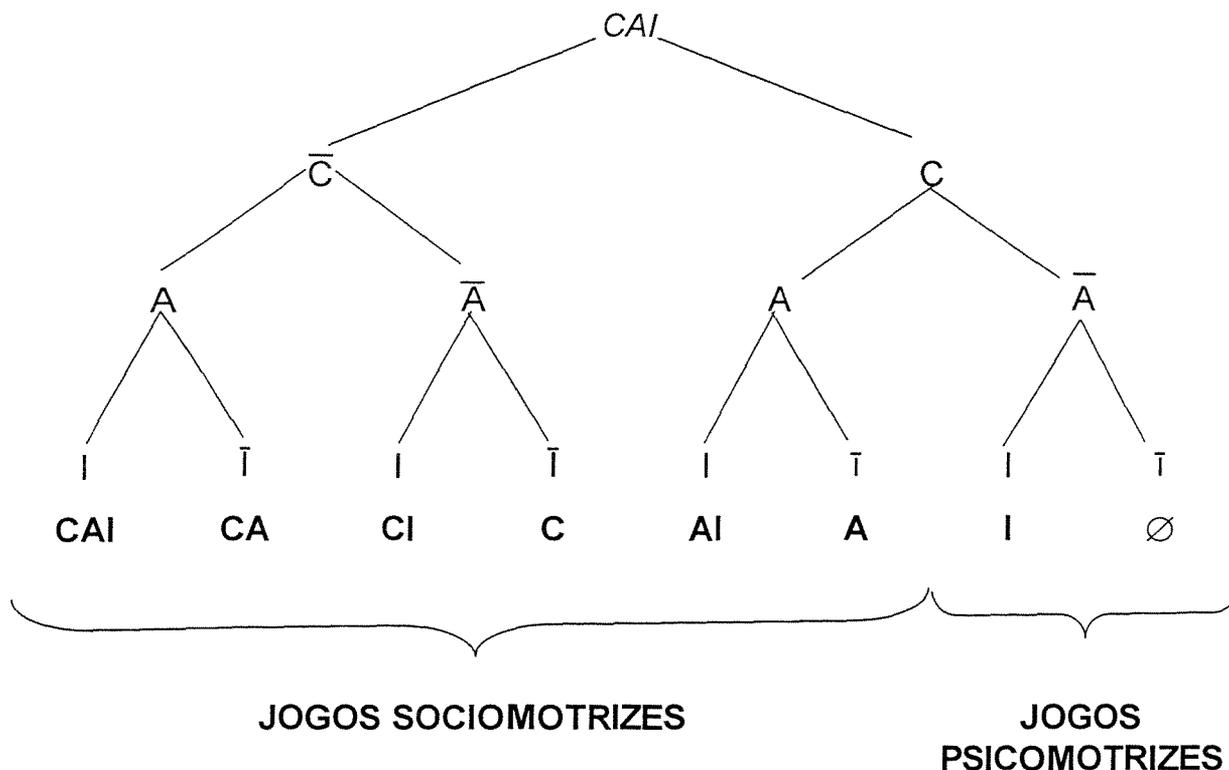


Figura 06: Representação das oito categorias da combinação dos três critérios (cooperação, adversário e incerteza) de classificação dos jogos (adaptado de Lavega Burgues, 2000).

Aqui temos a classificação de Parlebas. Mas qual a diferença do sistema de classificação de Parlebas para as outros que conhecemos? A partir destes grupos é possível associar de forma precisa os comportamentos de interação dos jogadores, facilitando, com isso, a compreensão das atividades. Ou seja, sem falarmos da atividade, a partir de seu sistema de classificação, é possível enumerar algumas características básicas essenciais da atividades. Mais do que afirmar, irei demonstrar comentando algumas dessas características a partir da apresentação das oito categorias. Dividirei em dois grandes grupos: jogos psicomotrizes e sociomotrizes. Em cada grupo tratarei de mostrar uma das possibilidades de classificação.



Foto 01: Salto em distância - Jogos Escolares Municipais de Americana, SP, 2001

a) JOGOS PSICOMOTRIZES: o ator e a tarefa motriz.

A principal característica desse grupo é a ausência de interação, ou seja, para realizar a atividade o praticante não necessita interagir diretamente com os outros participantes. É o ator e a sua tarefa. A atenção deverá estar totalmente voltada para a tarefa e o desafio é realizá-la da forma mais precisa possível. A técnica do movimento é o elemento essencial que deverá ser trabalhado durante as práticas e treinamento.

Outra característica é a repetição da mesma tarefa para encontrar a forma mais precisa de participação. No âmbito do treinamento a fadiga pela repetição será ainda maior. Os exemplos de atividades são abundantes tanto nos jogos tradicionais

como nos esportes. Nos jogos tradicionais temos o jogo de bolita (bola de gude), bocha, jogos malabares (individuais) entre muitas. Nos esportes temos os lançamentos, arremessos e saltos no atletismo, além das corridas de 100, 200, 400 e 800, ginásticas (apresentações individuais), natação (com exceção dos revezamentos).

Até aqui, me referi a um dos tipos de jogo psicomotriz, aquele cujo o meio é estável (\emptyset). Mas ainda podemos ter atividades psicomotrizes com o ambiente instável (I). Além das características comentadas anteriormente o praticante deverá estar atento às informações do ambiente. Vôo livre, vela, parapente, cicloturismo, atividades de orientação, quando praticadas individualmente, possuem essas características. Sua técnica de execução ainda será o ponto central, mas só que agora deverá levar em consideração a leitura do ambiente. De nada adiantará executar perfeitamente os gestos se estes não forem adequados às condições do ambiente, que estarão interferindo diretamente em sua ação. Assim, surfar não se limita a subir na prancha e ter um bom equilíbrio. O praticante deverá observar onde a onda está mais forte, qual a melhor onda, o sentido que deve estar, entre muitas informações relativas ao ambiente. Com isso, tentará diminuir ao máximo a imprevisibilidade, buscando no meio indicadores que poderão auxiliá-lo na antecipação da decisão. Assim, existe um processo de tomada de decisão em relação ao ambiente. Realizar a leitura do ambiente e tomar decisões em função do ambiente e da sua técnica constitui a essência dessa prática.



Foto 02: Voleibol - Jogos Escolares Municipais de Americana, SP, 2001.

b) JOGOS SOCIOMOTRIZES: companheiros e adversários.

Nos jogos sociomotrizes a interação se torna a essência do jogo. O tipo de interação irá definir o tipo de atividade. Essas práticas apresentam três tipos de interação companheiro, adversário e companheiro-adversário. Essas três formas de interações poderão ser praticadas em meios estáveis ou instáveis, conformando assim as seis classes das atividades sociomotrizes: companheiro + meio padrão (C); companheiro + meio instável (CI); adversário + meio padrão (A); adversário + meio instável (AI); companheiro + adversário + meio padrão (CA); Companheiro + adversário + meio instável (CAI). Na seqüência, comentaremos somente as características peculiares as formas de interação, já que as características de interação com o meio físico foram comentadas nas atividades psicomotrizes. Assim, onde houver meio instável, é só acrescentar as características comentadas anteriormente.

Na **cooperação**, a comunicação é a essência. Comunicação, segundo o dicionário Aurélio, "*Ato ou efeito de emitir, transmitir e receber mensagens por meio de métodos e / ou processos convencionados, quer*

através da linguagem falada ou escrita, quer de outros sinais, signos ou símbolos, quer de aparelho técnico especializado, sonoro e/ou visual.” A comunicação que predomina e está relacionada com a essência da atividade é a motriz. Quanto melhor a comunicação entre os participantes, que neste caso está representada por um ato cooperativo, melhor será a possibilidade de êxito na tarefa. Na ilustração abaixo, se não houver uma boa sincronia de movimentos, confiança, acima de tudo, claras informações, o jogo de capoeira, que consideramos uma atividade cooperativa, poderá oferecer riscos aos praticantes, que brincam com golpes da luta de capoeira.

Claro que a técnica de execução continua sendo importante. O praticante deverá conhecer os movimentos básicos para poder praticar. Entretanto, mais do que isso, terá que saber realizá-la na hora certa. Nas práticas em meio padrão, não existe processo de tomada de decisão já que devo estabelecer com antecedência o que irá ser realizado na tarefa: jogar capoeira, pular corda em grupo, passar o bastão no revezamento, pular cela, ou qualquer outro tipo de atividade similar.

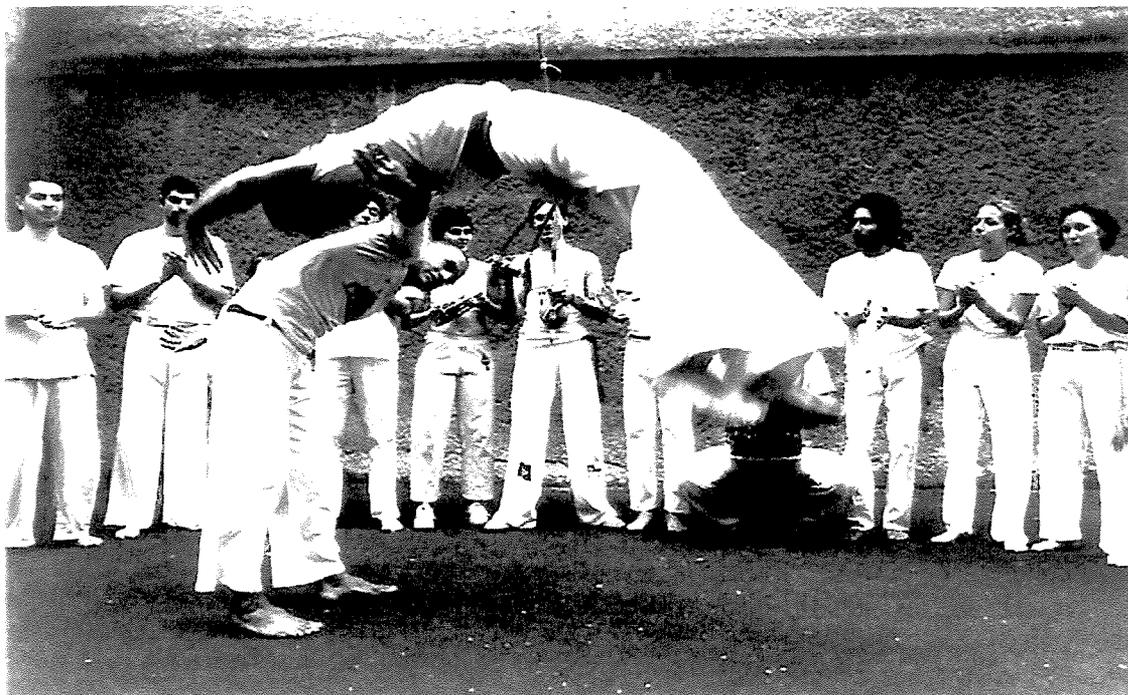


Foto 03: Apresentação de Capoeira.

Nas atividades providas somente de adversário já fornece uma importante informação: a contra-comunicação é a essência da atividade. Sem conhecer a atividade, pode-se dizer que existe um confronto entre dois praticantes. Além disso, a técnica estará pendente de outro tipo de interação (contracomunicação), que levará o praticante a um processo de leitura do adversário, e de tomada de decisão. De nada adiantará treinar todos os golpes possíveis do caratê, se não aprender o processo de leitura do adversário e de tomada de decisão, para poder empregar bem a técnica. Combate ou confronto resume essas práticas: lutas dos esportes e nos jogos tradicionais temos as brincadeiras de desequilíbrios (briga do galo), pega-rabo, forças (queda de braço), agilidades, todas praticadas em forma de confronto, ou seja, um contra um. Nas atividades na Natureza deve-se incluir a leitura e o processo de tomada de decisão do meio, tornando a atividade mais complexa neste aspecto.



Foto 04 – Jogo do estoura balão - Ciep São Gerônimo, Americana, SP, 2002.

Por fim, temos as atividades sociomotrizas que englobam esses dois tipos de interação: companheiro e adversário. Os processos de comunicação e contracomunicação acontecem concomitantemente, levando a uma interação mais complexa de leitura e tomada de decisão, porque agora, deverá estar atrelada à leitura do adversário e companheiro. Onde estão os adversários? Onde estão os companheiros? Passo? Lanço? Driblo? Retorno para marcar? São questões que surgem a cada minuto de jogo. As informações deverão estar claras para o companheiro, inversamente deverá ser a atitude para com o adversário, porque quanto mais obscuras as informações que cheguem a ele, melhores serão as chances de êxito da equipe. Um bom jogador também deverá ser um bom artista, ou seja, representar ou encenar algo que convença os adversários, confundindo o processo de leitura do adversário, ou então, para induzir o adversário para que este tome a decisão mais conveniente. Na foto abaixo, pode-se observar essas duas interações.



Foto 05: Basquetebol – Ciep São Gerônimo, Americana, SP, 2002.

Retomarei mais adiante alguns elementos do modelo para explicar as possibilidades de aplicação, assim como, para interpretar e propor novas perspectivas para os PCN. Minha intenção, neste momento, era mostrar justamente a grande quantidade de instrumentos de análise da Praxiologia

Motriz que não foram explorados na íntegra neste estudo. Fico com uma enorme interrogação: Quanto desse conhecimento poderemos tirar proveito para preparar nossas aulas de Educação Física? Existe um grupo de elementos da Praxiologia mais indicados para as aulas de Educação Física Escolar?

Vimos até aqui, um pouco da história da Teoria da Ação Motriz, os principais atores, origens desse conhecimento, assim como alguns modelos. Como essa tese busca identificar as contribuições da Praxiologia Motriz no contexto escolar, tentei antecipar-me e mostrar algumas reflexões minhas, com base na bibliografia específica. É o que tratarei na seqüência.

2.4) PEDAGOGIA DAS CONDUTAS MOTRIZES: PRIMEIRAS REFLEXÕES

“O conceito de conduta motriz considera, de forma simultânea e unitária, as diferentes dimensões da personalidade humana, a cognitiva, a afetiva, a relacional, a decisional, que se manifestam na realização de um ato motor. O qualificativo “motor” destaca que o ponto de vista adotado é precisamente o da execução motriz, ou seja, colocar em jogo do corpo com todas as facetas da sua personalidade. A Educação Física exerce sua influência através da otimização das condutas motrizes, daí sua importância pedagógica. Se não fosse assim, teria que se conformar em ser uma simples aplicação tecnológica das diferentes especialidades esportivas e técnicas corporais (Parlebas, 2001: 06)”.

A Praxiologia Motriz define um objeto próprio da Educação Física Escolar, no caso, a conduta motriz. Parlebas propõe essa terminologia, com o intuito de delimitar a área de atuação no contexto escolar, de forma que nenhuma outra área poderá com ela disputar, e tampouco definir seus rumos e objetivos. A definição de conduta motriz não está reduzida ao conjunto de

manifestações ou fatos observáveis. O autor entende a conduta motriz como uma organização do comportamento motor, mas com significados.

Quando assistimos a uma partida de futebol, não estamos vendo somente vinte jogadores tentando fazer gol e defendendo o seu território e dois goleiros evitando que o adversário faça o gol. Existe um sentido para tudo isso, um significado, intenção, estratégia de jogo, um motivo para a competição, história dos jogadores, enfim, uma série de fatos que dão significados a essas ações. Dependendo do jogo, do adversário, do tempo, da relevância da competição, do salário, de satisfação pessoal, poderá se determinar o grau de envolvimento e participação na partida. As ações de jogo carregadas de significados são entendidas por Parlebas como condutas motrizes. During (1992) complementa essa idéia destacando que toda conduta motriz se manifesta por um comportamento motor, mas não se reduz a este.

A Educação Física Escolar é entendida como um campo da pedagogia das condutas motrizes, ou seja, uma prática de intervenção que exerce influência sobre as condutas motrizes dos participantes em função das normas educativas implícitas ou explícitas (Parlebas, 1999: 119). Esclareceremos melhor essa afirmação.

O professor de Educação Física trabalha com as condutas motrizes de seus alunos. O que Parlebas quis dizer com isso? Que o professor deverá enfatizar, em suas aulas de Educação Física, aspectos relativos ao movimento, ou seja, a ênfase deverá ser na pedagogia do movimento, e não na psicologia, ou na filosofia. Essas áreas permeiam e dão suporte ao profissional em sua prática pedagógica. Entretanto, a ênfase deverá ser nas práticas físicas, nas quais o professor deverá compreender o que quer ensinar e como ensinar. Será que isso está claro em nossa prática? Será que todos os professores de Educação Física conseguem definir e justificar esses aspectos?

Sem dúvida, a Praxiologia Motriz não resolve definitivamente o problema. Mas, de forma original e consistente, aponta novos horizontes para a questão. Não adianta insistirmos em criticar os esportes e desenvolver jogos

com a mesma estrutura. Nem falarmos de cooperação trabalhando práticas de oposição. Ou possibilitar vivências diferenciadas de movimentos sem modificar sua lógica, e sim o tipo de atividade, como acontece com os esportes coletivos que predominam nos programas de Educação Física.

São evidências como essas que comentaremos na seqüência. Para melhor compreensão, dividirei em quatro aspectos: compreender melhor o que se está ensinando; ensinar com mais consistência e sentido; transferir estruturas e lógicas de atividades; organizar e selecionar conteúdos. Como esses aspectos são inter-relacionados, quando estiver falando de transferência de estrutura, também tratarei da organização de conteúdos e de seus significados, e assim por diante.

2.4.1) Compreender melhor o que se está ensinando

Muitas vezes, o professor ensina o futebol, repetindo os exercícios que estão nos livros, que aprendeu no curso, que trocou com o colega, e pouco sabe de alguns princípios da Praxiologia Motriz que poderiam auxiliá-lo (e aos alunos) na criação dessas aulas. A lógica do futebol não requer uma perfeita execução de movimentos. Claro, existem "Rivaldos" e "Ronaldos" que têm muita precisão, sabem se posicionar no momento certo, efetuar verdadeiros malabarismos com a bola, enfim, jogar com inteligência. Mas, por outro lado, será que passariam por nossos antigos (creio e desejo que sejam antigos) testes de técnicas de execuções do chute, recepção ou qualquer outro elemento técnico?

Será que não é o fato de terem mais alternativas técnicas, maior capacidade de avaliar situações e menor tempo nas tomadas de decisões que os torna diferentes dos demais atletas? Será que não é aquela forma especial que cada jogador possui e que foge dos padrões o que dá essa excepcional condição de jogo? Não seria mais interessante que o aluno buscasse entender o futebol e todas as suas dimensões e, em se tratando da Praxiologia Motriz,

compreender sua estrutura e lógica interna de funcionamento, assim como suas possibilidades de participar dessa atividade de forma criativa, inteligente e interessante?

Resumidamente, podemos dizer que o futebol é um jogo competitivo no qual duas equipes se enfrentam para fazer o gol. É jogado com uma bola que poderá ser tocada com qualquer parte do corpo, menos com os membros superiores, exceto o goleiro dentro de sua área de jogo, que poderá utilizar as mãos. Estão presentes a cooperação e a oposição, ou seja, minha Ação Motriz depende da ação de meus companheiros e dos adversários. Isso quer dizer que, a todo momento, o participante deverá estar tomando decisões em função de seus companheiros de equipe e de seus oponentes.

O processo de leitura da informação vinda do companheiro e do adversário é fundamental. O participante de modalidades com essas características deverá, constantemente, ler e interpretar as informações de seu companheiro e adversário e, por outra via, também é portador de informações. Estas deverão ser claras e legíveis para seu companheiro, e totalmente obscuras para o adversário. "Estar no lugar certo na hora certa" ou "conhecer os atalhos do campo" - acho que já escutamos essas expressões algumas vezes. Na interpretação praxiológica, seria o caso daquele jogador que consegue ler as informações do adversário e se posicionar da melhor forma possível, antecipando-se a seus adversários e ocupando os melhores espaços. Será que foi assim que aprendemos a jogar handebol e futebol em nossas aulas? Será que é dessa maneira que estamos ensinando?

Assim, entendendo melhor a dinâmica da atividade, o professor saberá passar essas informações de forma mais precisa e eficaz. Os próprios alunos poderão criar a sua forma de participação.

A meu ver, essa compreensão da lógica interna das práticas motrizes deverá ser compartilhada e construída com os alunos. Não é um conhecimento exclusivo do professor a lógica do futebol, como vimos no exemplo anterior. À medida do possível, o aluno poderá entender cada vez

melhor a lógica interna e o mundo dos jogos, esportes e outras práticas motrizes, podendo opinar sobre uma determinada modalidade ou até uma análise mais ampla, da lógica externa, que poderá relacionar-se com problemas de violência no esporte, mídia, política e interesses que rodeiam este mundo espetacular.

Na prática, significa construir com os alunos novos critérios para entender o mundo dos jogos, esportes e outras atividades físicas. No futebol, o aluno poderá perceber que essa modalidade possui uma característica de cooperação entre companheiros, mas existe a lógica externa que modifica toda a dinâmica desse esporte. Os atacantes recebem melhores salários que os defensores. Os patrocinadores, em muitos casos, determinam o número de apresentações de suas estrelas, influenciando na própria decisão do treinador de encontrar um estilo próprio de jogo. Quando o tema é a Seleção Brasileira, a discussão ainda é mais complexa, porque envolve um número maior de elementos externos à lógica interna da atividade e que dá um novo sentido ao futebol.

2.4.2) Ensinar com mais consistência e sentido

Este ponto nos leva a comentar, uma vez mais, a relação teoria-prática em aulas de Educação Física. Será que estamos conseguindo coerência nessa relação? O professor atinge seus propósitos com as alternativas pedagógicas que possui? Obviamente, não temos respostas para essas questões, mas gostaríamos de comentar algumas situações mais específicas em nossa área nas quais o professor se depara com dificuldades. Usaremos alguns argumentos e caminhos dessa nova ciência.

Durante uma reunião com os professores da Rede Municipal de Americana (SP), pensávamos em estratégias para quebrar o clima de competição nos Jogos Escolares de Municipais. Pensamos na queimada, rouba-bandeira e em outros jogos tradicionais. Entretanto, ao analisar a lógica

interna das atividades que escolhemos, constatamos que era a mesma do futebol ou do handebol. Percebemos que, se incluíssemos essas atividades, estaríamos apenas esportivizando esses jogos, ou seja, dando regras mais fixas e definitivas para incluí-los em um evento esportivo. Assim, concluímos que, se quiséssemos incluir atividades sem a lógica competitiva, teríamos que escolher outro grupo de atividade, no caso, as cooperativas. Mesmo neste grupo, podemos encontrar atividades que tenham como lógica a cooperação e a competição. Mas já chegamos mais perto.

A solução foi realizar uma tarefa para os alunos de todas as escolas (no caso, um grupo de cada escola), na qual um depende do outro para solucioná-la. No caso, a construção de uma coreografia com a mesma música, de modo que cada escola deveria construir a sua coreografia e, no dia da apresentação, todos deveriam se apresentar juntos, ocupando lugares variados na quadra. Claro que essa excelente idéia saiu desses interessados colegas da Rede Municipal de Americana. O pouco que pude fazer foi feito a partir de critérios da Praxiologia Motriz, com a intenção de buscar maior proximidade entre proposta e atividade.

Outro caso muito freqüente se dá com os jogos cooperativos. Normalmente, confunde-se jogos cooperativos com jogos tradicionais. Alguns professores buscam trabalhar atividades cooperativas, incluindo atividades como o rouba-bandeira e a queimada. Temos ainda outra opção, o gato e o rato. Segundo o próprio Parlebas, os jogos tradicionais são o âmbito menos conhecido porque suas regras estão configuradas em função de uma realidade e cultura. Não são padronizadas para todo o mundo, como é o caso dos esportes, ou seja, em cada realidade encontramos formas diferentes de organizar o jogo, mesmo os mais conhecidos, como os já citados rouba-bandeira e queimada.

Uma vez mais, o professor talvez não conseguirá atingir seus propósitos porque, segundo os critérios praxiológicos, nenhuma das atividades anteriores estaria tratando de possibilitar somente a cooperação. No caso das

duas primeiras, o rouba-bandeira e a queimada, pode-se dizer que são atividades cooperativas e de oposição, ou seja, a competição está presente. Em o gato e o rato também, a oposição predomina mais que a cooperação. Claro, poderei estar enganado se as normas dessas atividades não forem aquelas que normalmente conhecemos. Por isso, a necessidade de estudos mais aprofundados no âmbito dos jogos tradicionais.

2.4.3) Transferência de estruturas e lógicas de atividades

A idéia da compreensão da lógica interna, como vimos no exemplo do futebol, facilita a transferência da aprendizagem para outras atividades. O basquetebol, o handebol e o voleibol possuem a mesma estrutura de jogo, mudando apenas a forma de participação na atividade. Poucas vezes lembramos disso em aulas de Educação Física e, normalmente, trabalhamos uma nova modalidade, e mais, a iniciação dessa nova modalidade.

O sistema de classificação, o CAI, é uma das grandes referências para caracterizar cada âmbito das atividades e possibilitar a transferência de estrutura. Conversando com os meus companheiros de Laboratório de Praxiologia, percebi a possibilidade de facilitar um pouco mais essa classificação para o contexto escolar. Nos próximos parágrafos desenvolverei essas idéias, calcado em Parlebas (1991) e em um texto apresentado pelo professor Lavega Burgués (2000) no 5º Seminário Internacional de Praxiologia Motriz.

O CAI parte de dois critérios, um referente à forma de interação e o outro ao meio físico. Aqui, utilizaremos somente o primeiro critério para atividades desenvolvidas em meio estável (padrão), por caracterizar melhor o meio educativo. As atividades na Natureza (meio instável) merecem outro texto. Assim, no que tange à forma de interação, podemos chegar a quatro grupos distintos: atividades sem interação motriz (ou psicomotriz), atividades com interação de oposição, atividades com interação de cooperação e

atividades com interação de oposição e cooperação, essas últimas denominadas sociomotrizas.

Nas atividades **sem interação ou psicomotriz**, pode-se dizer que a ênfase da atividade deverá estar centrada na própria atividade. O praticante deverá estar totalmente envolvido com a sua tarefa e buscar resolver o problema ou propósito, sempre centrando a atenção no que está fazendo. Essa orientação vai desde uma corrida até o malabarismo com três bolas. Claro que o foco da atenção dependerá da atividade: alguns terão que aprender a lidar com materiais, como é o caso dos jogos malabares; outros, deverão buscar melhorar índices e performances, caso dos velocistas; ou então, a consciência de determinadas partes do corpo, caso de exercícios para conscientizar a postura.

Nas atividades sociomotrizas, entra o processo de informação com relação aos outros. No caso das atividades de **oposição**, a leitura deverá ser do adversário, ou seja, o praticante sempre deverá agir em relação ao seu oponente. A todo instante, deverá interpretar a ação do adversário e buscar a antecipação dessas ações para superá-lo. A sua informação deverá ser a mais obscura possível, ou seja, quanto menor a clareza das informações para o seu adversário, maiores serão as possibilidades de êxito. Em síntese, o participante deverá ser o mais imprevisível possível frente ao seu adversário e tentará interpretar o mais rápido possível as ações deste, buscando a antecipação e a oportunidade de colocar em prática a sua proposta de jogo. Essa informação vale para esportes de raquetes-simples como tênis e tênis de mesa, peteca-simples, lutas, pega-rabo (um contra um), briga de galo, desequilíbrio (um contra um), entre outros.

Nas atividades **cooperativas**, também existem os processos de informações, entretanto, funcionam de forma totalmente contrária. Se, no primeiro caso, a imprevisibilidade da ação era fundamental, neste grupo ocorre o oposto. O praticante deverá ser o mais previsível possível com as suas ações para poder articular com as ações de seu(s) companheiro(s). O colega deverá

saber o que irei fazer porque já não existe mais a minha ação e, sim, a nossa ação. Quanto melhor a integração (facilitação de leituras) entre participantes, melhores são as chances de êxito na atividade. Essa estrutura poderá ser encontrada em apresentações de ginástica rítmica (grupo), nos revezamentos (em raíes separadas), no jogo da capoeira, no frescobol, em jogos cantados em roda (“comida pro gato”, “ciranda cirandinha”), entre muitos jogos e esportes.

Por fim, temos as atividades que conjugam **cooperação e oposição**. Nesse caso, os dois processos de informações comentados anteriormente ocorrem concomitantemente. No instante em que o participante lê a informação do(s) adversário(s) e de seu(s) companheiro(s), busca deixar claras as informações para seu(s) companheiro(s) e tornar obscuras para o(s) adversário(s). Desse processo de interação, o participante deverá tomar um grande número de decisões, tais como: deslocar-se para a frente, para trás, passar ou chutar a gol, trocar de espaço com o companheiro, defender, fazer cobertura etc. Os tipos de decisões poderão ser finitos; impossível é prever a seqüência delas. O desafio das equipes é justamente o de antecipar a leitura do adversário e ludibriá-lo com informações incorretas e imprecisas. Nesse grupo, temos o futebol, handebol, voleibol, basquetebol, rouba-bandeira, queimada, pega-pega, pega-corrente, taco, entre muitas atividades. Logo, as informações são padrões para todas as ações. Pode-se aproveitar a estrutura de uma para chegar à outra, evidenciando, obviamente, as diferenças e variantes.

O que quis mostrar até aqui é que existem instrumentos de análise da Praxiologia Motriz que facilitam esse processo de transferência de estruturas. O CAI é um deles, e esse tipo de interpretação que acabo de apresentar é uma das possibilidades. Ou seja, estamos apenas iniciando no caminho da reflexão sobre estruturas de atividades. Como diz o próprio autor, faltam investigações para desvelar esse mundo.

Ensinar os jogos de forma desconectada de outras vivências motrizes é um dos maiores erros que cometemos hoje, em nossas aulas de

Educação Física. Quantas horas são perdidas ensinando o passe, a recepção, os deslocamentos, sem ensinar a estrutura geral da atividade e as possibilidades de criar formas de participação a partir de elementos básicos da lógica interna da atividade? Talvez possamos nos centrar um pouco mais nesta questão do processo de organização e seleção de conteúdos, no próximo item.

2.4.4) Organizar e selecionar conteúdos

Este ponto se refere justamente ao tema central de meu estudo de Doutorado. Uma vez considerada a proposta pedagógica da escola, do município, dos PCN, incluindo aspectos relativos à realidade escolar e à própria visão de mundo do professor, é chegada a hora de colocar a mão na massa. Por onde começar? Do conhecido para o desconhecido, como propõe o Construtivismo? Do simples para o complexo? E que referência temos para desenvolver essas atividades com relação às suas características? Temos que trabalhar somente com jogos coletivos? Ou esportes? Ou atividades cooperativas?

Neste instante, a partir do olhar praxiológico, entendo que estamos ensinando em nossas aulas atividade por atividade. Vamos retomar a metáfora da música que tem sido utilizada para explicar o conhecimento praxiológico. A Educação Física atual pode ser equiparada a um processo de ensino-aprendizagem da teoria musical onde o aluno aprende música por música.

Isso me faz lembrar da primeira música que aprendi a tocar no violão, *"Pra não dizer que não falei das flores"*, de Geraldo Vandré. Quantas pessoas não iniciaram o aprendizado de um instrumento, nesta época, por esta música? Além da importância política, havia outro elemento que atraía os aprendizes, principalmente de violão: é que utilizávamos apenas duas notas musicais, simples de executar (lá menor e sol maior). O professor de música pode aproveitar essa questão contextual, e creio que faça isso, para introduzir novas notas musicais, ritmos e novas músicas, e não para ensinar música por música. Por conta da reflexão praxiológica, na Educação Física Escolar, pode-

se afirmar que ainda estamos ensinando atividade por atividade e não a **gramática do jogo/esporte**.

Os exemplos e as metáforas são infinitos e junto com essas reflexões cresce o número de questões. Por exemplo: como organizar e selecionar conteúdos em um grande universo de práticas físicas?

A Praxiologia Motriz sugere caminhos para uma resposta mais consistente ao problema. Um desses poderá ser estruturado a partir do Sistema de Classificação que comentamos no tópico anterior. A partir do CAI, iremos situar um pouco mais nossa questão para discutir esse tema.

Com base em uma das idéias do Construtivismo, partir do conhecido para o desconhecido, o educador poderá deparar-se com um problema: até onde podemos conhecer esse universo de atividades? O que podemos conhecer além de atividades? Vamos ver em que rumos o conhecimento praxiológico poderá encaminhar a referida questão.

Os alunos de uma determinada realidade vivenciam, com muita freqüência, atividades de voleibol, futebol, funk, taco e peteca (jogo sem competição). A que grupo pertencem essas atividades de acordo com o CAI?

- Cooperação e oposição: futebol, voleibol e taco.
- Cooperação: peteca e funk.

O sistema de classificação está composto por oito grupos de atividades. Digamos que este professor optou por cinco grupos. Quais os caminhos que já poderia trilhar com base no CAI? Vejamos:

- Ensinar as principais características das atividades de cooperação e oposição. Ou seja, a partir do conhecido, o aluno iria identificar algumas características de lógica interna de cada grupo, como tomada de decisões nas atividades de cooperação-oposição, ou a necessidade de ler o movimento do companheiro para realizar uma atividade cooperativa.

- Construir e criar outras atividades com os alunos com características similares, mostrando o número infinito do universo dos jogos, esportes e outras práticas físicas.
- Ensinar atividades com características estruturais diferentes dessas, como atividades de oposição e atividades sem interação (atividades psicomotrizas). Esse grupo de atividade poderá apresentar peculiaridades diferentes e até opostas às dos já conhecidos.

Enfim, teríamos uma série de possibilidades que poderíamos propor a partir dessa situação. Entretanto, quanto mais detalhados forem os elementos de lógica externa, tais como projeto da escola, material e espaço disponível, concepção de mundo do professor e perfil do aluno, mais precisas poderão ser as discussões para a proposta construída com a participação do grupo.

Essa breve reflexão foi apenas um exercício e tentativa de esclarecer as possibilidades da proposta praxiológica para sistematizar conteúdos. Na prática, não existe nada pronto. O profissional é que deverá buscar as suas propostas e usar e abusar dos conhecimentos praxiológicos para elaboração dos conteúdos.

2.5) DEFINIÇÕES DE TERMOS

A Praxiologia Motriz é uma ciência de estudo das atividades motrizes, tema este idealizado por Parlebas. O autor propõe uma série de termos novos para esclarecer melhor as suas propostas para o estudo dos jogos, esportes e todo o tipo de atividade motriz. Por isso, uma das principais preocupações do autor foi definir e estruturar sua proposta. A referida organização da área está contemplada em sua mais atual e completa obra, denominada "*Jeux, sports et sociétés: lexique de praxeologie motrice*", publicada em 1999. A maior parte dos termos referentes à Praxiologia Motriz definidos na seqüência foi consultada nesta obra; outros foram interpretados pelo Grupo de Estudo Praxiológico do Centro de Lleida, e está disponível na página da internet do Grupo de Estudos Praxiológicos do INEFC, Centro de Lleida, Espanha.

AÇÃO DE JOGO. Ação de um jogador com companheiros e/ou adversários que adquire significação no marco de um sistema de regras, que define no seu conjunto o jogo ou o esporte de que se trate (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

AÇÃO INTROJETIVA. É aquela ação que, a partir de uma aparente imobilidade perceptiva, como o caso de uma postura ou um exercício respiratório, está produzindo uma abertura da consciência corporal produto da atenção que presta o executante aos efeitos que essa ação desencadeia em seu organismo. Trata-se de uma ação dificilmente explicável a partir da observação exterior, e cuja lógica remete aos processos introjetivos que se desencadeiam no interior do sujeito protagonista. Também é conhecida como ação corpóreo-apreensiva (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

AÇÃO MOTRIZ. É a unidade básica de análise e significação da Praxiologia Motriz. Segundo Parlebas (1999:37), “é o processo de adaptação das condutas motrizes de um ou vários sujeitos ativos em uma situação motriz determinada”. A Ação Motriz constitui a propriedade emergente que caracteriza os sistemas praxiológicos, portadores de uma relação estrutural que determina uma lógica interna singular para cada jogo esportivo ou situação motriz dada. A Ação Motriz, como objeto de estudo, não tem em conta o sujeito que a protagoniza, pois a detenção e explicação de suas seqüências lógicas vêm determinadas no nível estrutural, cujos componentes ou riscos pertinentes podem ser vislumbrados no estatuto prático, seu sistema regulamentário. Essa noção é muito distinta à de conduta motriz, ainda que esteja intimamente relacionada, pois seu ponto de vista para explicar o que ocorre no transcurso de uma situação motriz é genérico, enquanto a conduta motriz sempre está associada à singularidade de um protagonista da ação determinada (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

O termo ação, quando se refere aos humanos, já ostenta em si mesmo um conteúdo específico como para levar o apelativo de motriz; já que o motriz se refere à capacidade de gerar um movimento autopropulsionado, **e esta é implícita com o gênero humano**. Pierre Parlebas quer entender por este apelativo aquela gama de ações que implicam um movimento ostensivo e claramente objetivo do protagonista; mas é, em última análise, um recurso tautológico. Seria mais aconselhável falar, neste caso, de ação esportiva, ação lúdica, ação expressiva ..., ainda que, em nossa cultura profissional, no âmbito dos esportes e da Educação Física, parece que o apelativo do motriz está perfeitamente assimilado e assumido; daí que, do ponto de vista divulgativo, pode resultar adequado fazer referência ao motriz (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

O que é fora de toda dúvida na obra parlebasiana é que a Ação Motriz pode ser perfeitamente contrastável mediante a observação empírica; a partir deste ponto de vista, o motriz está assimilado sempre a algum tipo de deslocamento. Mas o que ocorre quando tratamos de ações cuja observação nos mostra uma carência absoluta de deslocamentos como é o caso de uma postura, de um exercício de relaxamento, de respiração, de atenção corporal...? É por isso que acreditamos pertinente nos referir a ações introjetivas, expressivas, esportivas, etc. Para ampliar e precisar melhor nossos interesses disciplinares (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

CÓDIGO SEMIOMOTRIZ. Sistema de signos e de suas combinações produzidos e interpretados pelos sujeitos que estão agindo (Parlebas, 1999: 62).

CONDUTA MOTRIZ. Organização significativa do comportamento motor. A conduta motriz é o comportamento motriz enquanto portador de significação (Parlebas, 1999: 74).

São, então, ações motrizes carregadas de significado e, como tais, suscetíveis de ser interpretadas. A conduta motriz não é o resultado reduzido, nem uma seqüência de manifestações observáveis, nem a pura consciência de fatos isolados. Ela responde à totalidade da pessoa que realiza a ação, a síntese unitária da ação significativa ou, ainda, à significação da ação. Essa dupla perspectiva conjuga o ponto de vista da observação exterior (o comportamento observável) e do ponto de vista da significação interior (a vivência corporal: percepção, imagem mental, antecipação, emoção...), permitindo a noção de conduta motriz de desempenhar um papel focal da Educação Física Escolar (Parlebas, 1999: 75).

CONTRATO LÚDICO. “Acordo explícito ou tácito no qual os participantes de um jogo estabelecem ou modificam o sistema de regras desse jogo (Parlebas, 1999: 83)”.

DUELO. Situação de confronto entre dois adversários onde os interesses são diametralmente opostos: um que é vencedor em detrimento de outro que perde (Parlebas, 1999: 114).

ESPAÇO DOMESTICADO. P. Parlebas denomina assim aquele espaço pertinente em todo o confronto esportivo totalmente estandardizado, ou seja, com total (ou quase total) ausência de imprevistos e incertezas, e no qual a gestão informativa espacial por parte do atleta é praticamente nula, podendo programar e reprogramar sua ação de forma reiterativa, aperfeiçoando assim os estereótipos práxicos (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

ESPAÇO SELVAGEM. O autor define que é todo o espaço pertinente em toda a atividade físico-esportiva que se encontra em estado natural ou seminatural, ou seja, aquele que predispõe o participante à necessidade de administrar de forma inevitável a abundância informativa que este meio dispõe para se adaptar de modo eficaz e realizar com solvência sua tarefa (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

ESTATUTO PRÁXICO. Conjunto de condições, direitos e proibições a que devem se submeter os participantes em todo jogo ou esporte sujeito a regras, e que definem seu campo de atuação e participação no mesmo. Também pode ser aceito como sinônimo de convenção práxica e regulamento (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

ESTRUTURA DE UM JOGO ESPORTIVO. Tipo de relações, disposições de ordem e características essenciais que se dão em todo sistema praxiológico, cujos componentes essenciais, de modo genérico, normalmente incluem: o participante ou participantes ativos (jogadores), as características do tempo de jogo (sincrônico ou diacrônico), as posições e trajetórias definidas em um determinado espaço para a ação (antitético, comum ou concorrente) e a

utilização ou não de objetos extracorporais (implementos, máquinas, móveis, animais....) (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

FUNÇÕES ESTRUTURAIS DE UM JOGO ESPORTIVO. Representam o modo singular de se relacionarem os componentes estruturais de todo jogo, que configura a lógica interna contida em seu regulamento.

Essa especial gama de relações pode ser constatada a partir da observação empírica dos participantes do jogo, agrupando as ações em seqüências práticas homogêneas que definem funções específicas, o que Parlebas denomina de sistema de role e subróis.

Essas funções são consequência direta da estrutura do jogo, ou seja, do tipo de interação que surge entre os participantes e dos usos estratégicos que fazem do espaço, do implemento ou objeto intermediário (bola ou pelota) e do tempo.

A contrastação mediante a observação empírica do sistema de róis e subróis, representa uma informação privilegiada para saber até que ponto as condutas motrizes dos jogadores segue o plano estratégico estabelecido pelo treinador (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

INCERTEZA. Grau de imprevisão ligado a certos elementos de uma situação (Parlebas, 1999: 165).

Parlebas distingue dois tipos de incertezas radicalmente diferentes. Uma incerteza associada ao meio físico e outra associada ao comportamento do outro (ou aos demais participantes).

Já o Grupo de Estudo Praxiológico (1999), do INEFC de Lleida, Espanha, prefere se referir à informação praxica contida ou latente no espaço pertinente, assim como em todo processo interativo que se dá necessariamente no marco dos jogos esportivos ou de outras situações praxicas.

INTELIGÊNCIA MOTRIZ. Expressão utilizada quando os princípios organizadores da Ação Motriz dependem de uma aplicação inteligente das decisões tomada pela pessoa ativa (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

LÓGICA EXTERNA. O modo particular com que pode ser objeto de interpretação externa a lógica de todo jogo esportivo, ao que se podem atribuir significações simbólicas novas e insólitas.

A lógica externa resulta, assim, do objeto de estudo centrado na análise e compreensão do contexto sociocultural onde está imerso todo sistema praxiológico. Trata de desvelar todo o cortejo de influências e relações que todo sistema praxiológico tem com seu entorno. A lógica externa a todo sistema praxiológico tem sido tradicionalmente a preocupação de diversas disciplinas científicas que se ocuparam do esporte e dos jogos, e que têm contribuído no âmbito do conhecimento de grande interesse, como é o caso da Antropologia, Biomecânica, Direito, Economia, Filosofia, História, Psicologia,

Sociologia, e outras mais que atualmente configuram o que conhecemos como ciências da atividade física e do esporte.

LÓGICA INTERNA. O sistema de peculiaridades pertinentes de uma situação ludo-motriz e o acompanhamento de conseqüências práticas que esse sistema contém. Essas peculiaridades se consideram pertinentes porque se apoiam sobre os elementos distintivos da Ação Motriz: relação com o espaço (dimensão domesticada-selvagem, territórios de status diferenciados...), relação com os outros participantes (comunicação e contracomunicação motriz, grau de violência dos contatos), imperativos temporais, modos de resolução de tarefas e modalidades de fracasso ou de êxito.

A lógica interna desvela as características estruturais de todo sistema praxiológico, à margem de que sejam seus protagonistas ou agentes ativos em um dado momento. Do mesmo modo que toda língua ou sistema lingüístico é portador de uma estrutura lógica, à margem do que seja o usuário (desde uma criança que aprende a escrever até um escritor erudito), todo sistema praxiológico é portador assim mesmo de uma lógica interna. Portanto, esta será a mesma para o basquete de uma partida da NBA e para uma partida disputada entre jovens que estão aprendendo este esporte.

MOTRICIDADE. Campo e natureza das condutas motrizes. Enuncia a faculdade de um objeto ou sujeito por gerar movimento de tipo autógeno, ou seja, autopropulsionado. É uma característica da maioria das espécies animais.

PRAXIOLOGIA. Disciplina que se dedica ao estudo sistemático das condições e normas da ação ou práxis humanas. Essas ações configuram o que denominamos de propriedades emergentes dos sistemas praxiológicos. Desta forma, a Praxiologia se dedica a conhecer as características, dinâmica e evolução desses sistemas, assim como a tratar de desvelar sua lógica interna.

PRAXIOLOGIA MOTRIZ. Ciência da Ação Motriz e especialmente das condições, modos de funcionamento e resultados de seu desenvolvimento.

REGRA. Expressão de como fazer, como se deve fazer ou convém fazer certa coisa, ou como se deve realizar em geral. Aplicado aos jogos, é o conjunto de proposições estabelecidas mediante convenção que define o modo de participar dos mesmos.

ROL SOCIOPRÁXICO. Conjunto de funções específicas que, no transcurso de uma práxis, pode levar a cabo os participantes ativos. Essas funções estão explícitas no regulamento (estatuto prático), à medida que guarda relações com os traços pertinentes à prática em questão. Esses rasgos também podem se deduzir a partir da observação empírica das ações e situações práticas que se desencadeiam durante a prática. Ainda que o pertinente seja resultado de analisar o regulamento e contrastar posteriormente estas características a

partir da observação. Em relação ao conceito de rol socioprático, é importante levar em conta as seguintes considerações:

a- O que se entende por funções específicas nas diferentes fases da prática, levando em conta a dimensão comunicativo-informacional.

b- O que Parlebas entende por características pertinentes, como aquelas referentes à práxis que são entendidas como estruturais, cujo conhecimento e sistema de relações revelam sua lógica interna.

c- Que características pertinentes podem ser descobertas a partir da análise das regras da práxis de que se trate, mas que, tanto no caso de dispor do regulamento como quando não existe nenhum tipo de formalização estatutária, é necessária sua contrastação mediante a observação empírica (Grupo de Estudos Praxiológicos, S/D).

SISTEMA PRAXIOLÓGICO. Realidade complexa de natureza prática na qual todos os componentes que a formam ostentam a característica essencial de interagir entre si. A Praxiologia concebe os jogos esportivos como sistema praxiológico.

Conceber essas entidades como um sistema implica na utilização de uma lógica dialética. Não tentam as relações quantitativas nem a lógica dedutiva, visto que esse processo interativo faz aparecer as denominadas propriedades emergentes, que não são o resultado da mera adição das propriedades de seus componentes, mas sim de algo que não existia antes e que, portanto, não se pode deduzir das premissas anteriores. Ao mesmo tempo, uma concepção sistêmica pressupõe aceitar que a realidade estudada possui determinada ordem dinâmica, sendo possível deduzir dessa gama de relações toda uma determinada estrutura, uma lógica interna, não um mero agregado das partes, mas um todo interativo no qual seus componentes estão ordenados de uma determinada maneira.

SITUAÇÃO MOTRIZ. Conjunto de elementos objetivos e subjetivos que caracterizam a Ação Motriz de uma ou várias pessoas que em um meio físico realizam uma tarefa.

UNIVERSAIS DOS JOGOS ESPORTIVOS. Modelos operativos que representam as estruturas básicas de funcionamento de todo jogo esportivo e que são portadores de sua lógica interna.

Parte do método desenhado por Parlebas para a análise dos jogos esportivos consiste em um modelo operativo que registra todas as peculiaridades pertinentes desveladas na análise do regulamento para ser contrastado, mediante a observação empírica.

CAPÍTULO III:

ESTUDO DAS ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO FÍSICA PROPOSTAS NOS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS

“Les traits de logique interne ne se rapportent pas exclusivement au système objectif de l'activité, ni exclusivement aux particularités subjectives de l'acteur : plus subtilement, ils témoignent de l'interaction entre l'acteur et le système (Parlebas, 1991 : 08) ”

“Tinha chovido muito toda noite. Havia enormes poças de água nas partes mais baixas do terreno. Em certos lugares, a terra, de tão molhada, tinha virado lama. Às vezes, os pés apenas escorregavam nela, às vezes, mais do que escorregar, os pés atolavam na lama até acima dos tornozelos. Era difícil andar. Pedro e Antônio estavam a transportar, numa camioneta, cestos cheios de cacau, para o sítio onde deveriam secar. Em certa altura perceberam que a camioneta não atravessaria o atoleiro que tinha pela frente. Pararam, desceram da camioneta, olharam o atoleiro, que era um problema para eles. Atravessaram a pé uns dois metros de lama, defendidos pelas botas de cano longo. Sentiram a espessura do lamaçal. Pensaram. Discutiram como resolver o problema. Depois, com a ajuda de algumas pedras e de galhos secos de árvores, deram ao terreno a consistência mínima para que as rodas da camioneta passassem sem atolar. Pedro e Antônio estudaram. Procuraram compreender o problema que tinham e, em seguida encontraram uma resposta precisa. Não se estuda apenas nas escolas. Pedro e Antônio estudaram enquanto trabalhavam. Estudar é assumir uma atitude séria e curiosa diante de um problema (p. 68-69)”

Toda essa riqueza de relações e reflexões revelada pela história de Paulo Freire também compõe o mundo dos jogos cooperativos. Mas não o tipo de cooperação para vencer o adversário. Não se tratava de um “rally”, mas sim, de um problema corriqueiro do dia-a-dia, mas que ambos precisavam cooperar, pensar, dividir tarefas, chegar a um acordo e tomar uma decisão em conjunto.

Retomando a questão principal, pode-se constatar que muitas vezes os professores não conseguem atingir os objetivos propostos por falta de informações da própria atividade. Não se trata aqui do professor simplesmente reproduzir atividades de cooperação de um livro. O professor

deverá saber muito mais. Que tipo de cooperação pretende desenvolver? Que espaço possui? Que temas poderão gerar essa atividade? Que lógica de cooperação poderá ser utilizada? Que elementos do contexto poderão servir de base para essa atividade?

Assim, fica a questão principal deste caminho de investigação de um documento que norteia a ação pedagógica do professor, como é o caso dos PCN: As atividades de Educação Física propostas para os alunos condizem com o objetivo e proposta norteadora?

3.2) ANÁLISE DOS CONTEÚDOS PROPOSTOS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

3.2.1) Organização dos conteúdos nos PCN

Os Parâmetros Curriculares Nacionais do Brasil têm por objetivo apontar metas de qualidade para que o professor possa orientar os seus objetivos educacionais. O presente documento foi publicado em 1997 e contou com a participação de vários profissionais da área da Educação e Educação Física de diversas regiões do país e, em sua primeira etapa, está voltado para o Ensino Fundamental (7 a 14 anos).

De acordo com a Secretaria de Educação de Ensino Fundamental, o documento trata de uma proposta que visa a democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica da área, buscando ampliar a visão apenas biológica para um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas e socioculturais do aluno.

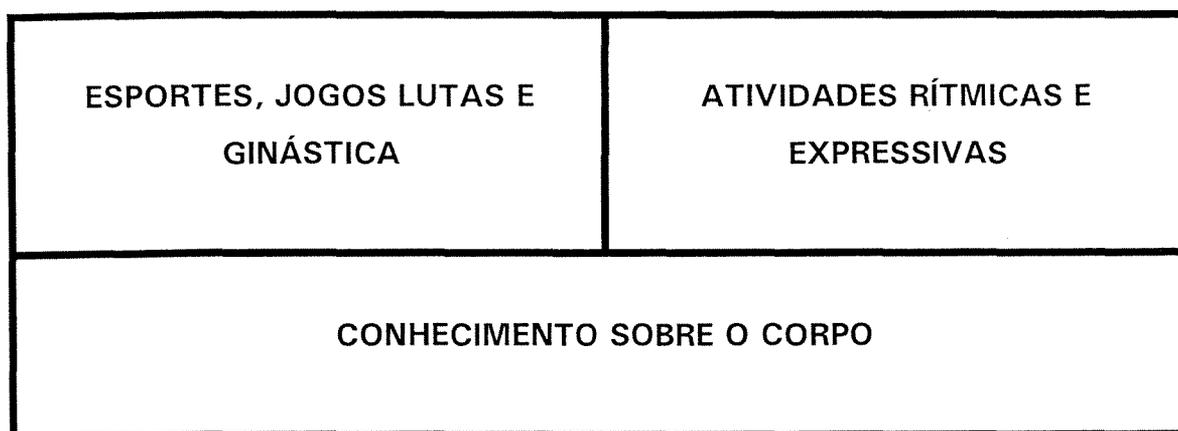
Este documento se refere às quatro séries iniciais do ensino fundamental e destaca a importância das aulas no sentido de: “ possibilitar aos alunos oportunidade de desenvolver habilidades corporais e de participar de atividades culturais, como jogos, esportes, lutas, ginásticas e danças, com finalidades de lazer, expressão de sentimentos, afetos e emoções (p.15).

Os PCN estão divididos em duas etapas. Na primeira descreve a trajetória da Educação Física através do tempo, localizando as principais influências históricas e tendências pedagógicas; aponta para contribuições para a formação da cidadania; determina os objetivos gerais para o ensino fundamental. No segundo momento destaca o trabalho que deverá ser desenvolvido nas primeiras quatro séries iniciais, indicando objetivos, conteúdos e critérios de avaliação. Os conteúdos estão organizados em blocos inter-relacionados e foram apresentados como possíveis enfoques.

A proposta dos PCN aborda os conteúdos da Educação Física como expressão de produções culturais, como conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos, e entende a *Educação Física como uma CULTURA CORPORAL*. A concepção de cultura corporal adotada no presente documento é entendida como “produto da sociedade, da coletividade à qual os indivíduos pertencem, antecedendo-os e transcendendo-os (p.23)”, ou ainda, cultura como “conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o indivíduo é formado desde o momento da sua concepção (p.23)”. Dentre as produções dessa cultura corporal, algumas foram incorporadas pela Educação Física e seus conteúdos: o jogo, o esporte, a dança, a ginástica e a luta.

Desta forma, o documento dos PCN busca também oportunizar a todos os alunos que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando a seu aprimoramento como seres humanos e assim, garantir o acesso dos alunos às práticas da cultura corporal, contribuir para a construção de estilo pessoal de exercê-las; oferecer instrumentos para que sejam capazes de apreciá-las criticamente.

A partir da concepção de Cultura Corporal o grupo estabelece critérios para selecionar os conteúdos de Educação Física. São eles: relevância social, características dos alunos e caracterização da própria área (conhecimento da cultura corporal). No que concerne a nossa área, denominada cultura corporal, o conhecimento da Educação Física está organizado em três grandes blocos: (1) conhecimento sobre o corpo; (2) atividades rítmicas e expressivas e (3) esportes, jogos, lutas e ginástica (ver figura abaixo).



O bloco referente ao conhecimento do corpo é desenvolvido a partir dos aspectos: anatômicos, fisiológicos, biomecânicos e bioquímicos, onde o professor partirá da concepção do próprio corpo (Ex.: análise dos movimentos no tempo e no espaço: como são seus deslocamentos, a velocidade de seus movimentos,...). Essas atividades poderão ser desenvolvidas a partir dos esportes, jogos, lutas e danças. Também fazem parte deste bloco os conhecimentos sobre os hábitos posturais e atitudes corporais (para necessidades e possibilidades biomecânicas).

Os esportes, jogos, lutas e ginástica formam o segundo bloco de conhecimento da cultura corporal. O documento apresenta as seguintes definições para cada atividade:

ESPORTES: Práticas em que são adotadas regras de caráter oficial e competitivo, organizadas em federações regionais, nacionais e internacionais.

JOGOS: regulamentação mais flexível, adaptada em função das condições de espaço e material disponível, número de praticantes, entre outros. São exercidos com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo, em situações festivas, comemorativas.

LUTAS: Atividades de oposição, mediante técnicas e estratégias de desequilíbrio, contusão, imobilização ou exclusão de um determinado espaço na combinação de ação de ataque-defesa.

GINÁSTICA: técnicas de trabalho corporal que, de modo geral, assumem um caráter individualizado com finalidades diversas.

Por fim, as atividades rítmicas e expressivas podem ser entendidas como intensa de expressão ou comunicação mediante gestos e a presença de estímulos sonoros como referência para o movimento corporal. Basicamente trata de danças e brincadeiras cantadas.

3.2.2) Descrição e análise das atividades

Nesta etapa apresentaremos a idéia principal da análise realizada das atividades propostas nos PCN, apresentando alguns exemplos de análises. Não agregaremos a este documento todas as análises em função do espaço que ocupará no texto. Entretanto, todas as descrições e análises das atividades estarão à disposição dos membros da banca para qualquer tipo de consulta.

O primeiro caminho percorrido para analisar o documento foi o de seguir as seqüências das atividades propostas no documento. A seguir,

comentaremos cada bloco e apresentaremos exemplos de análises e suas peculiaridades.

a) Conhecimento sobre o corpo

O primeiro bloco que utilizamos foi o do conhecimento sobre o corpo. Neste bloco não foi possível realizar a análise porque o documento não sugere nenhum tipo de atividade específica para este bloco. Os autores fazem a seguinte recomendação, "*É importante ressaltar que os conteúdos deste bloco estão contextualizados nas atividades corporais desenvolvidas* (Brasil, 1997: 36)". Ou seja, a partir de outras atividades, como por exemplo, uma corrida, é que o aluno poderá aprender a conhecer os efeitos desta atividade, verificar a frequência cardíaca ou dosar a atividade.

Aqui fica a primeira observação. Será que este bloco não está melhor caracterizado como "objetivos da Educação Física"? Os blocos de conteúdos não deveriam propor conteúdos? O que podemos constatar neste bloco foi que está muito bem justificada a interseção entre os três blocos, entretanto, não está exemplificada suficientemente.

Entende-se que o conhecimento sobre o corpo poderá ser um bloco de conteúdo, ou seja, com atividades específicas focadas em vivências de auto-conhecimento. Por exemplo, realizar exercícios de respiração ou exercícios para conhecer a própria postura, são atividades específicas deste bloco. O corpo pode ser experimentado em várias situações. Com base na Praxiologia Motriz, pode-se sugerir que as atividades de conhecimento sobre o corpo possuam as seguintes características: sem interações, interação de cooperação, interação de oposição, cooperação e oposição. As atividades sem interação enfatizariam o conhecimento do próprio corpo a partir da atenção em ações próprias de gestos e movimentos. Este nível contemplaria as atividades de respiração, relaxamento, postura, locomoção,... A ênfase do movimento está na própria ação. Essas atividades têm características de exercícios. Nas atividades com interação, o conhecimento do próprio corpo estaria sendo

vivenciado em situações de cooperação, oposição e oposição-cooperação. A partir de jogos e esportes o professor poderá orientar seus alunos para que durante estas atividades busquem perceber as suas reações e atitudes. O professor poderá levantar questionamentos, tais como: Como vivencio as atividades de cooperação com meus colegas? Com colegas do mesmo sexo? Com colegas de sexo oposto? E as atividades de oposição? E assim por diante. A idéia é fazer com que o aluno perceba como se porta diante de diferentes situações motrizes. Buscaremos detalhar essa idéia na última parte deste capítulo, onde apresentaremos a proposta para estes blocos.

b) Esportes, jogos, lutas e ginástica: adequação das análises praxiológicas.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física dividem os conteúdos de esportes, jogos, lutas e ginástica nas seguintes categorias: jogos pré-desportivos, jogos populares, brincadeiras, atletismo, esportes coletivos, esportes com bastões e raquetes, esportes sobre rodas, lutas e ginásticas.

No presente bloco tivemos algumas dificuldades para analisar as atividades. A primeira delas surgiu na análise de jogos e brincadeiras. Para discutir essas atividades junto ao grupo, tive que descrever cada uma delas e justificar a classificação. E aí estava o primeiro impasse. Como descrever jogos onde as regras são adequadas a cada realidade? As regras do jogo de rouba-bandeira do bairro São Vitor da cidade de Americana, SP, não são iguais às do bairro Cidade Nova, da mesma cidade. Ou seja, se há uma diferença de regras em uma mesma cidade, esta será maior no país todo. A solução encontrada para esse problema foi a de agregar a descrição às variações possíveis do jogo. Quando as variações implicavam em uma mudança de categoria descrevíamos como uma nova atividade.

Na seqüência, temos o exemplo do Esconde-esconde com um participante que procura e com mais de um participante que procura.

- **Nome da atividade: ESCONDE-ESCONDE (com um buscador)**
- **Material:** não é necessário.
- **Terreno de jogo:** um pátio de recreio, quadra de jogo, campo,... É indispensável ter vários espaços para se esconder.
- **Desenvolvimento:** O jogo tem como única referência de espaço, uma árvore, poste ou similar, que servirá para a salvação dos participantes que forem se esconder. Eles têm que bater três vezes no local de "se salvar" antes do batedor, dizendo "1, 2, 3 por mim" (ou o próprio nome). Caso o batedor chegue antes, o participante será pego. O jogo começa quando deles coloca-se de costas e, com os olhos fechados, conta até cinqüenta (normalmente), em pé, debruçado no local de "salvar-se". No momento em que começa a contagem, todos deverão esconder-se rapidamente antes que termine a contagem. Ao final da contagem, o batedor pergunta, em voz alta, se todos estão preparados. Caso ninguém se manifeste, ele poderá começar a procurar seus companheiros, afastando-se com cautela da "salvação" para que os companheiros não saiam dos seus esconderijos e "se salvem". No momento em que o batedor localiza um colega, ele deverá correr até o local de salvar-se e dizer: "1, 2, 3 + nome do companheiro + local onde está" (Ex.: 1,2,3 Jaime, atrás do carro). Os jogadores que estiverem escondidos deverão aproveitar um momento em que o batedor esteja longe do local da "salvação" e/ou distraído, e tentarão chegar antes dele para salvar-se. O último a ser encontrado será o próximo batedor. Caso todos se salvem, o mesmo batedor deverá contar e dar início a uma nova partida. Esta atividade torna-se interessante com a participação de mais de cinco jogadores e menos de vinte.
- **Variantes:** número de participantes; espaço (limitar ou não); determinar tempo de busca; quem será o próximo batedor (primeiro, último,...).
- **Tipo de situação motriz:** Jogo tradicional
- **Classificação:** A

Nesta primeira atividade descrevo a idéia principal do jogo, com as possíveis variações de regras. Esta atividade será basicamente a mesma atividade em qualquer parte do país, variando algumas regras que não

interferem no tipo de situação motriz e nem na classificação com relação ao CAI. Entretanto, a partir de contatos com professores da rede municipal de Campinas (SP), e também com base em minha própria experiência, constatou-se uma variação que implica em uma mudança de classificação, no caso, a presença de mais de um batedor, com regras onde estes tenham que colaborar para encontrar seus companheiros, conforme descrevo abaixo. Neste caso, contamos com dois tipos de atividades com lógicas diferenciadas em relação ao sistema de classificação, ou seja, com um batedor, somente oposição, e com mais de um batedor, oposição e cooperação. Na seqüência descrevo o segundo tipo de Esconde-esconde.

- **Nome da atividade: ESCONDE-ESCONDE (com um batedor)**
- **Material:** não é necessário.
- **Terreno de jogo:** um pátio de recreio, quadra de jogo, campo,... É indispensável ter vários espaços para se esconder.
- **Desenvolvimento:** Idem ao jogo anterior, entretanto, o número de batedores é maior, ou seja, no mínimo dois. Pode-se, também, inverter o jogo: um deverá esconder-se e todos deverão buscar. O que será fundamental para este novo jogo é que os batedores andem juntos, de mãos dadas, para que tenham que colaborar entre si. Ou poderá ser estabelecido algum outro tipo de regra que favoreça a colaboração entre os batedores ou os que tenham que se esconder.
- **Variações:** número de participantes; número de batedores (2, 3, 4.); espaço(limitar ou não); determinar tempo de busca.
- **Tipo de situação motriz:** Jogo tradicional
- **Classificação:** A e C

Isto não garante que não existam outras atividades que levem o mesmo nome, mas com lógica interna diferente. Para garantir este tipo de informação seria necessário percorrer o país todo e verificar a forma como esta atividade é jogada em cada parte, tarefa plenamente impossível para este estudo.

Entretanto, se falarmos em Esconde-esconde em qualquer parte do país, possivelmente nos remeterá a uma estrutura de jogo semelhante à que descrevemos anteriormente. A idéia é justamente esta para este estudo: tentar verificar que tipos de dinâmicas estão presentes nas atividades descritas nos PCN.

Se, por um lado, tivemos um problema para analisar os jogos e brincadeiras, o mesmo não aconteceu com os esportes. A principal característica do esporte é a institucionalização com o intuito de padronização das regras do jogo, ou seja, o futebol do Brasil possui praticamente as mesmas regras que o futebol europeu. Algumas normas referentes à estrutura do campeonato, específicas da competição, poderão variar, como por exemplo, no campeonato paulista que, com o intuito de diminuir o número de erros, estipulou para o campeonato Paulista de 2001 a presença de dois árbitros em campo. Este fato é responsável por novos posicionamentos táticos, novas leituras do jogo, adaptações de estratégias, e inclusive, diminuição do número de erros no Campeonato Paulista. Mas não são mudanças suficientes para atingir características referentes às situações motrizes e tampouco o sistema de classificação (CAI), critérios estes que estão sendo utilizados nesta análise.

Por outra via, tivemos que desmembrar algumas atividades que estavam sendo citadas no documento porque representavam um grupo de modalidades, como é o caso do atletismo. Neste caso, optamos por interpretar este grupo de modalidades a partir da competição mais conhecida mundialmente: as olimpíadas. Caso contrário, iríamos perder uma enorme gama de atividades de atletismo que vêm sendo criadas e adaptadas a espaços e regiões. Assim, relacionamos e analisamos todas as atividades olímpicas de atletismo como veremos na seqüência. No caso dos saltos e arremessos, analisamos somente as provas citadas no documento.

- **ATLETISMO**

CORRIDAS DE VELOCIDADE, RESISTÊNCIA, COM OBSTÁCULO: Consiste em percorrer a distância determinada no menor tempo possível. Estas atividades seguem as normas da Federação Internacional de Atletismo

Provas:

- Velocidade: 100, 200 e 400 metros.
- Com obstáculo:100/110m e 400m

Tipo de atividade: Esporte

- Classificação: Psicomotor e ambiente fixo. Resistência (meio fundo e fundo): 800, 1.500, 5.000, 10.000 e maratona.

Tipo de atividade: Esporte

Classificação: Oposição e ambiente fixo.

CORRIDAS DE REVEZAMENTOS: Percorrer a distância determinada pela prova no menor tempo possível. Cada equipe deverá ter quatro participantes que se revezarão no percurso. . Estas atividades seguem as normas da Federação Internacional de Atletismo

Provas: 4 X 100, 4 X 400

Tipo de atividade: esporte

Classificação: cooperação e ambiente fixo.

SALTOS: Saltar, o mais longe possível, um determinado obstáculo (altura) ou uma determinada distância. Estas atividades seguem as normas da Federação Internacional de Atletismo

Provas citadas no PCN: distância, altura, triplo e com vara.

Tipo de atividade: Esporte

Classificação: psicomotor e ambiente fixo.

ARREMESSOS: Lançar ou arremessar, o mais longe possível, um determinado objeto (martelo, peso, dardo,...). . Estas atividades seguem as normas da Federação Internacional de Atletismo

Provas citadas no PCN: peso, martelo, dardo e disco.

Tipo de atividade: Esporte

Classificação: Psicomotor e ambiente fixo.

No subgrupo de esportes sobre rodas, eliminamos a análise do ciclismo por ser considerado um campo muito vasto de modalidades. Dificilmente chegaríamos a um consenso ao caracterizar as atividades sugeridas neste documento, já que as modalidades de ciclismo praticadas nas olimpíadas são pouco conhecidas em nosso contexto. Talvez sejam as atividades de ciclismo tradicionais de cada região como o bicicross,

cicloturismo, competições em terrenos irregulares com bicicletas de montanha (“mountain-bike”), etc. Este subgrupo de atividades também será tratado em nossa proposta.

Com relação às lutas, tivemos que dar um tratamento especial para a nossa capoeira. Segundo os estudiosos deste tema, existem três tipos básicos de capoeira quanto ao objetivo. Capoeira jogo, luta e apresentação. Assim, dividimos a capoeira de acordo com as normas e características de cada tipo.

Gostaríamos de antecipar dois comentários a respeito da capoeira. O primeiro deles se refere às capoeiras jogo e apresentação. A partir de suas normas e dinâmica, estas duas atividades não deveriam estar presentes neste subgrupo. O jogo de capoeira possivelmente estaria melhor no grupo de jogos populares. Já a capoeira do tipo apresentação se enquadraria bem no bloco das atividades rítmicas e expressivas, justamente porque envolve o movimento em função da música, ou seja, a música é que dá o significado para o movimento. Pelo mesmo motivo, também caberia neste grupo a capoeira do tipo jogo.

No subgrupo da ginástica constatamos também que existe uma importante questão muito discutida atualmente, o gênero e a atividade física. No atletismo já existe uma diferenciação de distância ou tamanho e peso de objetos em algumas provas. No caso da ginástica artística, existem provas masculinas como argolas e cavalo com alças. Já na ginástica rítmica esportiva o naipe masculino não aparece. Essas são questões e exemplos que poderão ser temas de discussão de nossas aulas. Possivelmente ocorra o mesmo com alguns jogos populares em determinadas regiões.

3.3) O PROBLEMA TERMINOLÓGICO

Nossas primeiras considerações com relação a este bloco vai em direção ao aspecto terminológico. O primeiro deles se refere ao título do bloco.

As lutas e ginástica são blocos? São esportes? Ou ambos? A única diferença que Parlebas considera entre o jogo e o esporte é a institucionalização, ou seja, os esportes são institucionalizados enquanto que os jogos, considerados pelo autor como jogos tradicionais, não possuem este âmbito de organização. Inclusive o autor utiliza a expressão jogo esportivo (“jeu sportif”), que define assim: “Situação motriz de confronto codificada, denominada jogo ou esporte pelas instâncias sociais. Um jogo esportivo está definido por um sistema de regras que determina sua lógica interna” (Parlebas, 1999: 196).

Assim, a resposta da Praxiologia para as questões acima com relação às lutas e ginástica seria: depende. Se forem institucionalizados são esportes, do contrário, jogos tradicionais. Sugerimos, portanto, que este grupo seja denominado de **bloco dos jogos e esportes**.

A mesma confusão terminológica se deu no subgrupo dos jogos populares e brincadeiras. Qual a diferença entre estes dois grupos? As brincadeiras também não são consideradas jogos populares? Que critério foi utilizado para definir estes dois subgrupos?

Dúvida similar tivemos quando nos deparamos com as atividades propostas para os jogos pré-esportivos, esportes com bastões e raquetes e esporte sobre rodas. Nos jogos pré-esportivos temos como exemplo de atividade o jogo da Queimada que, no nosso entender, também consiste em jogo popular ou até brincadeira. Nos esportes com bastões e raquetes, o documento cita o jogo de Taco, também considerado pela área da Praxiologia Motriz, um jogo e não um esporte, justamente por não ser institucionalizado. O mesmo acontece no bloco da capoeira que, conforme comentamos anteriormente, dependendo do tipo de capoeira, além de luta, esta poderá ser considerada jogo ou dança.

Além da inconsistência de organizar as atividades por estes subgrupos propostos, outro aspecto que nos chama a atenção é a importância que é dada ao esporte na distribuição dos subgrupos. No caso, o documento propõe sete subgrupos relacionados ao esporte e dois referentes ao jogo. É

bem possível que este quadro seja um reflexo da própria diferença de organização e características destes dois grupos.

O esporte, atualmente, conta com um número muito maior de investigação, material didático, além da própria divulgação das modalidades, enriquecendo assim o mundo da cultura corporal esportiva. Já os jogos, por não possuírem as mesmas características de institucionalização e por não provocarem tanto interesse por parte de investigadores e da própria mídia, está restrito e, talvez, até esquecido em nossa cultura corporal.

Uma das reflexões mais importantes que propõe a Praxiologia Motriz com relação ao jogo e ao esporte, é a de colocar estes dois grupos em um mesmo patamar de importância. O jogo não é melhor que o esporte, e tampouco o contrário. O que temos são tipos de atividades que proporcionam informações, experiências, relações, emoções diferenciadas.

A institucionalização dá ao esporte a padronização das regras em um determinado âmbito (região, país ou mundo). Isto implica em regras extremamente fechadas, e mais: A competição, a vitória, o melhor, o mais rápido, o mais forte, entre outras metas, norteiam a dinâmica esportiva. Se por um lado estas características restringem as ações dos participantes, ou seja, eles só poderão realizar o que permitem as regras da atividade, por outro oferece um novo e grande desafio aos participantes: buscar formas de, dentro das regras, melhorar seu desempenho e criar novas alternativas para participar da atividade.

O jogo também poderá conter estas características. Entretanto, além desses aspectos, o jogo poderá ser uma atividade onde a competição proporcione situações ambivalentes, ou seja, em determinados momentos do jogo um participante é adversário do outro, em outros momentos, ainda no mesmo jogo, companheiro. Ou ainda, com um número diferenciado de participantes nos grupos, um grupo com sete e outro com seis. Situações onde um compete contra todos e momentos em que todos competem contra um. Ainda com relação aos jogos, pode-se constatar que o número de participantes

das equipes poderá mudar no decorrer do jogo em função da própria regra (Ex.: Queimada).

Pere Lavega Burgués (1996) propõe uma reflexão a partir de aspectos qualitativos e quantitativos dos jogos improvisados e dos esportes. O autor determina os seguintes elementos que constituem a dimensão qualitativa da análise: espaço, tempo, jogadores, objetos extra-corporais e aposta. Já, a dimensão qualitativa foi composta pelo desejo, prazer, incerteza, criatividade e pacto do regulamento (de cima para baixo ou elaborado pelo grupo). O autor revela algumas relações entre o jogo e o esporte.

O jogo improvisado possui as seguintes características: espaço, tempo e jogadores indeterminados, não sendo fundamental o uso de equipamentos e tampouco apostas (competição). Estas características favorecem os aspectos qualitativos como o desejo, adequação, adaptação, prazer, incerteza, criatividade e construção das regras. Os esportes possuem as características quantitativas totalmente definidas, não favorecendo com isso as características qualitativas aqui mencionadas.

É justamente este o ponto que gostaria de destacar com relação aos jogos e esportes. Os jogos poderão possuir características quantitativas extremamente diferentes dos esportes, favorecendo assim, características qualitativas que não estão contempladas. Por outro lado, os jogos poderão contemplar as mesmas características que os esportes. Inclusive, por este prisma, pode-se dizer que o mundo dos jogos é mais amplo que o mundo dos esportes, ou seja, os esportes possuem um número limitado de elementos de lógica interna, ou seja, é sempre o confronto de um contra um, o meu time contra (e não com) o outro time, quem será o melhor, coopero com os meus companheiros, e me oponho aos adversários. Já o mundo dos jogos, além dessas dinâmicas, poderá contemplar outras mais, que poderão, inclusive, ser infinitas porque talvez seja difícil conhecer todos os jogos que existem na face da Terra.

Com relação ao sistema de regras fechado, que caracteriza o esporte, gostaria de relatar uma consequência bastante negativa deste aspecto para nossos alunos. Este fato foi constatado por professores e monitores de Educação Física no terceiro grau da Universidade Federal de Minas Gerais, no período compreendido entre 1995 a 1998, grupo ao qual pertenci. Por vários momentos em nossas reuniões pedagógicas discutimos a dificuldade de os alunos adaptarem-se a situações de espaço e tempo diferentes do esporte. O futebol de salão, por exemplo, deveria ser praticado cinco contra cinco, em uma quadra oficial, se possível, com rede. O mesmo acontecia com outras modalidades esportivas coletivas que tinham que seguir fielmente as normas oficiais do jogo. Uma das conclusões do grupo foi que estes alunos haviam vivenciado predominantemente atividades esportivas, com regras pré-determinadas, sem vivência de construção e adequação de regulamentos.

A partir desta visão é que poderíamos pensar em estudos mais sérios e ousados no mundo dos jogos. Aprender, entender a dinâmica, relacionar com o significado histórico, entender um grupo social, conhecer a forma de expressão, tudo isso, e muito mais, é o que poderíamos pensar para esta importante área da cultura corporal.

3.4) O QUE FOI POSSÍVEL EVIDENCIAR A PARTIR DO SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO – CAI?

É o momento, então, de comentar um pouco da distribuição das atividades do bloco de jogos e esportes com relação ao sistema de classificação (CAI). O primeiro ponto que conseguimos detectar foi com relação às atividades psicomotrizes e sociomotrizes. Pouco mais de 40% dos jogos e esportes são psicomotrizes, ou seja, desprovidos de interação. A ênfase deste tipo de atividade é no próprio movimento, na própria ação, seja para saltar um obstáculo ou realizar um salto mortal. Isto seria normal se as

atividades psicomotrizas não representassem 25% dos sistemas de classificação. Seguindo estas indicações, estaríamos possibilitando atividades desprovidas de interações, possibilitando apenas 60% de atividades sociomotrizas de interação de cooperação, oposição e cooperação/oposição. Para proporcionar vivências diversificadas e equilibradas para nossos alunos, sugerimos um aumento do número de atividades com características cooperativas e diminuição das atividades psicomotrizas. É importante destacar que as vivências de cooperação sempre serão uma das importantes chaves de nossa educação quando quisermos tratar deste tema. Não adianta termos um discurso se não conseguirmos fazer com que os alunos sintam na pele, na ação, na comunicação com o colega, na decisão em conjunto, diferentes formas de cooperar.

Outro aspecto que nos chamou a atenção se refere às atividades que possuem incerteza com relação ao ambiente, no caso, as atividades na Natureza. É um conteúdo totalmente ausente e esquecido nos PCN. Talvez por não estar ainda contemplado em nossa cultura de movimento.

Entretanto, temos um país maravilhoso, que se destaca justamente por suas belezas naturais, que tem "sabiás que não gorjeiam como em qualquer parte do mundo", com micos-leões-dourados em extinção, com o tamanduá, rios com pororoca e piracema, cavernas com águas cristalinas, quedas d'água, morros, belezas que estão a cada minuto sendo ameaçadas e devastadas.

Como poderia ter sido conduzido este tema caso pudéssemos sair das salas de aulas e contemplar a paisagem de nossa cidade, caminhar até as margens do rio mais próximo, sentir o cheiro, ver e conhecer a fauna e a flora de nossa região, realizando um cicloturismo, acampando e aprendendo os valores ecológicos "in situ"? Será que teríamos os mesmos problemas que temos atualmente? Uma vez mais vale o argumento e idéia de que, mais que um discurso, uma bem orientada prática poderá deixar em nosso corpo o

sentido do que queremos ensinar. Este tema será aprofundado no capítulo V, no item 5.4.5- Atividades na Natureza.

CLASSIFICAÇÃO SUBGRUPO	PSICOMOTRICIDADE				SOCIOMOTRICIDADE			
	ϕ	I	A	A e I	C	C e I	C e A	C, A e I
JOGOS PRÉ-DESPORTIVOS	01	-	02	-	01	-	05	-
JOGOS POPULARES	03	-	-	-	01	-	01	-
BRINCADEIRAS	01	-	07	-	-	-	05	-
ATLETISMO	13	-	05	-	02	-	02	-
ESPORTES COLETIVOS	-	-	-	-	-	-	07	-
ESPORTES COM BASTÕES E RAQUETES	-	-	02	-	-	-	03	-
ESPORTES SOBRE RODAS	-	-	-	-	-	-	02	-
LUTAS	-	-	03	-	02	-	-	-
GINÁSTICA	14	-	-	-	01	-	-	-
TOTAL	32	0	19	0	07	0	25	0
(%)	38.6	0	22.9	0	8.4	0	30.1	0

Quadro 03: Distribuição da freqüência das atividades do bloco dos esportes, jogos, lutas e ginástica, conforme as categorias do sistema de classificação.

LEGENDA:

- CAI: companheiro, adversário e incerteza;
- CA: companheiro e adversário;
- CI: companheiro e incerteza;
- C: companheiro;

AI: adversário e incerteza;

A: Adversário;

I: incerteza;

∅: ausência de companheiro, adversário e incerteza

3.5) O QUE REVELOU A ANÁLISE DAS GRANDES SITUAÇÕES MOTRIZES DA EDUCAÇÃO FÍSICA?

Com relação a este critério, o comentário mais importante se refere ao predomínio do conteúdo esportivo. Conforme esclarecemos anteriormente, quando nos referimos à estruturação dos conteúdos, um dos objetivos é o de entender as atividades como sendo situações motrizes que promovem vivências, sensações, emoções, distintas. Já foram comentadas anteriormente, a partir de elementos estruturais, algumas diferenças entre os esportes e os jogos. Comentaremos um pouco mais as situações motrizes didáticas e atividades livres.

A categoria de situações didáticas está estruturada em função de uma tarefa. Por exemplo, pode-se constatar que os alunos de uma determinada realidade possuem posturas incorretas. Partindo da explicação do sentido destas atividades, o professor poderá propor uma série de situações pedagógicas em forma de exercícios. As atividades deste grupo recebem ênfase na execução correta de movimentos, percepção do corpo, espaços, vivências de situações diferenciadas. São atividades predominantes psicomotrizes (sem interação), em ambientes padrões.

Já as atividades livres são situações motrizes sem contratos formais codificados, ou seja, existe um número pequeno de regulamentação antes do início da atividade. As normas vão sendo construídas no decorrer do evento (Parlebas, 1999). O autor exemplifica estas atividades com as práticas na Natureza, que não possuem uma normatização preestabelecida. Por exemplo, descer um rio em uma canoa, cicloturismo não competitivo, ou caminhar até uma cachoeira, sem estipular tempo, forma, regras, como

acontece com um jogo ou esporte. Simplesmente realizar a atividade. Obviamente que se torna necessário estabelecer um número mínimo de regras, como, horários para início e fim, objetos para a prática (por exemplo, para o cicloturismo ou a escalada) e região ou local.

Para atividades escolares entendemos que o grande número de participantes, que normalmente é inversamente proporcional ao grupo dos educadores, talvez tenha que ser repensado. Como definir com um grupo de trinta crianças caminhos, formas de participar, decisões,... Possivelmente esta prática na escola tenha que se adaptar um pouco às peculiaridades e situações encontradas neste contexto. Mesmo com estas adaptações, é bem provável que este tipo de prática possa proporcionar situações *"de prazer, incerteza, criatividade e construção de normas em função das necessidades da atividade"*, conforme afirma Lavega (1996).

Todas as situações motrizes são relevantes e despertam sentimentos, sensações e vivências diferenciadas para o aluno. O que determinará realmente o tipo de situação que é mais importante para uma determinada realidade é o tipo de projeto pedagógico da instituição. Se a meta de uma determinada instituição fosse a de formar alunos mais preparados para tensões provocadas pela competição, resistir a estes tipos de situações, possivelmente focalizaria suas práticas nos jogos e esportes, utilizando os exercícios para melhorar o desempenho e, as práticas livres como um "relax". É um exemplo simplista, mas que mostra que a Praxiologia não resolve muita coisa, neste caso, se não tivermos claro o projeto e metas do aluno que queremos formar. Este é justamente o tema da próxima etapa, onde buscaremos dar uma interpretação da teoria da ação motriz para o que propõe e caracteriza os PCN.

SITUAÇÃO MOTRIZ	ESPORTES	JOGOS TRADICIONAIS NÃO INSTITUCIO- NALIZADOS	ATIVIDADES DIDÁTICAS	ATIVIDADES LIVRES
JOGOS PRÉ- DESPORTIVOS	-	06	03	-
JOGOS POPULARES	02	03	-	-
BRINCADEI- RAS	-	13	-	-
ATLETISMO	22	-	-	-
ESPORTES COLETIVOS	07	-	-	-
ESPORTES COM BASTÕES E RAQUETES	05	-	-	-
ESPORTES SOBRE RODAS	02	-	-	-
LUTAS	03	02	-	-
GINÁSTICA	15	-	-	-
TOTAL	56	24	03	0
(%)	67.5	28.9	3.6	0

Quadro 04: Distribuição de freqüência das atividades do bloco dos esportes, jogos, lutas e ginástica conforme as categorias das grandes situações motrizes que caracterizam a Educação Física.

3.6) COMENTÁRIOS FINAIS

Nos propusemos, nesta etapa do estudo, a mostrar uma das formas possíveis de utilizar o conhecimento praxiológico para avaliar um documento. No caso, detectou-se a fragilidade terminológica dos PCN para referir-se aos jogos e esportes, assim como o desequilíbrio do bloco dos jogos e esportes, tendendo a conteúdos esportivos.

Por outra via, sabemos também que os PCN não dispuseram dos conhecimentos da Praxiologia Motriz na organização e seleção de conteúdos. Assim, o estudo mostra que a ausência desses critérios praxiológicos na elaboração desse tipo de proposta poderá provocar contradições entre objetivos e alicerces teóricos e as situações motrizes (ou conteúdos) que são sugeridas. Foi o que acabamos de evidenciar neste estudo.

Por um lado, os PCN propõem o maior número de vivências corporais de movimento, por outro, a partir dos critérios praxiológicos, constatamos que alguns grupos de práticas não estão contemplados neste documento, como é o caso das atividades na Natureza. Ou então, posiciona-se contra aulas de Educação Física predominantemente esportivizada, mas propõe atividades esportivas em maior quantidade.

É importante destacar também que estes critérios praxiológicos não devem ser utilizados como uma ciência exata e sim como referência. O equilíbrio, por exemplo, não tem de ser entendido como 50% para um grupo de atividades e outros 50% para outro grupo, com tamanha exatidão. Estes valores são referências e deverão provocar um diálogo com o contexto. Com isso, os caminhos continuam sendo infinitos e não limitados por um sistema de classificação ou organização de atividades. A diferença é que os critérios da Praxiologia Motriz facilitam a organização deste universo, mas não os cria perfeito e objetivo. O que se torna mais palpável e claro é a lógica interna dos jogos e esportes.

Se antes tínhamos os esportes coletivos e esportes individuais, agora podemos organizar estas modalidades a partir dos tipos de interação (cooperação, oposição, cooperação-oposição e psicomotriz), ou então em relação ao meio de prática (atividades na Natureza onde o meio é incerto ou em um meio padronizado), ou ainda, forma de regulamentar a atividade (esporte, jogo, atividade livre ou atividade didática).

Lagardera Otero (1996b) sugere uma relação dialética entre quantidade e o contexto. Com relação a isso o autor acrescenta que “...*não bastam as relações quantitativas nem as lógicas dedutivas, visto que este processo interativo faz surgir as denominadas propriedades emergentes, que não são a mera adição das particularidades dos diversos elementos, mas sim, algo que não existia antes, e que, portanto, não se pode deduzir das premissas anteriores (p. 135)*”.

Outro ponto que gostaria de destacar é que nesta análise tratamos de aumentar o universo do mundo dos jogos. A meu ver, são justamente essas informações que diferem a Praxiologia Motriz do que existe atualmente em nossa área. Quero dizer com isso que o que construímos e analisamos foi um documento que tinha bases teóricas e princípios, seguidos por sugestões práticas. O que analisamos foi justamente esta relação entre princípios e bases versus proposta de conteúdos.

Por ser um parâmetro nacional e ter a função de nortear as ações dos professores, é importante lembrar que outras relações deverão ser consideradas até chegarmos a uma aula de Educação Física. Todo o contexto escolar deve ser re-interpretado a partir deste documento, assim como os critérios praxiológicos terão de ser revistos. Com isso quero alertar que não acredito na direta e simples aplicação dessas reflexões a uma determinada realidade. Esta é que indicará os instrumentos que poderão ser úteis ao contexto.

No que tange à nomenclatura utilizada para os blocos de conteúdos, entendemos que esta organização consiste em objetivos gerais a

serem alcançados. Assim, daqui para frente, a partir desses três objetivos gerais da Educação Física, incorporaremos a estruturação do Sistema de Classificação e das Grandes Situações Motrizes da Educação Física.

Em síntese, esta análise é relativa especificamente a este documento. Possivelmente este servirá de ponto de partida para o projeto pedagógico de uma determinada realidade, ou então para o planejamento de um professor. Minha hipótese é a de que quanto maior a especificidade do documento, maior será o número de critérios praxiológicos envolvidos na análise. Dessa forma, para este documento, nos contentamos em classificar algumas atividades. Mas será que o professor de Educação Física poderá contentar-se com o sistema de classificação, ou deverá envolver-se com questões mais refinadas em relação aos jogos e esportes?

CAPÍTULO IV

PCN: INTERPRETAÇÃO DOS PRESSUPOSTOS TEÓRICOS
A PARTIR DA ÓTICA DA PRAXIOLOGIA MOTRIZ

4.1) INTRODUÇÃO

O documento dos PCN que é objeto deste estudo se refere ao Ensino Fundamental. O presente texto está subdividido em duas partes. Na primeira, destaca os seguintes aspectos: caracterização da área, processo de ensino-aprendizagem, objetivos gerais, conteúdos e critérios de avaliação para o Ensino Fundamental. A segunda parte do documento trata de desenvolver os aspectos de ensino-aprendizagem, objetivos, conteúdos e critérios de avaliação, e orientações didáticas para os primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental.

A interpretação restringe-se à primeira parte dos PCN, que visa delimitar e mostrar os alicerces com que foi construído o documento, voltado para o Ensino Fundamental. Para isso, seguiremos a seqüência adotada no documento, começando pelas características da área, aspectos de ensino-aprendizagem, e encerrando com uma análise dos objetivos da Educação Física para o Ensino Fundamental.

4.2) CARACTERIZAÇÃO DA EDUCAÇÃO FÍSICA

O presente tópico dos PCN está subdividido em três momentos. Primeiro, descreve-se a Educação Física através do tempo, mostrando as influências históricas e tendências pedagógicas. Em seguida, desenvolve-se a concepção que se tem da área, no caso, da cultura corporal. Por fim, mostram-se as contribuições dessa concepção para a formação da cidadania.

Para o propósito desse texto, começaremos a interpretação pelas concepções, ou seja, o que definitivamente irá nortear a ação do professor, a concepção de cultura corporal e de cultura corporal e cidadania.

4.2.1) A Educação Física como Cultura Corporal

“Conteúdos da Educação Física como expressão de produções culturais, como conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos. (Brasil, 1997: 25)”

A primeira delimitação da proposta dos Parâmetros Curriculares do Brasil para a área da Educação Física se refere à concepção de cultura corporal, ou seja, *“...os conteúdos da Educação Física como expressão de produções culturais, como conhecimentos historicamente acumulados e socialmente transmitidos.”* (p. 25). A chave dessa concepção é ampliar a noção de corpo e movimento, que estava (e creio que ainda esteja) simplesmente atrelada aos aspectos fisiológicos e técnicos. A concepção de cultura corporal tem como objetivo superar propostas e visões reducionistas, militaristas, utilitaristas, biologistas, etc. Trataremos de discorrer um pouco mais sobre a concepção de cultura corporal para depois explicar como são os seus conteúdos.

Vale destacar a concepção de cultura corporal que vem sendo discutida nos últimos anos. Ainda se vêem comentários rotineiros afirmando que “fulano não tem cultura”, que “o conhecimento europeu é superior ao Islamismo”, que “tal povo não é civilizado”. Isso implica uma concepção de mundo superior a outra, ou uma cultura referencial, pessoas “com cultura” ou “sem cultura”.

O conceito de cultura corporal considerado no documento é o de produto da sociedade, da coletividade à qual os indivíduos pertencem, antecedendo-os e transcendendo-os. No caso da Educação Física, essa produção é representada pelos jogos, esportes, danças ginásticas e lutas. A primeira consideração a partir da Praxiologia Motriz diz respeito à terminologia

utilizada no documento. Ginástica não é esporte? E luta, é esporte ou jogo? E as danças, que não são esportes, tampouco jogos?

Como vimos, esses exemplos, que tentam ser abrangentes e claros, tornam-se confusos e inconsistentes. A terminologia para caracterizar o conjunto de práticas da cultura corporal, a partir de uma reflexão da Praxiologia Motriz, aponta para o jogo, o esporte e outras práticas físicas. Os jogos são situações motrizes de confronto codificado, mas não institucionalizado, como rouba-bandeira ou taco, nos quais as regras não estão estabelecidas por uma instituição. Cada grupo, cada bairro, cada escola, cria as suas regras.

Diferente do voleibol ou do futebol, que estão fundamentados em regras e são institucionalizados – existe a federação estadual (gaúcha, paulista, mineira...) de voleibol, de futebol, de handebol, em seguida, a Confederação Brasileira de Futebol, e assim por diante. Há todo um nível de organização que rege cada modalidade. As outras práticas físicas se referem àquelas atividades que não estão enquadradas nesses grupos, como é o caso da dança, da massagem, de uma caminhada, de uma prática de Tai Chi Chuan, e por aí vai. Esses três grandes grupos, no meu entender, estão baseados em conceitos da Praxiologia Motriz e conseguem caracterizar, com mais precisão, o âmbito de produções da cultura corporal.

Outra importante consideração se refere ao conceito de cultura como “o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo (p.26)”. Essa concepção, aplicada ao âmbito da cultura corporal, atribuiria à Educação Física a função de discutir e ensinar os conjuntos de códigos referentes aos jogos, esporte e a outras práticas físicas.

Uma possível contribuição da Praxiologia Motriz seria a de organizar o mundo das atividades físicas, como as notas musicais organizam o mundo da música. Essa é uma metáfora freqüentemente utilizada para explicar a Praxiologia Motriz porque é simples, universal e, de certa forma, similar. Como as notas musicais servem de referência aos aprendizes da música, a

Praxiologia Motriz poderá determinar alguns critérios e parâmetros referentes aos jogos, esportes e a outras práticas físicas. Os conceitos e organizações propostos por Parlebas, do mesmo modo que as notas musicas, não servem para complicar a vida acadêmica, como parece, mas para facilitar a compreensão dos códigos simbólicos do mundo da cultura corporal.

Por isso, a necessidade de agrupar, classificar, entender a lógica interna, conhecer sistemas de pontuação, conhecer rol de atuação, entre outros aspectos. Todos esses conceitos são criteriosos e aplicados, ou seja, não fazem parte de um simples exercício acadêmico. Esses códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo poderão ser mais universais se utilizarmos alguns conceitos da Praxiologia Motriz

Quando uma prática física é caracterizada como atividade de oposição, por exemplo, a partir do Sistema de Classificação (CAI), não estamos simplesmente jogando essa atividade em um grupo. A própria classificação já nos remete a uma série de informações básicas que regem a sua lógica. Sem conhecê-la, já poderíamos caracterizá-la como uma atividade na qual participam duas pessoas que possuem interação de oposição (contra-comunicação), em que os participantes estão, a todo momento, lendo as ações do adversário e tomando decisões a partir dessa leitura.

Isso quer dizer que, querendo ou não, todo praticante é portador de informação. Se um praticante busca fazer a leitura de seu opositor, deverá estar ciente de que também é portador de informações decifradas pelo adversário. Dessas características essenciais da atividade, é possível chegarmos a atividades específicas como judô, caratê, briga de galo, roubarabo (um contra um), entre outras. Para cada atividade, há um regulamento (ou regras, no caso dos jogos) que normatiza a forma de participação (espaços e materiais, por exemplo).

Uma reflexão (e investigação) que deve ser feita é: quanto do conhecimento praxiológico devemos considerar e aplicar em aulas de Educação

Física na escola? Talvez, ao final deste estudo, possa mostrar alguns caminhos.

Assim, se a História, voltada à Educação Física, trata de narrar como foi construído e que significados tinha o esporte em um determinado período e realidade, a Praxiologia poderá caracterizar a lógica interna da atividade e contrastar com os seus objetivos, interesses e ideologias. Obviamente que não é possível relacionar com todos os aspectos da História, mas, seguramente, o historiador poderá esclarecer com mais consistência: a qual esporte se refere? Como se praticava? Possui mesma estrutura dos esportes atuais? Esse é um tema de um dos estudos atuais do professor Pierre Parlebas, realizado em conjunto com antropólogos da Universidade de Sorbonne.

Outro exemplo pode ser encontrado no campo do treinamento esportivo. Como a Praxiologia Motriz chega a esse âmbito? Da mesma forma, mostrando a necessidade de agregar o conhecimento da lógica interna da atividade pretendida, em situações de treinamento. É o que faz o professor Luc Collard (1998), no estudo aplicado ao treinamento das modalidades de tênis, natação e "motocross". De maneira muito simples, o autor constata nessas modalidades que certos aspectos não estão suficientemente coerentes com a lógica da atividade.

Com relação à concepção de cultura corporal, pode-se verificar que há uma convergência entre os Parâmetros Curriculares Nacionais e a Praxiologia Motriz. Por um lado, vemos os parâmetros com a concepção de cultura corporal, que tem, como principais produções culturais incorporadas por nossa área, os jogos, esportes e outras práticas físicas.

O que tenho notado nas reflexões apresentadas até o momento é que, quando um discurso ou enfoque da Educação Física sai da reflexão para a prática, ocorrem contrastes com o conhecimento praxiológico, ou é exatamente nesse ponto que a Praxiologia poderá dar a sua contribuição. Os

PCN parecem não fugir à regra: no instante em que buscam tratar de jogos e esportes, não têm clareza para dizer a que esporte se referem.

Outra divergência se dá na terminologia, quando se exemplifica o universo da cultura corporal. O documento dos PCN propõe jogos, esportes, danças, ginásticas e lutas. A Praxiologia Motriz utiliza, para se referir de maneira geral, a seguinte terminologia: jogos, esportes e outras práticas físicas. Sendo mais específicos, teríamos o Sistema de Classificação (CAI), sistema de róis ou papéis, sistema de escores, distância de cargas, entre outros critérios. A utilização desses instrumentos dependerá das necessidades de cada momento.

Gostaria de comentar a interessante argumentação do professor João Batista Freire da Silva, durante o II Congresso Internacional de Motricidade Humana realizado na cidade de Muzambinho, MG, de 1 a 4 de novembro de 2001, em relação ao jogo. O referido professor, buscando encontrar o conteúdo denominador comum para nossa área, chega ao "jogo". Ainda acrescenta que os esportes, brincadeiras e jogos de rua são formas de jogar. Parlebas também encontra um denominador comum: jogo esportivo. No entanto, para nossa realidade, possivelmente se destaque mais a idéia de esporte que a do jogo, como lembra o professor José Pereira de Melo, em uma conversa informal. Por isso, encorajado por esses autores, assumo que o jogo, em nossa realidade, expressa de forma mais adequada o conteúdo da Educação Física.

4.2.2) Cultura Corporal e Cidadania

“A concepção de cultura corporal amplia a contribuição da Educação Física Escolar para o pleno exercício da cidadania (BRASIL, 1997: 28) ”

COMO?

“Na medida em que, tomando seus conteúdos e as capacidades que se propõe a desenvolver como produtos socioculturais, como direito de todos o acesso a eles (BRASIL, 1997: 28) ”

A partir da Praxiologia Motriz, pode-se dizer que estes produtos socioculturais da cultura corporal são providos de leis e normas que determinam a sua lógica interna. A possibilidade de compreender essas relações entre lógica externa (normas, regulamento, contexto...) e lógica interna, a partir de critérios mais objetivos, a meu ver, é uma das grandes contribuições desse conhecimento. Que indícios nos levam a crer que o futebol gaúcho está baseado em elementos de força e disciplina tática, enquanto o futebol carioca é visto como mais criativo e malandro? O jogo e as normas não são as mesmas? .

Outra possibilidade é a de classificação de jogos, esportes e outras práticas físicas que permita dar ordem às atividades e assinalar seus encontros e desencontros estruturais. Nesse Sistema de Classificação, não se trata de classificar do melhor ao pior, da atividade mais difícil para a mais fácil, ou da mais importante para a menos importante. Trata-se de agrupá-las para entender melhor o mundo da cultura corporal.

Vamos retomar as notas musicais como exemplo. Apesar de desconhecer quase totalmente a teoria musical, nunca escutei alguém afirmar que a nota “lá” seja mais importante que a nota “sol”, ou que o “rock” é mais importante que o jazz. A teoria musical está aí para ser utilizada, e não qualificada. Foi com a mesma idéia que Parlebas criou o Sistema de Classificação ou qualquer outro critério de análise das atividades da Praxiologia Motriz. Para compreendermos melhor o mundo dos jogos.

Assim, se tivéssemos que seguir a concepção de cultura corporal e cidadania, deveríamos proporcionar aos alunos todos os estilos de músicas e notas musicais, digo, de vivências de diversos grupos de atividades, fazendo

com que os alunos entendessem um pouco mais o mundo dos jogos, esportes e outras práticas físicas, a partir de elementos característicos da lógica interna.

E como está o mundo da cultura corporal dos Parâmetros Curriculares Nacionais na perspectiva da Praxiologia Motriz?

Com relação ao Sistema de Classificação, pode-se constatar que, dos oito grupos propostos por Parlebas, as atividades deste documento preenchem apenas quatro. Os quatro grupos que se referem às atividades na Natureza, ou seja, que apresentam incerteza, estão ausentes. O tema poderá ser abordado neste documento, já que o Brasil possui uma invejável Natureza, que vem sendo exterminada a cada minuto. Por que não propor uma reflexão a partir da prática de atividades físicas na Natureza? Por que não tratamos este tema na escola com mais seriedade, e não apenas no Dia da Árvore ou do Meio Ambiente?

Quanto aos outros quatro grupos, percebe-se a carência de atividades cooperativas. Talvez porque as práticas de cooperação desenvolvidas em nosso contexto não sejam de cooperação. Muitas vezes se afirma que o futebol é um jogo de cooperação. Sim, mas também é de oposição. O mesmo acontece com o rouba-bandeira. Assim, entende-se que seja necessário dar maior profundidade às reflexões referentes à lógica do grupo de atividades cooperativas.

Uma atividade classificada como cooperativa, de acordo com Parlebas, poderá ser competitiva, como é o caso da aeróbica em duplas. A lógica principal da dinâmica é a cooperação. Um companheiro deve estar atento à ação do outro e deve buscar facilitar essa relação. É necessário procurar formas para deixar claro ao companheiro o que será feito, como será feito, respeitar as características do companheiro, entre outros aspectos. A dinâmica desse tipo de atividade é essa. A mesma dinâmica encontrada em um

grupo de estudantes que queiram, por exemplo, fazer uma pirâmide humana na piscina ou desatar o nó do jogo do nó humano¹⁵.

No que se refere às grandes situações motrizes, encontramos o mesmo desequilíbrio que favorece os esportes em detrimento de outras situações motrizes. Talvez o esporte pudesse surgir como um tema gerador, mas não como a principal atividade. Essa situação motriz está presente em mais de 50% das atividades sugeridas nos PCN.

Os esportes já vêm com regras definidas, inquestionáveis, fechadas. Os jogos tradicionais também possuem regras, que são mais flexíveis e podem seguir outro tipo de leitura da cultura corporal, até mesmo relacionada à história do bairro, município, colonização, família ou outros elementos do contexto. Os exercícios também podem dar uma referência diversa da cultura corporal, na qual estarão envolvidos em melhorar um gesto, uma combinação, a postura ou a técnica de execução de uma modalidade. As atividades livres talvez sejam uma das situações motrizes mais adequadas e importantes para esta etapa da vida das crianças. Esse poderá ser mais um tema para novos estudos.

As atividades livres propostas por Parlebas se referem a atividades que não têm um sistema fechado de regras. As regras vão sendo construídas no decorrer da atividade. Por exemplo, um passeio ciclístico em um bosque. Pode-se definir tudo que iremos fazer ao longo do passeio, ou definir apenas algumas coisas. Temos a atividade, mas a forma como iremos desenvolvê-la poderá ser ajustada durante a sua realização. Caracteriza-se pela exploração de espaços, objetos e formas de se relacionar.

“A prática da Educação Física na escola poderá favorecer a autonomia dos alunos para monitorar as próprias atividades,

¹⁵ Nó humano é um jogo com características cooperativas. Seu objetivo é desatar o nó e armar um grande círculo. Um organizador tratará de colocar os participantes de mãos dadas, mão direita com a esquerda. A novidade é que o organizador tratará de dificultar ao máximo essa disposição, colocando uma mão por trás das costas de um, entre as pernas de outro, realizando um verdadeiro nó humano. Os participantes deverão desfazer o nó sem soltar as mãos.

regulando o esforço, traçando metas, conhecendo as potencialidades e limitações e sabendo distinguir situações de trabalho corporal que podem ser prejudiciais (BRASIL, 1997: 29) ”

A partir de instrumentos da Praxiologia Motriz, também é possível identificar elementos que poderão dar maior autonomia para o aluno. Para comentar, seguiremos com o Sistema de Classificação e situações pedagógicas.

Um dos objetivos do Sistema de Classificação proposto por Parlebas é o de caracterizar atividades a partir de critérios referentes a formas de interação entre participantes (cooperação, cooperação/oposição, oposição e ausência de interação) e ao ambiente físico (padrão ou incerto). Para cada grupo, podemos identificar formas de participar. Por exemplo, no grupo das atividades sem interação, o aluno terá que estar preocupado com a técnica de execução, estratégias para participar com maior habilidade (uma cambalhota, por exemplo), força, velocidade ou resistência. Todas essas qualidades são importantes, dependendo da atividade, uma mais que outras, mas o fato é que a ênfase está no aperfeiçoamento das qualidades físicas ou técnicas.

Assim, a partir das informações que o Sistema de Classificação oferece, o indivíduo poderá escolher a atividade mais adequada às suas necessidades, assim como elementos que caracterizem essa atividade. Se o aluno, mais tarde, sente a necessidade de se conhecer melhor nos aspectos referentes a postura, respiração, movimentos, deverá optar por atividades nas quais não exista interação entre participantes. Possivelmente, para os objetivos propostos por esse aluno, atividades como o Tai Chi, técnicas de relaxamento ou exercícios de postura seriam as práticas mais recomendadas.

Como o Sistema de Classificação, as situações pedagógicas propostas por Parlebas ajudariam da mesma forma. Partindo dos mesmos propósitos do aluno exemplificados no parágrafo anterior, dificilmente o aluno optaria por um jogo ou esporte. O grupo dos exercícios didáticos seria mais

adequado. Mas nada descarta a possibilidade de uma prática do tipo livre que possa cumprir com esse propósito.

Assim, entende-se que a colaboração dos conhecimentos da Praxiologia Motriz para desenvolver a autonomia dos alunos com relação aos jogos, esportes e outras práticas físicas seria feita a partir da compreensão de elementos dos modelos propostos por Parlebas, como o Sistema de Classificação e as grandes situações motrizes. Certamente que outros elementos do modelo praxiológico, como interação de pontuação, espaço individual de interação ou distância de carga, também poderão precisar ainda mais as informações referentes ao mundo dos jogos, esportes e outras práticas físicas.

Seguindo a perspectiva de desenvolver a autonomia do aluno, gostaria de saber como os Parâmetros Curriculares Nacionais (Brasil, 1997) pensam em possibilitar "...situações de socialização e de desfrute de atividades lúdicas, sem caráter utilitário (p.29)" e, ainda, "trabalhar o conhecimento sobre o corpo (p.29)", promovendo situações pedagógicas esportivas. Ou, então, a partir de atividades competitivas individuais.

É nesse ponto que entendemos poder contribuir com o programa de atividades para aulas de Educação Física com princípios da Praxiologia Motriz. Esse conhecimento dá condições e instrumentos para que o professor consiga construir o "como fazer", trabalhando as relações entre cultura corporal e cidadania propostas nos Parâmetros Curriculares Nacionais.

4.3) APRENDER E ENSINAR EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

“Considerar o aluno como um todo (inter-relação dos aspectos cognitivos, afetivos e corporais), em todas as situações (BRASIL, 1997: 33) ”.

O conhecimento da Praxiologia Motriz não resolve esta visão dinâmica, que requer uma reflexão mais ampla no âmbito das ciências, mas também tem a sua forma de ver e o seu ponto de partida. É o que buscaremos apresentar na seqüência.

Uma das principais questões que a Praxiologia Motriz poderá ajudar a descobrir é “como atingir determinados objetivos ”, a partir de seus estudos e instrumentos, que nos permitem ver, de forma diferenciada, as características de uma atividade e a sua lógica interna. Com isso, pode-se afirmar que um de seus caminhos é o de facilitar informações ao aluno e professor. O professor, por sua vez, poderá proporcionar situações pedagógicas de movimentos mais adequadas às necessidades do aluno.

Outra possibilidade seria a de dar informações referentes a características de atividades que poderão levar as discussões a âmbitos afetivos e sociais. É provável que atividades nas quais prevalece a cooperação provoquem reflexões de vivências afetivas distintas das atividades competitivas. As características internas de cada atividade poderão ser discutidas, comparadas, analisadas, tratadas desde o ponto filosófico ou fisiológico.

As atividades do tipo cooperativas despertam condutas motrizes diferentes das atividades de oposição. A idéia geral da atividade cooperativa é a de se ajustar ao outro, adequar as suas características às características do colega, respeitar e ser respeitado, dialogar e decidir com o outro. Já as

atividades de oposição possuem condutas diferentes porque prevalecem idéias de superar o outro, fintar o outro, dificultar a leitura do adversário com relação às minhas ações, dar pistas erradas sobre o que irei fazer, entre outros aspectos. Com esta análise rápida e simples, pode-se chegar a distintos temas de discussão com relação à própria atividade.

Em muitos aspectos, as relações estabelecidas nestas atividades se parecem com o que vivenciamos no dia-a-dia com amigos, familiares e, muitas vezes, com pessoas que pouco conhecemos. Temos os nossos colegas de trabalho, companheiros de tertúlia, familiares. Devemos estar atentos a eles, trocar idéias, concordar, discordar, mostrar intenções, trocar informações, sem desconsiderar, nessas relações, nossas metas e vontades. O jogo cooperativo também envolve esses elementos.

Por outra via, nossa sociedade, atualmente, também está representada pela competitividade. Esse fato pode ser encontrado em todos os âmbitos. Exige-se que os trabalhadores estejam sempre bem informados e qualificados, que as empresas busquem continuamente estratégias para se firmar no mercado e superar a concorrência. A competição é um tema presente em nossa sociedade, devemos estar atentos a essas situações e debatê-las junto com os alunos.

Como as atividades cooperativas, a cultura corporal também está representada por atividades competitivas. As atividades competitivas figuram como uma das formas de vivenciar a cultura de movimento. Esse tipo de analogia pode ser feita com vários tipos de atividades. Conhecendo elementos da lógica interna, essa reflexão poderá ser bem mais profunda e fiel ao tipo de situação motriz em questão.

Essas questões também poderão ser levadas a outros âmbitos de discussão. Que características referentes à lógica interna têm as atividades de moda? Que lógica interna têm as atividades que promovem a violência entre atletas? E aquelas que promovem a violência entre espectadores? A partir

dessas informações referentes às características da atividade é que a Praxiologia poderá considerar o aluno como um todo.

“É necessário que o aluno se aproprie do processo de construção de conhecimento relativo ao corpo e ao movimento e construa uma possibilidade autônoma de utilização de seu potencial gestual (BRASIL, 1997: 33).”

Começaremos com os seguintes questionamentos: será que o aluno consegue se apropriar de um processo de construção de conhecimentos relativos ao corpo e ao movimento da forma que temos trabalhado nossos conteúdos? Um programa caracterizado por atividades esportivas seguidas de jogos consegue trabalhar a dimensão relativa ao corpo? Será que as reflexões que propõe a Praxiologia Motriz, relativa a estruturas de atividades (semelhanças e diferenças) ou à lógica interna, não estaria ampliando o universo de construção do potencial gestual? É o que comentaremos na seqüência.

Temos visto que o processo de facilitação de conhecimento relativo ao corpo e ao movimento está limitado, como constata Rangel Betti (1996), a um grupo de atividades pertencentes a uma determinada cultura corporal, muitas vezes caracterizada pela cultura corporal experimentada pelo professor. Em outras palavras, o professor de Educação Física normalmente ensina o que ele vivenciou, treinou ou participou. A partir de elementos da Praxiologia Motriz, o professor poderá entender melhor a lógica interna de atividades das quais nunca participou, e proporcionar uma vivência mais adequada e com mais chances de ser significativa para o aluno.

Outro aspecto que a Praxiologia poderá estar aproveitando é a análise estrutural. Por exemplo, mostrar que o jogo de futebol apresenta a mesma estrutura e possibilidades de tomada de decisão que o handebol ou o basquetebol. Quando estou de posse de bola poderei: chutar, passar para um

companheiro, fintar o adversário ou conduzir a bola. Essas possibilidades de decisão estão presentes em qualquer uma das modalidades anteriores. A forma, espaços e trajetórias é que serão diferentes.

Mas não foi isso que aprendemos. Temos visto os alunos aprenderem cada atividade ou modalidade como se fosse totalmente nova e diferente. As apostas de corridas entre alunos que se costuma observar nos períodos de recreio têm sido entendidas como atividade inteiramente diferenciada das corridas na modalidade de atletismo, ou a própria pelada de rua não é aproveitada para o ensino do futebol. As diferenças contextuais são óbvias, entretanto os elementos de lógica interna nos levam a transferir aspectos comuns, com a participação dos alunos.

Por outro lado, é provável que alguns professores façam essa transferência de aprendizagem de modalidades ou atividades particulares. Parlebas se dedicou a fazer o mesmo, utilizando, porém, o universo dos jogos e esportes, buscando semelhanças, diferenças, critérios que determinam lógicas, estruturas, características. Vale destacar que o próprio professor Parlebas não entende que esse trabalho esteja acabado. O que propõe, com seus instrumentos, é um caminho para investigar e avançar no conhecimento do mundo dos jogos e esportes.

Assim, mostrar aos alunos que o jogo de futebol tem características similares ao jogo de rouba-bandeira, ou que existem jogos com níveis de decisões mais complexas que os esportes, entre outros aspectos, talvez seja a grande contribuição da Praxiologia com relação ao processo de ensino-aprendizagem.

A análise dos Parâmetros Curriculares Nacionais, por outra parte, mostra justamente esta limitação do mundo dos jogos e esportes sugerido para o Ensino Fundamental. Quando deparamos com um currículo que dê ênfase aos esportes, ausência de atividades livres, poucas atividades cooperativas e muitas atividades psicomotoras e de cooperação e oposição, é que encontramos as limitações do mundo da cultura corporal.

Esses mesmos argumentos servem para o processo de “capacitar o indivíduo sobre refletir suas possibilidades corporais e, com autonomia, exercê-las de maneira social e culturalmente significativa e adequada (Brasil, 1997: 33). Possivelmente, além dos aspectos referentes à lógica externa da atividade (informações referentes ao contexto, objetivo pedagógico, entre outros elementos do contexto), o professor poderá trabalhar com aspectos referentes à lógica interna da própria atividade, informações que poderão ampliar o universo de sua reflexão.

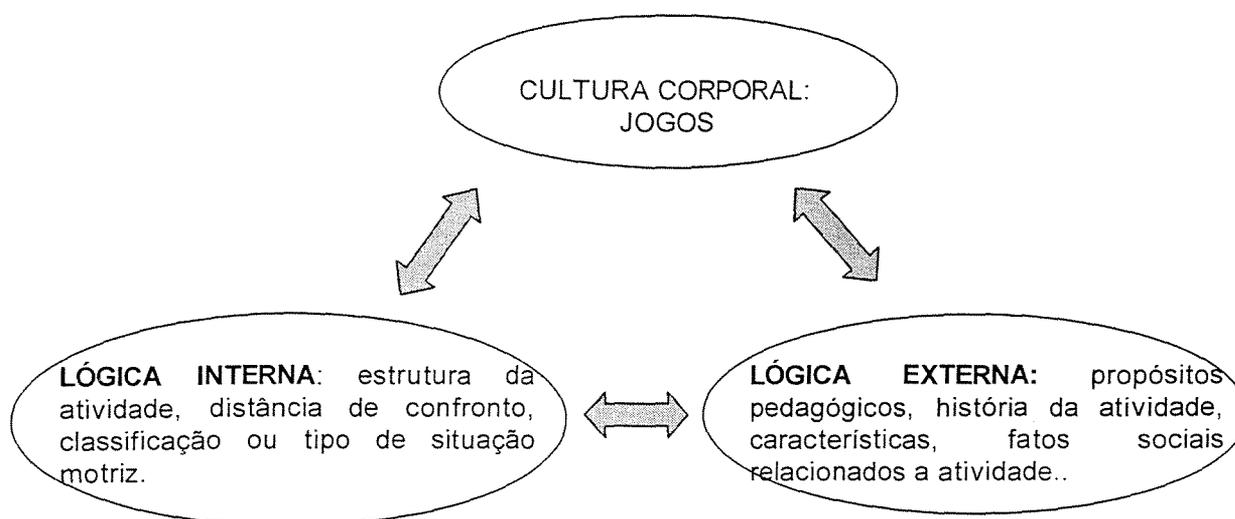


Figura 07: Dinâmica de interação entre cultura corporal, lógica interna e lógica externa.

Outra meta dos Parâmetros Curriculares Nacionais, no que tange a aprender e ensinar Educação Física no Ensino Fundamental, é “compreender como o indivíduo utiliza suas habilidades e estilos pessoais dentro de linguagens e contextos sociais, pois um mesmo gesto adquire significados diferentes conforme a intenção de quem o realiza e a situação em que isso ocorre (Brasil, 1997: 33)”.

Aproveitarei o interessante exemplo utilizado no documento relacionando o chutar nas seguintes atividades: futebol, capoeira, dança e defesa pessoal. A atividade mais diferenciada de todas é a ação de chutar no

futebol, começando pelo objeto. O chutar no futebol não existe sem a bola, digo, não deveria existir. As prováveis opções são: chutar para passar a um companheiro, chutar com o objetivo de fazer gol, ou chutar sem direção para evitar uma situação de perigo do setor defensivo. Ainda teríamos a alternativa de chutar o outro jogador, entretanto, ela está ausente do regulamento, ainda que presente nas peladas, aulas de Educação Física e, principalmente, em jogos oficiais.

No caso da capoeira, dependerá da modalidade. Se for para apresentar ou brincar de capoeira, o chutar tem o propósito de colaborar com o companheiro para tornar mais bonita a apresentação coreográfica, ou dar mais dinâmica ao jogo. O mesmo acontecerá com a dança, na qual o chute faz parte de um elemento coreográfico individual ou do grupo. Nesse tipo de atividade, temos o chutar para representar ou interagir com o outro.

O chute da capoeira luta aparece como um golpe que visa superar o adversário, tal como ocorre na defesa pessoal. Nessas atividades não existe um acordo entre os participantes, neste caso, oponentes, para colaborar entre si. O objetivo é fazer com que o golpe atinja o adversário ou obter a pontuação. Nada impede que, em algum momento da preparação ou treinamento, os participantes brinquem ou façam exercícios de apresentação com o intuito de aprimorar os golpes. Mas o mais importante é treinar ou praticar com o objetivo de superar o adversário, ou seja, tomada de decisão em função do adversário.

Quanto às estratégias ou técnica corporal, apesar de termos comentado anteriormente este aspecto, daremos mais alguns exemplos. Uma das possibilidades do conhecimento praxiológico é a de favorecer que os alunos desenvolvam suas estratégias e formas de participação na atividade. Para isso, é importante deixar clara a dinâmica da atividade, os objetivos e elementos relacionados às regras.

No caso do jogo de queimada, não é necessário dizer ao aluno que, quando estiver escapando do adversário, para não ser queimado, poderá

se agachar, saltar, correr, muito menos prescrever uma seqüência de ações (primeiro correr, depois saltar, e, por fim, correr novamente). O professor poderá explicar a dinâmica da atividade, e os alunos vão criando e experimentando suas formas de participação, de acordo com suas possibilidades e características. Por outro lado, nada impede que o professor auxilie o aluno no processo de descoberta de informações relevantes, como: não andar em grupo no momento em que estiverem sendo queimados, estar atento à forma de lançar do adversário, ou observar os tipos de finta que cada companheiro utiliza no momento de lançar.

“Por isso, é fundamental a participação em atividades de caráter recreativo, cooperativo, competitivo, entre outros, para aprender a diferenciá-las (Brasil, 1997: 33)”.

O primeiro comentário que irei fazer com relação a este aspecto se refere aos resultados encontrados na análise das atividades propostas nos Parâmetros Curriculares Nacionais. O principal problema foi o desequilíbrio percebido nas atividades propostas no documento, tanto com relação ao Sistema de Classificação quanto nas grandes situações motrizes.

Ao utilizarmos as atividades dos Parâmetros Curriculares Nacionais como referência para um currículo de Educação Física, possivelmente estaremos promovendo um indivíduo mais competitivo que cooperativo, com mais oportunidade de participação em atividades psicomotrizes que sociomotrizes, com pouca vivência de atividades livres e exercícios didáticos, carecendo também de maior conhecimento dos jogos tradicionais. Ou seja, os objetivos não estão em consonância com as atividades propostas no documento.

Assim, reconstruindo a conclusão desta análise, e incluindo alguns elementos da Praxiologia Motriz, poderíamos afirmar que: é fundamental a participação em atividades de caráter cooperação, cooperação/oposição,

oposição e sem interação, em ambientes fixos e incertos (na Natureza), por meio de jogos, esportes, exercícios didáticos e atividades livres, para aprender a diferenciá-las. No momento de sugerir as atividades, o documento seguiria a mesma lógica, tentando manter um equilíbrio nestes grupos de aplicação.

“É fundamental que as situações de ensino e aprendizagem incluam instrumentos de registro, reflexão e discussão sobre as experiências corporais, estratégicas e grupais que as práticas da cultura corporal oferecem ao aluno (Brasil, 1997: 34)”

Partindo dessa perspectiva, apontarei uma das possíveis alternativas do conhecimento praxiológico. Será mais um exercício de reflexão que uma proposta. Cada professor poderá construir a sua, a partir de sua realidade.

Minha reflexão partirá do Sistema de Classificação proposto por Parlebas, mais especificamente, com relação aos seguintes grupos: oposição, cooperação, cooperação e oposição e ausência de interação. Um dos trabalhos poderia ser o de agrupar as atividades desenvolvidas durante o ano. Em seguida, em cada grupo, traçar as semelhanças até chegar às diferenças, ou vice-versa. Caracterizar as principais estratégias que cada grupo de atividade poderá oferecer. Juntamente com isso, apontar os problemas, dificuldades, vantagens e desvantagens que cada atividade oferece; agregar também os principais fatos que marcaram cada grupo de atividade (alegria, tristeza, interesse, desinteresse, conflito ou prazer); características contextuais de cada grupo (esportes locais, esportes inventados em outros países ou regiões, exercícios desenvolvidos por outros povos, jogos praticados em determinada aldeia indígena, entre outros elementos).

Tudo isto, como uma avaliação final, que também poderia ser construída no decorrer das aulas. Provavelmente tenha tratado esta idéia com uma quantidade demasiada de detalhes, para alunos de 7 a 11 anos de idade e

professores que trabalham com mais de dez turmas por semestre. Tudo isso poderá ser adequado posteriormente. Na seqüência, apresento esta idéia esboçada em um quadro.

ATIVIDADES DE EDUCAÇÃO FÍSICA				
ANO: 2000				
TURMA: 2				
	OPOSIÇÃO	COOPERAÇÃO	COOPERAÇÃO E OPOSIÇÃO	PSICOMOTORA
Exemplos				
Principais formas de participação				
Estratégias				
Fatos marcantes				
Sensações e sentimentos que provocam				
Características contextuais				

Quadro 05: Estrutura proposta de avaliação das atividades motrizes.

4.3.1) Automatismo e atenção

Com relação aos processos de automatismo e atenção iremos, uma vez mais, explicar como as informações da Praxiologia Motriz, relativas ao mundo dos jogos, poderão ser adequadas. Para isso, faremos uma reflexão a partir do Sistema de Classificação, buscando mostrar que é possível, em um primeiro momento, fazer um tipo de análise do processo de automatismo e atenção de forma mais geral, até chegar à atividade em si.

Para analisar esses aspectos a partir do Sistema de Classificação, utilizaremos dois grupos de atividades totalmente distintos, no caso, as atividades sem interação, ou atividades psicomotrizes, e o grupo das atividades que apresentam interação de oposição-cooperação. As atividades

sem interação têm, como principal meta, o aperfeiçoamento de gestos, postura, tempo de reação, força, velocidade, respiração ou qualquer outra qualidade básica, na qual os movimentos não estão condicionados a ações de outros participantes. Um corredor de 100 metros rasos deverá fazer o melhor tempo possível, independentemente do desempenho dos adversários. Seu objetivo é correr o mais rápido possível num determinado espaço de tempo. O mesmo acontecerá com relaxamento, levantamento de peso, entre outras atividades.

Assim, o processo de automatismo e atenção para esse grupo de atividade, em linhas gerais, visa à melhora na qualidade ou valores de movimento, com o intuito de executar com mais eficiência e eficácia uma tarefa. No caso do relaxamento, o processo de automatismo e atenção deverá estar centrado na percepção do corpo, identificar tensões, e obviamente, relaxar-se. Não é importante, neste momento, tomar decisões, perceber o adversário ou dificultar a leitura do adversário.

Já no grupo das atividades de cooperação e oposição, as qualidades básicas também são importantes, mas não serão as únicas a ser consideradas. Além disso, as qualidades físicas deverão estar condicionadas à lógica da atividade. Desta forma, para as atividades que apresentam cooperação e oposição, como basquetebol, futebol, handebol, queimada e rouba-bandeira, torna-se importante conhecer, vivenciar e compreender o processo de tomada de decisão com relação aos adversários e companheiros. O jogador deverá realizar uma constante leitura do jogo com relação a espaços, adversários e companheiros, para tomar decisões. Assim, quanto maior for o seu repertório de diferentes formas de passar, receber, chutar ou deslocar-se, por exemplo, melhor será a sua participação na atividade. No caso, o processo de automatismo e atenção de movimentos terá como principal meta aumentar o repertório de movimentos para melhorar e ampliar as formas de participação do aluno.

Na prática, significa que um aluno não irá deixar de jogar o futebol se não souber passar corretamente. Mas, no decorrer das aulas, o professor poderá mostrar a importância do passe para o jogo de futebol, buscando motivá-lo a passar melhor, a observar o jogo e, ainda, a melhorar a participação dos alunos a partir das próprias características.

4.3.2) Afetividade e estilo pessoal

O documento propõe uma reflexão na seguinte direção: ...*“De que forma os afetos, sentimentos e sensações do aluno interagem com a aprendizagem das práticas da cultura corporal e, ao mesmo tempo, de que maneira a aprendizagem dessas práticas contribui para a construção de um estilo pessoal de atuação e relação interpessoal dentro desses contextos (BRASIL, 1997:37)”*. Essa reflexão já levanta algumas dúvidas quanto às práticas da cultura corporal: a quais práticas o documento se refere? Como o professor as organiza e elabora critérios para definir essas práticas? Ou seja, a proposta está bastante delimitada e situada como teoria, mas, quando colocada em prática, as dificuldades começam a surgir.

A proposta da Praxiologia Motriz para as práticas da cultura corporal, neste caso, está estruturada em função do Sistema de Classificação e das grandes categorias. As estruturas podem ser construídas a partir desses elementos, como demonstraremos no capítulo seguinte. Na seqüência, darei algumas pinceladas.

Em relação ao Sistema de Classificação, temos a possibilidade de associar os aspectos afetivos às formas de interação (psicomotriz, oposição, oposição-cooperação, cooperação). Cada grupo de prática poderá estar promovendo e despertando diferentes sensações. Da psicomotriz, do tipo competitiva, são sensações relativas à autoconfiança, considerando que tudo depende da pessoa, da responsabilidade, da ansiedade, do erro, que é praticamente fatal, como apostar uma corrida ou dar o salto mais alto. Se não forem competitivas, as sensações poderão ser de descoberta, auto-

conhecimento, criação, como os exercícios de relaxamento, respiração e alongamento.

De forma oposta, como as atividades de oposição e cooperação, despertarão sentimentos em relação ao eu e aos outros, como o de situar o eu no grupo. As responsabilidades serão discutidas, as decisões serão tomadas em conjunto e conhecer o outro, tanto companheiro quanto adversário, será essencial. São atividades que favorecem as discussões de idéias, lideranças, propostas e decisões, visando ao melhor para o grupo. A individualidade é importante, mas está orientada pela coletividade. E os conflitos fazem parte desse processo.

As atividades de oposição também despertam alguns sentimentos singulares, como o fato de uma pessoa invadir a outra com olhares, estudando o movimento para tentar superar o outro. O erro novamente ganha destaque, já que não há companheiros para ajudar. O processo de tomada de decisões é individual. A responsabilidade é grande, porque quem errar menos, vence. Isso acontece no judô ou num simples jogo de pega-rabo, dois a dois.

As atividades cooperativas trazem à tona situações de adaptação ao outro, autoconhecimento, conhecimento do outro (ou dos outros), e de busca da melhor forma de participação na atividade como grupo. O sentimento de confiança também será implicado nesse tipo de atividade, já que minhas informações deverão ser as mais óbvias e claras possíveis para os meus companheiros. Imaginem se um trapezista enganasse o outro no momento de realizar a troca de trapézios, ou então na brincadeira do “João bobo¹⁶” (que nome...bobo). A tarefa seria um desastre.

Por fim, as atividades na Natureza que favorecem sensações de que existem muitas coisas no mundo que não podem ser totalmente controladas, porque acontecem aleatoriamente. O máximo que iremos aprender

é a fazer a leitura dessas informações com o intuito de antever a situação e tomar a melhor decisão. Mas jamais saberemos com precisão o momento em que o vento irá mudar de direção, ou a velocidade das correntes marinhas, ou o local em que se encontram as pedras que derrubam os cicloturistas que andam na montanha. Para quem acredita em Deus, talvez seja um momento de se aproximar ainda mais, visto que faltam muitas explicações para os eventos da Natureza.

As grandes situações motrizes da Educação Física ajudariam muito nas considerações anteriores. Quando tratei das atividades psicomotrizes, mostrei os diferentes sentimentos que podem ser despertados pelas atividades competitivas (jogo ou esporte) e uma atividade não-competitiva, como as atividades livres e os exercícios.

Vale lembrar que a diferença entre esses quatro grandes grupos é relativa à forma de organização das atividades. O esporte é altamente regulamentado, e nenhuma norma pode ser discutida no decorrer da atividade. O jogo tradicional também pode aparentar uma clara e objetiva regulamentação da atividade, que poderá variar em função dos participantes, espaço de jogo e qualquer outro fato que comprometa a atividade. Já nas atividades livres, normalmente estão estabelecidos apenas o início e término da atividade. O como e o quando poderá ser definido no decorrer da tarefa. Por isso, o nome, livre. Os exercícios têm orientação específica e definida que, na maior parte das vezes, implica a repetição de movimentos e a própria tarefa.

No esporte, tudo é definido de antemão. A forma competitiva é a primeira delas. Com base nos critérios utilizados neste estudo, não existe esporte não-competitivo. Vitória é a meta. Derrota e erro são palavras proibidas para quem quiser superar os adversários. Por isso, poderá estimular sentimentos negativos, positivos, alegria, tristeza, raiva, bem-estar, mal-estar,

¹⁶ Atividade realizada por três ou até cinco participantes. Um se coloca no meio, em pé, com os braços estendidos ao longo do corpo, enquanto os outros o desequilibram para todos os lados. Deixar cair o companheiro, nem pensar.

prazer, poder, impotência, ansiedade, agressividade, violência, motivação, desmotivação, etc.

Não havia percebido até então, mas me parece que o esporte, dos quatro grupos, é o único que consegue polarizar sentimentos. Numa competição, um grupo sai sorrindo, o outro sai triste, um comemora e o outro discute os erros que o levou à derrota, um se sente superior, o outro, inferior. Parecem até insignificantes essas relações, mas, se alguém tivesse me avisado delas antes, acho que teria sofrido menos na condição de atleta.

Os jogos tradicionais, além do que acabo de comentar sobre os esportes, também poderão despertar outros sentimentos. Em um jogo com características paradoxais¹⁷ poderá haver a quebra da organização clara e objetiva dos esportes. Num jogo de pega-ajuda, quem é o vencedor: todos que pegaram o último ou o último a ser pego? Quem são os meus companheiros e adversários no futebol de três equipes? Confiar, desconfiando; mostrar-se, mas não tudo; opor-se, até o momento que convier; cooperar, desde que não ameace o grupo; enfim, uma série de sentimentos desconhecidos do mundo do esporte.

Os exercícios estão mais atrelados ao conhecimento e adaptação ao espaço, objeto, ações próprias e aos outros. Repetir, não para condicionar, mas para superar etapas, fases e atingir os propósitos da tarefa. Os exercícios de musculação para aumentar o tônus muscular são um exemplo. Já, se o objetivo é coordenar movimentos com o outro, como é o caso da dança aeróbica em dupla, a idéia continua sendo a mesma de melhorar (habilidade, força, velocidade, etc.), com a diferença de que haverá a combinação com o companheiro. Concentração, persistência, cansaço, atenção são alguns dos elementos essenciais a essa tarefa.

¹⁷ Jogo paradoxo é um tipo de atividade sociomotriz no qual os participantes deparam com situações paradoxais com relação aos outros participantes, ou seja, em determinados momentos, os adversários passam a ser companheiros, e vice-versa, dinâmica esta ausente em atividades esportivas. Essas atividades quebram muito os sentimentos de rivalidades e a importância da vitória, já que as normas prevêem a troca de equipe durante a mesma atividade. Ao final da atividade, mesmo que esteja previsto um vencedor, poderá haver um

As atividades livres têm muita relação com a busca do prazer e da criação. Passar bem se constitui em um dos principais objetivos. É o que penso quando me proponho a correr em um parque desconhecido. Posso correr, parar, caminhar, continuar, observar os pássaros, enfim, realizar uma atividade, ao mesmo tempo em que desfruto das novidades do ambiente.

Essa análise dos distintos grupos de atividades em relação a questões afetivas foi feita de forma bastante superficial no tocante aos elementos da afetividade. Para uma discussão mais refinada, seria necessário outro estudo. Mas os caminhos já foram indicados aqui.

Outro ponto que gostaria de salientar está relacionado com esta breve caracterização da atividade. Quero chamar a atenção do leitor para a forma de utilização dessas informações. O que relatei foram possíveis aspectos afetivos e emocionais que cada grupo de atividade poderá favorecer. Essas peculiaridades estão atreladas ao tipo de atividade. Mas isso não significa: que sempre as atividades promoverão o mesmo tipo de emoção; que emoções distintas às que acabamos de relacionar não virão à tona; e que as peculiaridades de cada grupo são normas absolutas. Isso porque foram analisados somente os objetivos e os respectivos grupos de atividade. O aluno, o professor, enfim, o contexto, não foram considerados. Esse será o exercício do educador, que, de qualquer forma, poderá partir desses indicadores.

O exercício que acabo de realizar poderá ser discutido em cada fator abordado no texto dos parâmetros, ou seja: riscos de segurança física, grau de excitação somática, características individuais e vivências anteriores do aluno e a exposição dos indivíduos em um contexto social. Os instrumentos da Praxiologia Motriz estão aí para nortear essas questões.

4.3.3) Portadores de deficiências físicas

Com relação aos portadores de deficiência física, o documento se preocupa em não colocar toda a responsabilidade nas mãos do professor e sugere o acompanhamento por profissionais da Medicina e Fisioterapia. A meu ver, essa é condição “sine qua non” para que o professor realize qualquer tipo de tarefa, já que o curso de Educação Física trata de maneira muito superficial deste conhecimento. As condições de trabalho para o professor de Educação Física, incluindo material, tempo para estudo e apoio de outros profissionais, é que poderão favorecer um trabalho mais adequado. Enquanto isso, vamos ver como a Praxiologia poderá dar sua contribuição.

O documento sugere: *“Garantidas as condições de segurança, o professor pode fazer adaptações, criar situações, de modo a possibilitar a participação dos alunos especiais (BRASIL, 1997: 40)”*. Vamos comentar algumas possibilidades de orientações relativas à organização proposta pela Praxiologia Motriz.

As grandes situações motrizes da Educação Física adiantarão algumas questões. A principal delas é a impossibilidade de se trabalhar com referências esportivas para alunos especiais em aulas de Educação Física, visto que o regulamento esportivo já é totalmente fechado e não prevê a adaptação de normas a participantes. As condições de participação já são definidas a priori, com normas iguais para todos.

Os jogos tradicionais, as atividades livres e os exercícios são as alternativas para essa situação. Nos jogos tradicionais é que acontecerão as ricas discussões de regulamento e organização da atividade para a inserção do aluno deficiente em jogos. É nesse tipo de situação motriz que o professor deverá ter a paciência e a dedicação para discutir a forma de participação de todos em cada atividade proposta. As outras orientações ficarão por conta do Sistema de Classificação, que será comentado na seqüência.

Já as atividades livres e os exercícios poderão ser pensados a priori e, como as atividades livres, podem abarcar uma série de possibilidades de participação. Os exercícios também poderão ser perfeitamente adaptados às condições de cada aluno. As dificuldades serão menores para preparar essas situações pedagógicas.

O Sistema de Classificação nos dá outra informação, principalmente relativa às formas de interação. Os comentários que faremos na seqüência se referem aos jogos tradicionais, já que os esportes foram descartados de nossas práticas e os exercícios didáticos e as atividades livres são atividades que apresentam menor dificuldade para o professor.

Práticas físicas com características psicomotrices são as mais simples de pensar, já que não há necessidade de interação de participantes. Uma competição de correr, de um lado ao outro, como os jogos de estafetas, poderá ser, na maior parte dos casos, tranqüilamente organizada em função da deficiência. Correr implica se deslocar. Assim, para atividades que implicam deslocamentos, o professor deverá estar atento a: como o aluno irá se deslocar? Que tipos de dificuldades a atividade apresenta para o aluno? Adequar distâncias e permitir auxílios talvez sejam as decisões mais apropriadas. Enfim, esse grupo de atividades deverá considerar:

- Tipo de deficiência: avaliar as limitações do aluno para a tarefa desejada. A pergunta fundamental é: o que meu aluno poderá fazer durante as aulas de Educação Física?
- Normas da atividade: em relação às regras, principalmente aquelas que determinam a forma de participação. Correr, saltar, subir, agachar-se são ações que deverão ser analisadas em função da deficiência.
- Espaços: verificar como os elementos espaciais propostos nas atividades poderão ser adequados. Nos jogos de estafetas, para voltar ao exemplo acima, será que, diminuindo as distâncias, um aluno deficiente visual, ele poderá ser colocado em condição de igualdade?

- **Objetos:** É um importante elemento, já que as aulas de Educação Física envolvem a manipulação de objetos, principalmente bolas. Será que nosso aluno poderá realizar a atividade da mesma forma que os outros? Que alternativas temos em função do tipo de deficiência, dos espaços e das possibilidades de participação de nosso aluno?

As atividades sociomotrizas é que trarão as maiores dificuldades para o professor. Por outra via, esse grupo de atividades é que promoverá as vivências mais ricas relativas à inclusão. O professor entrará com algumas sugestões, mas serão os participantes que deverão avaliar as adequações das regras e formas de participação. O conflito fará parte do processo de discussão das atividades sociomotrizas para portadores de deficiência.

Das três formas de atividade sociomotriz, as atividades cooperativas é que serão menos complexas, e, por que não dizer, interessantes. O grupo irá avaliar a situação em relação à proposta de atividade, analisará como poderá ocorrer a cooperação entre pessoas com deficiência e sem deficiência. Nessa situação pedagógica, os alunos estarão pensando nas diferenças, e deverão fazer a seguinte reflexão: como pessoas diferentes poderão interagir de forma cooperativa para atingir um objetivo comum? As diferenças serão maiores com as pessoas portadoras de deficiência. A elaboração de uma coreografia seria um bom exemplo. Como incluir um deficiente auditivo na montagem de uma dança? É possível? Minha mãe, hoje aposentada, mas que trabalhou por muitos anos com deficientes auditivos, mostrou-me há mais de vinte anos que é possível, e mais, que esta prática é fundamental, não só visando à integração, mas para o desenvolvimento de outras habilidades, como a percepção de ritmos a partir das vibrações.

Os conflitos e problemas maiores começam com as interações de oposição. As atividades exclusivas de oposição favorecem um interessante conflito: como um aluno sem deficiência competirá com outro aluno portador

de algum tipo de deficiência? Como promover atividades com essas características em condições de igualdade?

Não tenho a resposta, e nem é este o objetivo do estudo, mas entendo que este poderá ser o tema de outra investigação. O caminho que sugiro é adequar regras: em função das formas de interação e limitando o não-deficiente às mesmas condições do deficiente. No primeiro caso, por exemplo, no jogo da briga de galo com aluno deficiente visual, podemos incluir a seguinte regra: os jogadores, durante a disputa, sempre deverão estar de mãos dadas. Isso poderá dar uma boa referência para o aluno, colocando ambos em condições de igualdade. Caso perdure o desequilíbrio, o professor, junto com os participantes, poderá buscar alternativas para essa atividade.

O caminho de restringir as ações do aluno não deficiente também poderá ser uma alternativa. No mesmo caso anterior, se pusermos a venda nos olhos do aluno normal colocaremos ambos em condições de igualdade. Talvez, até, o deficiente visual tenha maiores chances de vitória, já que, em função de sua deficiência, desenvolveu outros sentidos, principalmente audição e percepção cinestésica.

Os conflitos e dificuldades aumentam ainda mais no instante em que, além do adversário, incorporamos companheiros na atividade. As interações se tornam mais complexas, proporcionalmente às alternativas. Sugiro a vivência de jogos ambivalentes (qualquer jogador poderá fazer a função de companheiro e adversário), instáveis (durante a partida podem mudar companheiros e adversários) e dissimétricos (jogos entre equipes com número desigual de participantes). Com essas experiências, os alunos não terão dificuldades de criar e aceitar novas formas de participação em jogos, privilegiando a inclusão.

Por motivos como esses é que o professor Pere Lavega estuda, desenvolve propostas e entende que o jogo tradicional é essencial para nossa aulas de Educação Física. São estruturas, normas e formas de organização que

se diferenciam muito do esporte, poderão ser adequadas a todos e ter maior significado para a maior parte dos alunos.

Não foi muito difícil fazer esses comentários. Difícil será a tarefa do professor de incluir alternativas e criar propostas para contemplar todos os participantes. Quero dizer que não trago aqui uma solução mágica. São apenas elementos que têm a intenção de facilitar a vida do professor, que, infelizmente, em sua maioria, já atravessa todas as dificuldades possíveis em termos de condições de trabalho, salários, desvalorização profissional, entre outras.

No que tange aos exemplos que acabo de apresentar, não considere o tipo de vivência do aluno deficiente. O deficiente visual do exemplo acima, em muitos casos, não aprendeu a se descolar, como relatou uma colega da Rede Municipal de Americana, SP. Por isso, o que acabo de mostrar não poderá ser entendido como regra, e sim como parâmetro que deverá ser avaliado em função da realidade de cada contexto. Os indicadores, estes sim, poderão ser utilizados pelo professor em sua reflexão.

CAPÍTULO V

PROPOSTA DE CONTEÚDOS DE EDUCAÇÃO FÍSICA COM BASES PRAXIOLÓGICAS

“Não acredite em minhas palavras: EXPERIMENTE”

(Ana Feitosa, Conferencista do II Congresso Internacional de Motricidade
Humana, 01-04 de novembro de 2001, Muzambinho, MG.)

5.1) ORIENTAÇÕES INICIAIS

O que se pretende neste capítulo é, a partir de instrumentos da Praxiologia Motriz, dar novos subsídios para organizar as aulas e programas de Educação Física. Quando falo em mais subsídios quero dizer que o professor não deverá abandonar os outros conhecimentos e tentar, fria e meticulosamente, coordenar suas aulas com essa proposta. O que vislumbro é uma organização do mundo dos jogos e esportes para um documento que é tido como referência nacional na Educação.

Assim, não gostaria que essas possibilidades que descreverei na seqüência sejam entendidas como a simplificação de algo que não é simples, mas sim, como o enriquecimento de um processo dialógico de discussão. As palavras de Morin explicam nossa visão de organização deste documento:

O imperativo da complexidade é, também, o de pensar de forma organizacional; é o de compreender que a organização não se resume a alguns princípios de ordem, a algumas leis; a organização precisa de um pensamento complexo extremamente elaborado. Um pensamento de organização que não inclua a relação auto-eco-organizadora, isto é, a relação profunda e íntima com o meio ambiente, que não inclua a relação hologramática entre as partes e o todo, que não inclua o princípio de recursividade, está condenado à mediocridade, trivialidade, isto é, ao erro... (Morin, 2000, p.192-193).

Outro ponto a destacar é que, apesar de estarmos agregando mais grupos e subgrupos, o objetivo desta proposta não é complicar mais a vida do professor e sim dar mais instrumentos e indicadores para que o

professor prepare e dê forma mais consistente às aulas de Educação Física. A idéia de instrumentalizar é no sentido de que o professor possa:

- ❖ construir as atividades que deseja em função dos objetivos, espaços, tempo (duração da intervenção), material e alunos;
- ❖ Adequar as atividades a seu contexto;
- ❖ explicar, de forma mais clara e precisa, os objetivos e estrutura das atividades;
- ❖ verificar os problemas e buscar soluções mais adequadas;
- ❖ transferir estruturas e dinâmicas de uma atividade para outra;
- ❖ a partir de elementos da lógica interna, refletir sobre temas relacionados a cultura, sociedade, aspectos fisiológicos, biomecânicos e todas as áreas que envolvem o âmbito dos jogos e esportes.

A reconstrução da proposta está baseada em um processo de adequação da Praxiologia Motriz, no caso, situações motrizes e sistema de classificação, às características das atividades propostas nos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Assim, mantivemos os três objetivos principais deste documento - no caso, conhecimento do próprio corpo, ritmo e expressão corporal e jogos e esportes - com o objetivo de manter as características dos âmbitos da cultura corporal definida no documento.

A reflexão que iremos sugerir nesta proposta parte de adequar mais as estruturas das atividades dos PCN, assim como as situações pedagógicas, a estes três grandes âmbitos. Veremos, na seqüência, a reconstrução de uma proposta da Praxiologia Motriz para os Parâmetros Curriculares Nacionais, a partir das características de cada objetivo de conteúdo.

Abaixo apresentamos a estrutura geral da proposta praxiológica para cada grupo de atividade. Na seqüência, comentaremos com mais detalhes os passos de construção deste modelo.

OBJETIVO GERAL DO BLOCO	SUGESTÕES DE ORGANIZAÇÃO DAS ATIVIDADES A PARTIR DE:	
	SISTEMA DE CLASSIFICAÇÃO (CAI)	GRANDES SITUAÇÕES MOTRIZES
CONHECIMENTO SOBRE O CORPO	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PSICOMOTORAS ❖ COOPERATIVAS 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ JOGOS ❖ EXERCÍCIOS DIDÁTICOS ❖ ATIVIDADES LIVRES
ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PSICOMOTORAS ❖ COOPERATIVAS 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ JOGOS ❖ EXERCÍCIOS DIDÁTICOS ❖ ATIVIDADES LIVRES
JOGOS E ESPORTES	<ul style="list-style-type: none"> ❖ PSICOMOTORAS ❖ COOPERATIVAS ❖ OPOSIÇÃO ❖ COOPERAÇÃO E OPOSIÇÃO NA ❖ ATIVIDADES NATUREZA 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ JOGOS ❖ ESPORTES

Quadro 06: Sugestão de grupos de atividades para cada objetivo geral de conteúdo a partir do sistema de classificação e dos grandes grupos de situações motrizes.

5.1.1) Objetivos Gerais dos Blocos de Conteúdos

Os Parâmetros sugerem que o propósito da organização em blocos - que, como concluímos no capítulo III, entendemos que são objetivos gerais dos PCN - é *"...evidenciar os objetos de ensino e aprendizagem que estão sendo priorizados, servindo como subsídios ao trabalho do professor, que deverá distribuir os conteúdos a serem trabalhados de maneira equilibrada e adequada (Brasil, 1997: 46)"*.

Como desenvolver os conteúdos de forma equilibrada? Um pouco de futebol, outro de voleibol, mais handebol e está equilibrado? Quanto a isso

o documento não propõe outros caminhos que não o dos três Objetivos Gerais da Educação Física.

5.1.1.1) Que elementos a Praxiologia Motriz propõe para discutir o equilíbrio dos conteúdos?

O primeiro critério utilizado por nós para auxiliar o professor se refere à forma de interação e ao tipo de ambiente (estável ou instável). O resultado disso é o montante de oito estruturas de atividades: psicomotora (meio padrão e incerto), oposição (meio padrão e incerto), cooperação (meio padrão e incerto) e cooperação e oposição (meio padrão e incerto). Neste momento, já não temos atividades e sim estruturas de atividades para nortear a prática do professor. O professor é que deverá escolher aquelas que irão atender a seus interesses e propósitos. Atualmente, nossas aulas de Educação Física são resumidas a jogos coletivos. Parlebas mostra que outras formas de interações também poderão ser importantes para a vivência do aluno. Não são nem melhores e nem piores, são diferentes. Dentro do equilíbrio dos objetivos gerais o professor poderá agregar o equilíbrio das estruturas a serem desenvolvidas nas aulas.

Outro instrumento que foi utilizado neste estudo se refere às principais situações motrizes em nossa área. Parlebas aponta quatro situações: Jogo, esporte, exercícios e atividades livres. Estas são possibilidades de transitar com nossas práticas. Vamos ver como funciona. O tema futebol, ainda que não seja nosso objetivo final, poderá ser tratado como esporte se cumprirmos quase que estritamente suas regras. Jogo, se adequarmos a espaços, número de participantes e valores de uma cultura. Na minha época, no antigo "campinho" que hoje dá lugar a um prédio, jogávamos o "fogueirão", ou seja, um goleiro e todos contra todos. Quem fizesse o golo seria o próximo goleiro ou poderia escolher o próximo.

A terceira forma é através de exercícios. Estes serviram para ampliar o repertório técnico e aprendizado do aluno. Chutes ou passes variados são alguns exemplos.

Por fim, o jogo que dá possibilidade de criar livremente e explorar novas práticas, as atividades livres. Quando era atleta de handebol, havia um momento super gostoso que antecedia o treinamento. Pegávamos uma bola e simplesmente brincávamos com ela. Passávamos de diferentes formas, chutávamos a golo, fazíamos até malabarismos. Desses momentos é que encontrávamos outras formas de jogar. Não havia regras. Apenas o material e o praticante.

Com relação às formas, não significa que seja fundamental trabalhar o conteúdo de todas as maneiras. Neste caso, dependerá das metas e necessidades do educador. O importante é que o professor saiba que ele poderá trabalhar um conteúdo em forma de esporte, jogo, exercício ou livremente. O esporte tem regras fixas; o jogo, depende do contexto; as atividades livres possibilitam exploração e criação; e o exercício, a aprendizagem e internalização de ações motrizes.

5.1.1.2) Como articular os conhecimentos a partir da Praxiologia Motriz?

O documento dos PCN alerta para que estes objetivos gerais de conteúdos articulem-se entre si e ainda, que possuam conteúdos em comum, e que por outro lado, guardem suas especificidades. Realizaremos nossas primeiras considerações referentes aos conteúdos a partir do sistema de classificação e grandes situações motrizes. Assim, o próprio professor poderá distribuir e criar suas próprias atividades.

Com relação ao sistema de classificação, a interseção dos três objetivos gerais de conteúdos poderá dar-se a partir das atividades psicomotoras e cooperativas. Com isso, entende-se que é possível encontrar atividades que cumpram estes três interesses: de conhecimento sobre o corpo, atividade rítmica e expressiva e jogos e esportes. Um exemplo de atividade

cooperativa é o dançar de mãos dadas, buscando realizar um determinado tipo de coreografia, acompanhada por um samba. As “lengalengas” também cumprem este grupo. Os exercícios para aprender uma dança individual cumprem mais um âmbito das atividades psicomotrizes, ou seja, os procedimentos para aprender ações motrizes e adequá-las a um ritmo poderão ter como objetivo conhecer o corpo, trabalhar uma atividade rítmica e expressiva ou jogo. No quadro abaixo estão representadas estas relações entre objetivos gerais e sistema de classificação.

O mesmo tipo de reflexão é possível para o eixo das grandes categorias de situações motrizes da Educação Física. Podemos observar que os jogos, exercícios didáticos e as atividades livres poderão estar presentes em todos os objetivos. O único tipo de situação motriz que é exclusiva dos jogos e esportes é o esporte. Vamos aos exemplos.

Objetivos Gerais Do Bloco Sistema de Classificação	JOGOS E ESPORTES	ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS	CONHECIMENTO SOBRE O CORPO
PSICOMOTRIZ			
COOPERAÇÃO			
COOPERAÇÃO E OPOSIÇÃO			
OPOSIÇÃO			
ATIVIDADES NA NATUREZA			

Quadro 07: Interseções entre os grupos sugeridos a partir do sistema de Classificação (CAI) e os Objetivos Gerais dos Blocos de Conteúdos dos Parâmetros Curriculares Nacionais.

Os jogos, para cada objetivo, deverão ter características peculiares. No caso do conhecimento sobre o corpo, o jogo deverá atingir o propósito, por exemplo, de objetivar informações relativas ao batimento cardíaco. Já a dinâmica de jogo das atividades rítmicas deverá contemplar o ritmo, a música ou a expressão. Para os jogos e esportes a atividade de jogo deverá ser tradicional de uma região, cultura ou bairro. É possível encontrar uma atividade de jogo que cumpra todos estes requisitos, como por exemplo, as “lengalengas”. Abaixo temos as interseções entre as situações motrizes e os objetivos gerais de conteúdos.

Objetivos Gerais do Bloco Situações Motrizes	JOGOS E ESPORTES	ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS	CONHECIMENTO SOBRE O CORPO
JOGOS			
ESPORTES			
EXERCÍCIOS DIDÁTICOS			
ATIVIDADES LIVRES			

Quadro 08: Interseções entre os grandes grupos de situações motrizes e os Objetivos Gerais dos Blocos de Conteúdos dos Parâmetros Curriculares Nacionais.

A interseção entre as Grandes Situações Motrizes e os objetivos gerais dos PCN pode ser encontrada em todos os níveis, ou seja, um objetivo geral poderá ser desenvolvido em forma de Esporte, jogo tradicional, exercício

didático ou atividade livre. Na seqüência, caracterizaremos cada bloco de atividade, o grupo de atividades e as situações motrizes. Comentaremos cada grupo de atividade e, sempre que possível, trabalharemos com exemplos.

5.2) CONHECIMENTO SOBRE O CORPO

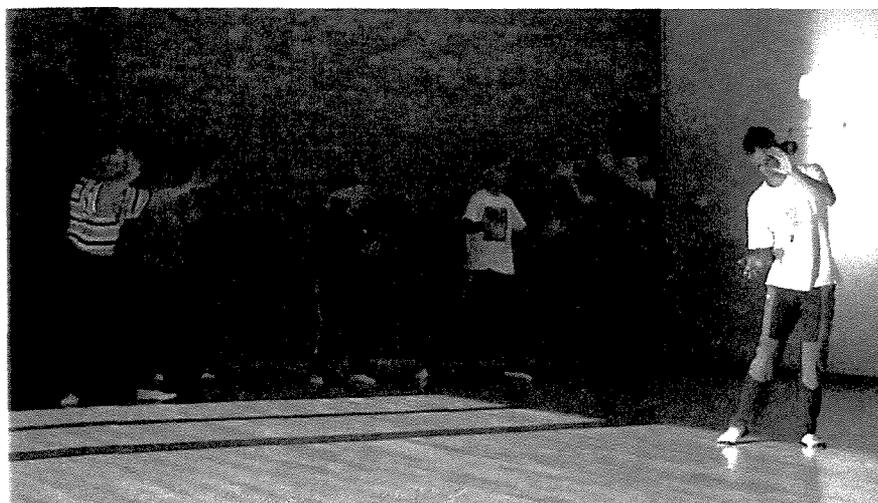


FOTO 06: Aulas de práticas introjetivas do Prof. Francisco Lagardera Otero, INEFC, Centro de Lleida, Espanha.

Este objetivo geral, de acordo com os PCN, se caracteriza por contextualizar as atividades corporais desenvolvidas individualmente, ou seja, o aluno poderá conhecer os efeitos de uma determinada atividade, como uma corrida: estresse muscular, relaxamentos, entre outros aspectos. O documento não propõe nenhum tipo de atividade específica. No entanto, nossa proposta é, além de contextualizar os outros tipos de atividades (jogos, corridas,...), agregar grupos específicos de atividades que favoreçam o autoconhecimento.

No meu entendimento, este grupo de atividades é sumamente importante para nossa área E mais: creio que temos muitas lacunas e limitações nessas práticas. Sabemos que as atividades da cultura corporal, tanto nos currículos de Educação Física como em nosso cotidiano, ainda estão restritas aos esportes.

Outro dia, conversando com uma pessoa que não era da área de Educação Física, ela comentou: - "você, professores de Educação Física,

devem ter uma consciência corporal esplêndida, verdade?" No momento, sem muita convicção, expliquei que tínhamos vivências corporais em nossas aulas mas não sabia responder se isso nos dava condições de termos boa consciência corporal.

Agora, enquanto penso neste objetivo dos Parâmetros Curriculares Nacionais, vejo indícios de que temos consciência em algumas práticas de jogos e esportes, correndo, saltando, lançando, recebendo.

Mas só que nossa rotina não é realizar práticas motrizes e nem práticas esportivas. Aliás, é o que menos fazemos na maior parte de nosso cotidiano. E neste momento, como é nossa consciência corporal? Será que temos postura adequada e ações motrizes mais eficientes para realizar as tarefas diárias? Temos alguma prática que nos possibilita essas vivências?

Como resposta, ainda que pouco fundamentada, entendo que fazemos bem menos que o necessário por uma vivência mais plena, ou seja, considerando as diversas situações em que nos encontramos em nossa vida diária. É bem possível que algumas pessoas sensíveis às práticas motrizes consigam desenvolvê-las e transferi-las para o seu cotidiano. Mas não temos estas propostas de vivências em nossos currículos. Quando temos, está esmagada e até desvalorizada por outras práticas.

Andar, caminhar, respirar, ficar em pé, sentar-se, deitar, são atividades que fazemos em nosso cotidiano de maneira automática. Será que não poderíamos pensar nessas práticas diárias simples para nossos alunos? Não podemos deixar de lado, neste momento, algumas culturas orientais que diariamente realizam exercícios de meditação, relaxamento e posturais, temos muito o que aprender.

Assim, como eixo de discussão, gostaria de destacar o trabalho do professor Francisco Lagardera, do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha (INEFC), centro de Lleida, que vem estudando diversas formas de práticas corporais com essas características. Esse trabalho pedagógico vem sendo desenvolvido em aulas de Educação Física para alunos do curso do

INEFC de Lleida. Neste projeto, denominado “Práticas Introjativas”, o professor vem trabalhando há mais de seis anos. De acordo com Lagardera, práticas introjetivas “*consistem no auto-conhecimento sensível e profundo de si mesmo a partir do aqui e agora. Ou seja, um processo consciente e sensível que se desencadeia sempre no presente (p. 229)*”. Talvez um trabalho para o ensino fundamental não consiga atingir o grau de profundidade a que se propõe o autor, em função da própria faixa etária dos alunos. Mas o que mais nos chamou a atenção, e que possivelmente poderá nortear as temáticas relacionadas ao conhecimento do corpo, se refere aos âmbitos de intervenção educativa com que trabalham Lagardera Otero, López Villar e Gonzáles Alonso (2000: 233-234):

- **Atenção:** *âmbito de exercitação prioritário, porque adquirir autodisciplina focalizando a atenção em si mesmo, supõe dotar as pessoas de uma ferramenta imprescindível para sua auto-afirmação na vida, para dar-se conta do decorrer vital do cotidiano.*
- **Respiração diafragmática:** *sua exercitação e domínio permitem as pessoas ativar o diafragma, o que supõe de imediato a distensão da cavidade abdominal, maior e melhor oxigenação de todas as células do corpo e experimentar uma sensação de conforto e bem estar.*
- **Lentidão motriz:** *é através dos ações motrizes efetuados lentamente que o protagonista pode descobrir os equilíbrios de suas forças musculares, os efeitos de seus estiramentos e contrações, as sensações que provoca cada postura, ou seja, pode experimentar as ações que proporcionam bem-estar e conforto e obter diferenciais daquelas outras que são portadoras de contração e dor.*
- **Mirada:** *Viver supõe olhar e ser olhado pelos demais, mas freqüentemente se interpõem julgamentos prévios que terminam distorcendo a realidade que se apresenta diante de nossos olhos. Exercitando a mirada é possível dissolver muitos arquétipos e prejulgamentos que não estão nos olhos e sim em nossa mente.*

- **Dança livre:** *é um modo de expressão motriz, emocional e sensitivo ancestral que poderá recuperar a expressão mais genuína, para que a introjeção volte às origens de nossa identidade mais humanizada.*
- **Mãos:** *funcionam como nossas grandes antenas já que são suscetíveis de captar boa parte da energia que configura nosso entorno, e assim mesmo, podem transmitir a energia vital que é gerada em nosso corpo, pois seu tato nos permite dialogar com o mundo e o contato com outros, estabelecendo uma comunicação essencialmente humana.*
- **Postura bípede:** *Ser capaz de adotar uma atitude bípede em harmonia com as características somáticas de cada um, tanto de modo estático como dinâmico, evita desajustes e disfunções da estrutura corporal, dotando a pessoa de equilíbrio e estabilidade.*
- **Postura sentada:** *propicia o trabalho de auto-exploração, de meditação e de contemplação de si mesmo. Nesta atitude, a introjeção adquire um sentido profundo e permanente, dado que, ao adotar uma postura sentada equilibrada, se está nas melhores condições para lograr uma percepção de si mesmo harmônica, clara e global.*
- **Cintura pélvica:** *sua mecânica condiciona nossa forma bípede, sua dinâmica, nossa harmonia energética e, sua bioquímica, nossa sexualidade. É, portanto uma zona crucial em nosso equilíbrio holístico (psicossomático) que precisa ser exercitada com especial cuidado e atenção.*
- **Relaxamento e tonificação:** *o relaxamento proporciona noção de autogoverno e saúde em uma sociedade governada pela pressa; a tonificação aumenta o domínio de si mesmo e a eficácia na vida prática.*

Esta proposta de Lagardera merece maior reflexão e um estudo bem mais criterioso. Mesmo assim, entendemos que poderá dar os primeiros passos ou levantar as primeiras discussões em direção ao conhecimento sobre o corpo. Na seqüência, apresentaremos a estrutura desse conhecimento a partir de dois âmbitos de prática: psicomotrizes e atividades cooperativas.

5.2.1) Atividades Psicomotrizes

As atividades psicomotrizes têm como característica básica a ausência de interação com outros participantes, ou seja, realiza o movimento sem depender de um companheiro ou adversário. A atenção está totalmente voltada à tarefa. Saltar um obstáculo, correr uma determinada distância, realizar um rolo de frente, relaxar determinadas partes do corpo, são alguns exemplos de atividades psicomotrizes.

A competição poderá estar presente, mas não com o objetivo de mostrar o melhor, o mais rápido, o menos flexível, mas sim como um momento de discutir as diferenças e características próprias. Alguns alunos conseguem saltar mais, outros menos, alguns são mais flexíveis e outros nem tanto, há os que têm características de velocidade, outros de resistência. São parâmetros que poderão ser comparados e discutidos com mais intensidade. Retomar experiências de vida, características biológicas e motivações pelas tarefas, talvez explique ainda melhor estas diferenças. O importante é mostrar ao aluno que a tarefa possui determinadas características e que a atenção é fundamental na realização da tarefa. Pouco interessam os companheiros, neste momento. O aluno deve estar empenhado em cumprir a sua tarefa. Esta é a lógica principal deste grupo de atividades.

Este grupo poderá ser estruturado de três formas: jogos, exercícios didáticos e atividades livres.

JOGOS TRADICIONAIS

Os jogos tradicionais são dotados de regras que estabelecem metas e determinam como será a atividade. Normalmente estabelecem uma competição entre alunos ou um desafio para um deles. Este grupo de atividade poderá dar maior dinamismo às aulas. Quem salta mais, quem realiza mais rápido, quantos conseguem realizar determinada tarefa, quantos não conseguem, quantas vezes se consegue pular, correr ou driblar. Exemplos:

pular corda individualmente (número máximo de execução ou percorrer um determinado percurso), equilibrar um bastão na palma da mão por 10 segundos ou em cima de uma linha, caminhar e inspirar a cada dois passos e soltar o ar a cada três, ou então, saltar o mais longe possível na caixa de areia.

EXERCÍCIOS DIDÁTICOS

Este tipo de situação motriz se caracteriza pela repetição de ações motrizes em função de uma tarefa. É o momento em que o executante, com o intuito de aperfeiçoar um gesto, o repete várias vezes. Por exemplo, o exercício de andar, buscando perceber e melhorar a postura da cabeça, os alongamentos, relaxamentos e trabalhos de flexibilidade. Sempre é bom lembrar que a ênfase deste objetivo está no conhecimento do próprio corpo - e é isso que justifica os exemplos.

ATIVIDADES LIVRES

As regras são bastante abertas, possibilitando a exploração dos elementos da atividade. Neste caso, objetivamos as atividades de conhecimento do próprio corpo. Buscar diferentes maneiras de mover-se (saltar, correr ou andar), movimentar partes do corpo (braços, pernas, imbricada) ou interagir com objetos (bola, bastão ou aro), são alguns caminhos que caracterizam estas situações motrizes em relação ao objetivo geral.

5.2.2) Atividades cooperativas

As atividades com características cooperativas têm como elemento principal a interpretação. Por serem cooperativas, a interpretação deve ser no sentido de deixar a mensagem mais clara possível para o companheiro a fim de que possam executar a atividade com êxito. Poderá existir um processo de tomada de decisão individual - quando é preciso ler as ações do companheiro para decidir e colaborar na atividade - ou em conjunto, onde ambos deverão decidir qual o melhor desfecho para ela.

Neste caso, as atividades cooperativas estarão voltadas ao conhecimento do próprio corpo, ou seja, ambos estão cooperando com o intuito de se conhecer melhor. Além da cooperação, deve-se chamar a atenção para dois aspectos importantes que caracterizam este grupo de atividades, dentre outros: a confiança e o respeito. Obviamente que estes elementos deverão estar presentes em todos os momentos, mas no instante em que proporcionamos uma atividade com estas características e com o intuito de conhecer-se melhor, estaremos trabalhando situações que poderão ser complexas para a grande parte dos alunos. Por isso entendemos que as situações motrizes em forma de jogos e atividades livres sejam adequadas para os primeiros encontros. Na seqüência comentaremos alguns exemplos, sem nos determos em caracterizar o tipo de situação motriz.

JOGOS TRADICIONAIS

Neste instante é necessário considerar os aspectos cooperativos da atividade com o intuito de trabalhar o conhecimento do próprio corpo. Os jogos tradicionais servirão como uma forma de introduzir o tema, já que os exercícios e a exploração caracterizam estes objetivos. As atividades deverão proporcionar principalmente a possibilidade de contatos e a própria introdução ao tema. Pega-pega, dois a dois, de mãos dadas, de braços dados, de pernas atadas; estafeta do rola-rola (duas ou mais colunas, todos deitados, o da frente deverá rolar por cima dos colegas e assim por diante); ou ainda, grupos de quatro, três carregam e um é carregado (forma de estafeta) são alguns exemplos; são interessantes também os jogos de nó humano. Estas são algumas situações que poderão ser construídas com os alunos.

As atividades em duplas ou em trios poderão favorecer este grupo. Por exemplo, dois a dois (ou três), buscando e encontrando no outro a melhor forma de respirar, de correr, de andar ou de olhar. Ou executando, enquanto o outro vai avaliando de acordo com os critérios discutidos previamente.

EXERCÍCIOS DIDÁTICOS E ATIVIDADES LIVRES

O grupo dos exercícios didáticos parece ser o tipo de estrutura de atividade que melhor se encaixa para este objetivo geral, junto com as atividades livres. Conhecer-se está muito vinculado à idéia de observar e explorar ações motrizes. É por isso que não iremos separar esses dois grupos de atividades.

É importante destacar que para esse grupo de atividades é fundamental que os objetivos e as metas estejam bastante claras para todos justamente porque este grupo de atividade se caracteriza pelo exercício, repetição de movimento, reflexão, auto-observação, aspectos que são muito diferentes do que normalmente encontramos nas atividades de Educação Física. Por isso, a aula poderá tornar-se monótona e sem sentido para os alunos se esses elementos não estiverem suficientemente claros.

Os parâmetros para as atividades podem ser pensados a partir da proposta de Lagardera: atenção, respiração diafragmática, lentidão motriz, mirada, dança livre, mãos, postura bípede, postura sentada, cintura pélvica e o relaxamento. A partir daí, o universo de atividades é muito grande. A tarefa do professor será a construção e adequação das atividades à sua realidade, obviamente que sempre contanto com a participação dos alunos.

5.3) ATIVIDADES RÍTMICAS E EXPRESSIVAS

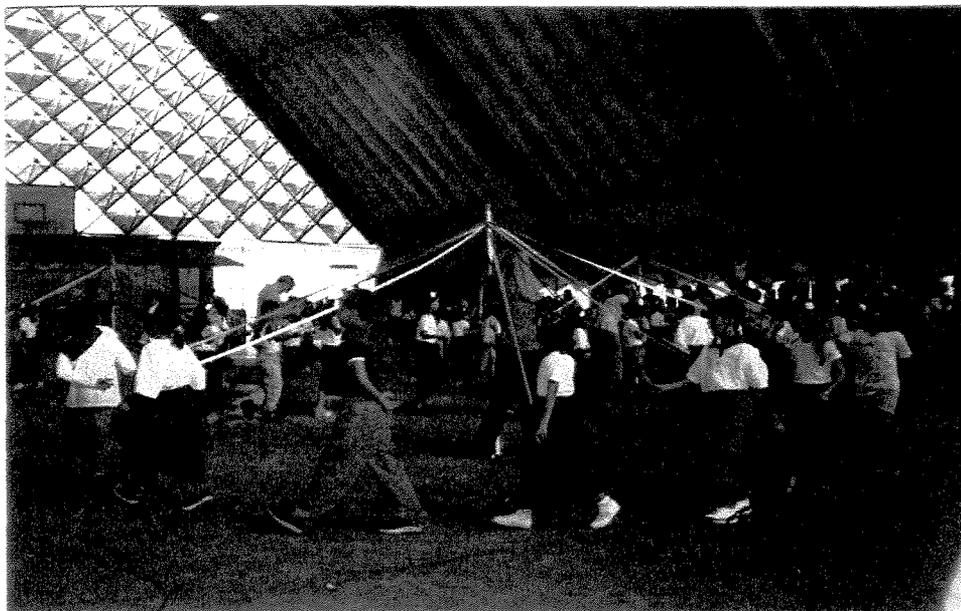


Foto 07: Danças do sul, CAIC, Rede Municipal de Americana, SP, 2001.

As atividades rítmicas e expressivas, de acordo com os PCN, “... *incluem as manifestações da cultura corporal que têm como características comuns a intenção de expressão e comunicação mediante gestos e a presença de estímulos sonoros como referência para o movimento corporal*” (Brasil, 1997: 39). Está suficientemente clara a perspectiva para este conjunto de atividades, inclusive sugerindo alguns contextos que poderão ser trabalhados, como danças urbanas, danças, brasileiras, danças eruditas, danças e coreografias associadas a manifestações musicais e brincadeiras cantadas.

O que comentaremos na seqüência se refere à lógica interna dessas atividades. Com relação ao sistema de classificação, entende-se que existem duas formas de participação no que tange à forma de interação: atividades psicomotrizas e sociomotrizas do tipo cooperativas. Antes de comentar cada uma, gostaria de tentar mostrar o que caracterizaria melhor a

lógica das atividades de dança. Em linhas gerais, a dança pode ser entendida como uma forma de expressão e interação social e, dessa maneira, assumir características de atividade sociomotriz (com interação). Assim, tentaremos explicar o porquê de agregar atividades do tipo psicomotriz aos objetivos gerais do bloco.

Vamos partir de uma prática muito conhecida e que faz parte da cultura brasileira, o samba. Apesar de a dança ser uma forma de expressar-se e comunicar-se com os outros na celebração de festas, o seu aprendizado passa por momentos característicos das práticas psicomotrizas. Aprender a ginga, o movimento de quadris, os passos, levando em conta o ritmo do samba, requer grande quantidade de vivências psicomotrizas que sensibilizem o participante para esta prática. Não é através dos outros que o praticante irá compreender e melhorar sua prática, mas sim de uma reflexão, autoconhecimento, e supostamente, exercícios que darão esta condição.

Em outro momento, o professor poderá desenvolver uma coreografia com os alunos a partir de alguns passos do samba. Neste instante, o objetivo do professor está caracterizado pelas atividades cooperativas, ou seja, os alunos deverão estar atentos ao companheiro, ritmo, seqüência e espaço para executar a coreografia desejada. As informações deverão ser extremamente claras e objetivas para que todos entendam os códigos e realizem uma bela coreografia.

Ou seja, no processo de aprendizagem das danças, existe a necessidade de elementos que caracterizem tanto as práticas psicomotrizas como as práticas sociomotrizas. Dependendo do objetivo e do tema do professor, ele poderá organizar suas aulas mais em função de um tipo de estrutura que de outro.

Não quero dizer com isso que as práticas psicomotrizas de danças são pré-requisitos para o processo de ensino-aprendizagem das sociomotrizas. O professor deverá buscar todas as formas, em função do aluno, do espaço e do próprio andamento das aulas. O que o professor poderá identificar é

exatamente o momento em que um grupo de atividade poderá ser mais adequado que o outro, assim como seu objetivo principal. A seguir, apresentaremos com um pouco mais de detalhes estes dois grupos, com as referidas situações motrizes.

Como qualquer área, a Praxiologia Motriz é uma ciência em construção. Não como algumas páginas da internet, que não colocam nem o conteúdo do "site". Pelo contrário, Parlebas evidencia com muita clareza os caminhos que pretende trilhar e a própria delimitação da área. Princípios e bases teóricas estão muito bem estabelecidos na última obra de Parlebas (1999), o léxico de Praxiologia Motriz. A construção se dá no âmbito da releitura do conhecimento dos jogos e esportes. A dança é uma das lacunas dessa área.

Neste momento, não tive condições de propor novos caminhos para esta atividade com base no conhecimento praxiológico. Mas fui buscar trabalhos e propostas que seguissem estruturas relativas à lógica interna da atividades e, para minha sorte, encontrei.

O trabalho de dissertação de mestrado da professora Maria G. B. Ferrari (1999), defendida no Instituto de Artes, não se limitou a relatar experiências de exercícios de danças, mas apresentou indicadores e pontos que não podem estar ausentes na lógica interna dessas práticas. Esses indicadores a autora relata no conteúdo metodológico onde estabeleceu alguns preceitos técnicos:

- Relação do corpo com o chão (pés no chão/ enraizamento);
- Movimentos periféricos versus movimentos do centro (eixo);
- Dispersão versus concentração;
- Repetitividade versus variedade;
- Uso de espaço amplo;
- Sensibilização musical;
- Exploração de movimentos pendulares;

- Articulações e suas relações;
- Ritmo respiratório.

Os indicadores acima relacionados poderão servir para qualquer prática de dança ou atividade rítmica. Não são passos, técnicas, mas sim, elementos da lógica dessas atividades que deverão ser considerados na sua preparação. Vamos ver como se dá essa organização dentro das duas formas de interação: psicomotrizes e sociomotrizes de cooperação.

5.3.1) Psicomotrizes

Este grupo se caracteriza pela ausência de interação, ou seja, são danças e atividades expressivas onde o praticante busca realizar gestos e coreografias em função do ritmo. Aprender um passo de música, um estilo de dança, sem a necessidade de realizar gestos, ações motrizes ou coreografias em função de outra pessoa. Samba, timbalada, "street dance", ... têm como estrutura básica a realização de gestos em função de um determinado ritmo. Essas práticas poderão ser desenvolvidas a partir de jogos ritmados e cantados, exercícios e atividades livres, como veremos.

JOGOS RITMADOS E CANTADOS

Os jogos ritmados e cantados, neste instante, deverão fazer com que os praticantes realizem os gestos com os pés, quadris, braços, imbricada, saltos, entre outras formas, em função do ritmo proposto pela música. Cantar a música também poderá ajudar na marcação do compasso. É muito provável que em determinados momentos um aluno estará imitando o colega, mas a ênfase ainda será na ação de ajustar suas ações motrizes em função da música. O "marcha-soldado" é o mais conhecido e normalmente o ritmo é marcado através da marcha. Mas podemos marcar com palmas, movimentos de imbricada, braços ou cabeça. Vale destacar que o importante é fazer com que

os alunos centrem a atenção na música e nos seus gestos, e não nos do companheiro.

Os jogos também poderão atender ao grupo das danças psicomotrices como o “funk” e o samba. Os outros exemplos que estão presentes no documento e que poderão ser aproveitados são os seguintes: afoxé, rap, break, pagode, entre outras.

EXERCÍCIOS DIDÁTICOS

Os exercícios didáticos referentes às atividades rítmicas e expressivas normalmente estão vinculados a partes de elementos do ensino de determinadas coreografias. Por exemplo, ao ensinarmos algumas coreografias da timbalada, podemos propor exercícios com parte desses elementos, preferentemente as partes da coreografia que não foram assimiladas pelo aluno. É fundamental situar os exercícios didáticos no todo da coreografia ou atividade para que tenha sentido.

ATIVIDADES LIVRES

A exploração de ações motrizes normalmente se dá no instante em que possibilitamos liberdade para que este se expresse. Sugerir uma música e deixar que os alunos explorem suas possibilidades em função do ritmo é um dos propósitos deste subgrupo de atividades. Esta exploração poderá ser tratada a partir de ações motrizes específicas, como braços, pernas, quadris ou cabeça. Normalmente as atividades com essas características estarão presentes na apresentação de uma temática. No momento em que vamos ensinar passos de samba, é importante que a criança escute, perceba ritmos e avalie as suas formas de participações nesta atividade. Todos, a priori, têm condições de realizar as suas ações motrizes em função de um ritmo ou música. Alguns participantes têm mais facilidade, outros nem tanto. O ponto de partida existe.

Mas não somente no momento de apresentação da atividade é que este grupo poderá estar presente. No decorrer das aulas, sempre que possível, o professor fará com que os alunos pratiquem livremente as tarefas referentes às atividades rítmicas e expressivas, fazendo com que o aluno amplie seu universo e busque novas formas de participação na atividade.

5.3.2) Cooperativas

As atividades ritmadas e expressivas neste bloco deverão considerar um terceiro elemento, a interação com outros companheiros. Além do ritmo, o aluno deverá estar atento ao movimento do companheiro e coordenar suas ações com a do(s) outro(s). Normalmente existe um estabelecimento prévio e hierárquico de ações, como por exemplo, “são dois pra lá e dois pra cá”.

Por outra via, a adaptação ao companheiro também será importante para ter êxito na atividade. Um passo muito grande, um giro muito rápido, uma passada muito estreita, um braço que deveria passar por cima e choca-se com o braço do colega ao passar por baixo. Assim, adaptar-se ao companheiro, ao seu ritmo, dimensões corporais, tamanho dos passos, são elementos a que o professor deverá estar atento em atividades rítmicas e expressivas do tipo cooperativas. Na seqüência apresentaremos as situações motrizes nas quais poderemos trabalhar este subgrupo.

JOGOS RITMADOS, CANTADOS E DANÇAS

A principal característica desse tipo de situação motriz é a cooperação. Assim, a realização de gestos em função de um ritmo conta agora com um ou mais companheiros. As danças de salão poderão ilustrar muito bem este grupo, ou seja, um casal, com harmonia e combinação, deverá efetuar ações em função de um determinado ritmo, como o tango ou a valsa. Entretanto, as danças de salão exigem um grau muito elevado de combinação de gestos e coreografias. Em função da limitação de espaço e tempo para trabalhar com profundidade, o professor deverá limitar-se a algumas atividades

com elementos gestuais bastante simples, de forma que todos possam participar. Como acontece com as modalidades esportivas, quando cobramos excessivamente regras e formas de participações, a atividade poderá tornar-se extremamente desinteressante e massacrante para os alunos.

As atividades coreográficas que envolvem um grande grupo também se tornam muito divertida e atraente para os alunos. As grandes festas juninas, os blocos de carnavais ou os blocos de "olodum" são exemplos de práticas que estão em concordância com este grupo e que poderão ser trabalhadas de forma divertida nos aspectos cooperativos. Aqui fica bem claro o predomínio de uma dinâmica. As ações motrizes individual são importantes, sim, mas desde que sejam realizadas em consonância com as ações motrizes dos companheiros. As brincadeiras de roda poderão ser as formas mais simples desse grupo, passando pelas danças juninas até chegarmos a espetáculos de danças mais elaborados, todos possíveis no contexto escolar.

Na seqüência, apresento cinco exercícios-jogos sugeridos por Ferrari (1999) que poderão ser incorporados neste grupo.

- "Dança dos espelhos: cada participante se torna o reflexo do outro;
- Dança do "siga o mestre": onde as crianças são divididas em dois ou mais grupos e os mestres se revezam na condução de cada grupo;
- Dança das esculturas: onde cada participante é o escultor de seu companheiro, variando suas formas;
- Dança das sombras ou "007": onde os participantes trabalham em duplas e revezam o comando da movimentação;
- Túnel do tempo: onde as crianças guiam seus movimentos pelas variações rítmicas dos estilos musicais apresentados, seguindo as diferenciações do tempo da seleção musical (p.55)."

EXERCÍCIOS DIDÁTICOS

Os exercícios didáticos, como no âmbito das práticas psicomotrizes, com o objetivo de desenvolver as atividades rítmicas e expressivas, servirão para treinar e aperfeiçoar elementos específicos de uma coreografia ou dança. É aquele momento em que o professor deverá aperfeiçoar as partes que não estão suficientemente desenvolvidas no geral. Pegamos as partes, trabalhamos em forma de exercícios. Sempre lembrando que, no caso das atividades rítmicas e expressivas, os exercícios deverão estar sempre atrelados ao objetivo maior.

ATIVIDADES LIVRES

Como no grupo de situação psicomotriz, as atividades livres servirão para que os praticantes explorem suas possibilidades e, principalmente, criem novas formas de se expressar. O professor poderá definir algumas formas de exploração, como verificar tipos de saltos que podem ser realizados pelo passista quando dança com a porta-bandeira, ou então, formas de andar e trajetórias possíveis no passeio da roça, na quadrilha.

Outro ponto que é importante ser destacado neste tópico se refere a esse tipo de prática como momento de conhecimento do(s) outro(s). Comentamos sobre o processo de adaptação entre companheiros na caracterização das atividades cooperativas. A exploração de atividades em conjunto poderá ser uma excelente forma de conhecer o ritmo do outro, a velocidade, adaptar-se com a diferença de altura, forma de pegar na mão ou braço ou com a dimensão de passadas (muito grandes ou pequenas).

5.4) JOGOS TRADICIONAIS E ESPORTES



Foto 08: Jogos em aulas de Educação Física

Antes de darmos prosseguimento a este tema, se fazem necessários alguns esclarecimentos no que tange ao mundo dos jogos tradicionais e esportes. O primeiro deles se refere à diferença entre esporte e jogo tradicional. Parlebas trata estes dois âmbitos como situação motriz de enfrentamento codificado, chamado jogo ou esporte, de acordo com as instâncias sociais. No caso, o esporte é institucionalizado e o jogo não. O grau de importância é o mesmo. Não devemos priorizar um em detrimento do outro. São apenas âmbitos diferenciados de cultura corporal. Isso nos leva ao nosso primeiro questionamento: Por que, normalmente, somos orientados a trabalhar com jogos nas séries iniciais do Primeiro Grau e esporte no final do Primeiro e todo o Segundo Grau? O jogo é para crianças e o esporte para adultos? O esporte é nossa meta dentro da escola, ou seja, ensinamos jogos nas séries iniciais para que mais tarde todos possam praticar algum esporte?

A partir da definição de Parlebas, que, obviamente, estamos assumindo em nosso trabalho, entendemos que o futuro não está destinado somente ao esporte para todos os alunos. Os jogos também poderão estar

muito mais próximos de todos e deverão estar presentes no currículo até o Segundo Grau, e em todos os âmbitos educacionais. É importante destacar que muitos alunos poderão se interessar por práticas de meditação e relaxamento ou então, práticas na natureza. Ou seja, o que deve ficar claro aqui é que o nosso objetivo final não poderá estar restrito às práticas esportivas.

Assim, tanto o jogo como o esporte devem ser tratados com o mesmo respeito e atenção. Claro, que por outro lado, sabemos que as práticas esportivas predominam em nosso contexto. Agora, com muita tranqüilidade e sem pensar muito, podemos lembrar o nome de mais de trinta modalidades esportivas. Aconteceria o mesmo com os jogos? E na escola, como é tratado o jogo em relação ao esporte?

Parece-nos que o jogo tem sido tratado como uma atividade que antecede a sobremesa. Sim, acabo de lembrar-me deste velho ditado: - *"Joãozinho (eu mesmo, não o das piadas), come toda a comida para poder ganhar a sobremesa"*. O esporte tem sido a sobremesa em forma de recompensa de nossas aulas de Educação Física. Será que não sentimos prazer no jogo também?

Assim, entendemos que tanto o jogo como o esporte deverão ser oportunizados aos alunos em nossas aulas de Educação Física, com as devidas restrições e reflexões. Vale destacar que o esporte, da forma como está definido em nosso trabalho, se torna bastante complexo para ser desenvolvido nas séries iniciais por ser um regulamento fechado, ou seja, o futebol de campo, como esporte, é o mesmo aqui e na China. O que o professor deverá buscar é flexibilidade para essas regras. E quanto mais flexíveis, mais irá se parecer ao jogo. O que não podemos fazer é esquecer do jogo nos outros âmbitos educacionais. Parlebas (1999) esclarece melhor este tema:

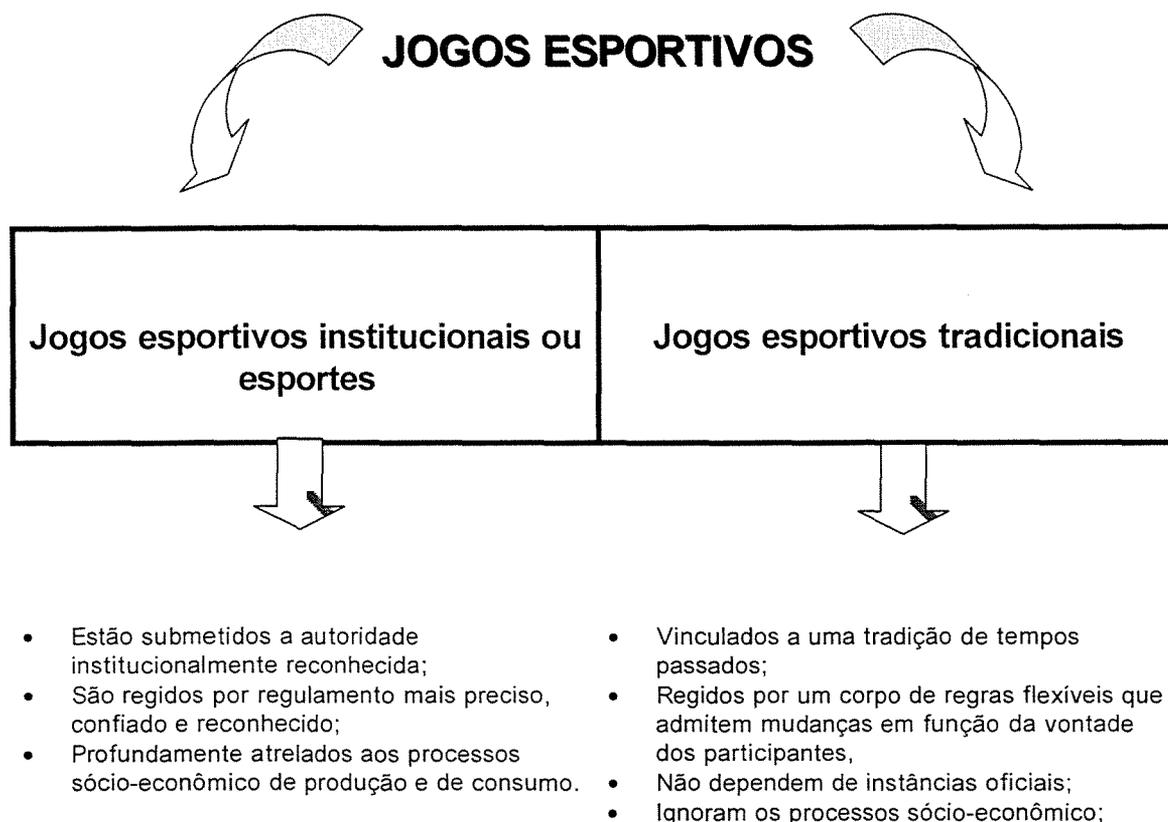


Figura 08: As duas grandes categorias dos jogos esportivos (Parlebas, 1999: 197).

Partindo de uma reflexão com relação ao jogo esportivo feita pelo professor José Pereira de Melo em relação a este mesmo texto, percebi que a nomenclatura de “jogo esportivo¹⁸” proposta por Parlebas, poderá deixar lacunas para o processo de desportivização das aulas. Vamos ver se esclareço esta questão.

Conforme a idéia de Parlebas a respeito deste tema, o esporte está atrelado a uma dimensão organizacional institucional que tem o propósito de padronizar regras e formas de participação. O jogo tradicional também possui

regras objetivas, mas dependerão do contexto para serem aceitas. Inclusive, poderão ser alteradas a qualquer momento. A meu ver, o jogo parece denotar mais mistério e, quem sabe, suas origens sejam desconhecidas. O esporte parece ser mais recente e, possivelmente, descende do jogo. É bem possível que viajando um pouco ao passado possamos encontrar a origem das primeiras organizações esportivas. E o jogo, quando começou? Como definí-lo? Quantos jogos existem no mundo?

Como disse o professor João Batista Freire no II Congresso Internacional de Motricidade Humana realizado na cidade de Muzambinho (1-4 de novembro de 2001), o jogo parece ser a entidade maior, imbricada de mistérios pouco conhecidos. Esportes, exercícios (que a meu ver são jogos de desafios e metas), jogos tradicionais, jogos de ruas, brincadeiras de infância são termos e contextos que se formaram em torno deste quase desconhecido protagonista, o jogo.

Aproveitando estes comentários do contexto do jogo, gostaria de destacar um importante exercício ou debate que deverá estar presente neste bloco, que são os elementos contextuais. Quando jogamos, podemos competir com um colega, com vários, conosco mesmo, com um amigo imaginário, com uma carroça, moto, ônibus ou até mesmo, com um amigo virtual. Ou seja, as formas de jogar e regras são extremamente obscuras.

Já o esporte é praticado em condições de contexto bastante diferenciadas e, grande parte, delimitadas pelas regras. O jogo poderá ser altamente organizado e com regras pré-determinadas como o esporte. Mas na maioria das vezes não tem hora para começar, para terminar, os espaços, regras e materiais são construídos e discutidos durante a própria atividade. O cenário (uma nave espacial, um cavalo, um estádio de futebol,...) poderá ser imaginário para cada participante, assim como o personagem interpretado

¹⁸ *Situação motriz de confronto codificado, denominado jogo ou esporte pela instância social (Parlebas, 1999: 196) "*

(Guga, Romário, Oscar, Jordan...). A priori, os interesses e vontades são os dos próprios praticantes.

O que quero dizer com isso é que no plano organizacional (regulamento) estas práticas se diferem. Esta é uma caracterização que deverá ser conhecida pelo educador para que este possa comentar estas dimensões, propor reflexões, discutir os contextos, as sensações, conflitos, e tudo mais que poderá despertar destes âmbitos de práticas. Já que evidencio estes elementos, irei apresentar algumas sugestões para refletir.

O jogo tradicional parece estar muito mais próximo ao vivenciar, sentir, criar, decidir, refletir, construir, destruir e adaptar, entre outros aspectos. São questões que, a meu ver, estão mais próximas do dia-a-dia e da própria dinâmica de viver. Influenciado pelas idéias de Edgar Morin, entendo o jogo como um constante processo de ordem, desordem e auto-organização, que mistura realidade e fantasia. Este exercício parece despertar reflexões de elementos organizacionais (normas e regras) que estão mais próximos do protagonista, criador de suas histórias e personagens.

No esporte, já está tudo definido. Dificilmente o aluno poderá modificar a regra do futebol, caso entenda que jogar somente com uma bola não é tão interessante. As opções são outras: buscar a melhor forma de participar na modalidade (desenvolver estratégias), entender como e porque existem as regras, os interesses que estão por trás dos eventos esportivos (processo sócio-econômico), as sensações que despertam esportes com estruturas diferenciadas (handebol e atletismo ou revezamento 4x100 e voleibol).

Estes são apenas alguns caminhos. O que tentei mostrar foi que os jogos parecem trazer à tona questões mais internas, onde o poder de decisão e intervenção do praticante é maior. Já no esporte as questões podem ser deslocadas para outros âmbitos, como o sócio-econômico. Certamente que não existe nenhuma linha demarcando diferenças entre interno e externo, próximo e distante, organizado e desorganizado. O que fiz foi dar um ponto de

partida e situar melhor estas possibilidades. Mas, o movimento, ou o processo dialético, deverá permear estes caminhos.

Outro ponto relevante que gostaríamos de destacar se refere a algumas peculiaridades com relação aos jogos tradicionais. Como vimos até aqui, o esporte se caracteriza pelo equilíbrio – cinco contra cinco, por exemplo -, exclusividade - adversários que se enfrentam do início ao fim do mesmo jogo-, e formas predominantemente unívocas de participação. Os jogos também poderão apresentar essas características. Mas além dessas, gostaríamos de destacar mais três descritas por Parlebas (1988):

Os jogos tradicionais oferecem uma paisagem muito mais desigual. Em muitos casos, os jogadores podem ser levados a mudar de equipe, convertendo-se seus adversários bruscamente, em seus companheiros (rede instável); inclusive às vezes, no caso de um dado participante, outro jogador é potencialmente, às vezes e no mesmo momento, companheiro e adversário (rede ambivalente). Esta incoerência relacional culmina no jogo paradoxo, repletos de coalizões e contra-coalizões, tão contraditórias como provisórias. No lugar de estar estreitamente submetido à lógica de uma equipe, freqüentemente o jogador está livre para suas decisões motrizes, e pode não ter que prestar contas a ninguém. Esta total autonomia do participante em um jogo coletivo, desconhecida no esporte, não se encontra mais que em certos jogos tradicionais (p.230).

Pelos motivos comentados anteriormente é que Parlebas considera o esporte como jogo domesticado e o jogo tradicional, como jogo selvagem. Assim, com o propósito de ilustrar melhor estas afirmações, trataremos de trabalhar com alguns exemplos de jogos tradicionais de nosso contexto. O mais conhecido deles é o de “pega ajuda”. No início, é um participante com vários adversários e vice-versa. À medida que os participantes vão sendo pegos e ajudam a pegar os demais, existe uma radical

mudança de função, de interação com os companheiros e um progressivo desequilíbrio entre adversários. Como essa, teríamos o “pega-ajuda de mãos dadas”, a “mãe da rua”, “gato e rato”, entre outras atividades similares.

Com isso, Parlebas mostrou que o universo dos jogos poderá ser infinito, com formas de interações desconhecidas até o momento e que necessita maiores investigações. A partir dessas reflexões, o autor deixa algumas questões para as pessoas que acreditam na supremacia do esporte sobre o jogo: Qual tipo de atividade poderá ser estruturalmente mais complexa, o jogo ou esporte? Que formas de decisões são mais complexas, um pega-pega de três equipes ou os jogos coletivos?

O professor deverá estar atento a esses elementos e, se possível, tentar entender a lógica dessas variantes nas atividades em formas de jogo para que os alunos percebam a lógica da atividade. No caso do pega-ajuda, com exceção do jogador que começa pegando, todos os outros participarão de dois momentos do jogo. O de correr e escapar do(s) pegador(es), e o de pegar. No instante de correr, ele deverá tomar uma atitude extremamente individualista, visando ao seu interesse de escapar dos pegadores. Na hora de pegar, ele se encontrará em uma outra dinâmica do jogo, no caso, buscará, com a ajuda de seus companheiros, estratégias para capturar os outros alunos.

A seguir, apresentarei as formas de jogos e esportes a partir dos Sistemas de Classificação. Também procurarei caracterizar cada grupo de atividades, assim como agregar algumas propostas praxiológicas existentes para alguns grupos de atividades.

5.4.1) Atividades Cooperativas

Nos blocos anteriores a cooperação já foi apresentada. No primeiro, a cooperação tinha como meta o conhecimento do próprio corpo. No seguinte, para dançar ou realizar atividades expressivas em função de um

ritmo. Neste bloco, a cooperação estará inserida no contexto dos jogos e esportes.

Para participar deste tipo de atividade o aluno deverá ater-se ao processo de leitura dos outros participantes, o que Parlebas denomina de decodificação das ações. Perceber como o companheiro realiza a ação, como participa, como salta, como segura, são alguns exemplos de ações relevantes para esse grupo de atividade.

Esse processo de cooperação também é conhecido como comunicação motriz, que terá como meta a coordenação gestual. Conforme Lavega Burgués (2000), a comunicação poderá ser realizada de três formas: mediante o contato corporal, tal como a ginástica rítmica em conjunto ou as danças de salão; através de objetos, como no jogo de frescobol; facilitando uma mudança de espaço, como as coreografias de alguns espetáculos de danças. O autor também destaca que:

“Os comportamentos dos jogadores assim como as antecipações na resposta de suas ações motrizes estão pré-programadas, ou seja, não existe a necessidade de improvisar, inventar respostas novas, já que tudo está controlado, estável e determinado, a priori.” (Lavega Burgués, 2000: 217)

Estas são algumas regras comuns ao grupo de atividade que o professor poderá estar sempre atento no instante de planejar, construir novas atividades, transferir estrutura de uma atividade para outra e, principalmente, no instante de apresentar a atividade para seus alunos. No decorrer do tempo os próprios alunos irão realizando as transferências e buscando formas de participar no jogo.

JOGOS TRADICIONAIS

Nos jogos os exemplos de cooperação são muitos. O brincar de “cadeirinha¹⁹” que, muitas vezes, pode virar uma competição, é um exemplo de cooperação. Os três deverão entrar em acordo para realizar a tarefa. O momento, a altura, os passos, tudo deverá estar sincronizado para que os alunos tenham êxito na tarefa. Os jogos de “estafetas” de “passar bola”, “passar o bastão”, “correr de mãos dadas”, são algumas formas competitivas.

Mas os jogos poderão apresentar atividades cooperativas sem a competição. A realização de uma “pirâmide humana”, o ato de desvencilhar o “nó humano” e a própria brincadeira da “cadeirinha” são atividades onde o professor irá promover a cooperação para realizar uma tarefa, cumprir uma meta coletiva ou solucionar problemas. Este é um tema bastante relevante porque também poderá levar os alunos a questões em outros âmbitos, como a filosofia ou sociologia.

ESPORTES

Nos esportes, a cooperação estará sempre vinculada à superação do adversário. Não acontece a cooperação para realizar um objetivo ou um desafio de uma tarefa, como ocorre nos jogos tradicionais. Sendo assim, o ato de cooperar segue as normas da modalidade, ou seja, esta ação acontece através da sincronia de ações motrizes, como coreografias de ginástica, provas de remo, passagem de um bastão nos revezamentos etc.

As formas de participações, ou técnicas e combinações, são construídas em função do regulamento. Não posso simplesmente lançar o bastão para o outro colega, devo buscar formas de passá-lo sem diminuir minha velocidade e na maior velocidade de meu companheiro, dentro da zona de passagem do bastão. Detalhes como tempo, passadas, momento de passagem e velocidade são essenciais para o êxito dos participantes.

5.4.2) Atividades de Oposição

No que diz respeito à oposição na Praxiologia Motriz, está implícito que existem somente dois participantes na atividade, e que a relação é a de opor-se ao adversário. O processo de leitura das ações do adversário para decidir e antecipar-se às antecipações do adversário é o que caracteriza este grupo. Sempre lembrando que no esporte as normas são rígidas e padronizadas de acordo com as confederações e no jogo são atividades construídas em função do material, grupo e espaços. É o que veremos a seguir.

JOGO TRADICIONAL

O primeiro jogo de que me lembrei com estas características foi o da “briga de galo”, nome como era conhecido em minha cidade, Santa Maria, RS. A atividade é bastante simples. São dois jogadores, um de frente para o outro, agachados. O objetivo do jogo é desequilibrar o outro com as mãos. Este desequilíbrio acontece sempre que o jogador tiver que apoiar-se com outra parte do corpo que não sejam os pés. “Ganha” quem desequilibrar o outro o maior número de vezes.

Nesta época, me sentia um verdadeiro galo. Inclusive, havia o canto da vitória do galo. Além da briga individual, inventávamos a briga coletiva nos horários livres (recreios). Neste jogo não havia vitoriosos porque eram tantas as quedas, tantos os participantes que valia mais a própria participação. Uma das explicações que encontro para o sucesso deste jogo neste período está atrelada a uma expressão (gíria) que era usada para os “melhores” em uma determinada tarefa, aqueles que tinham as melhores

¹⁹ Cadeirinha: grupos de três, onde um é carregado pelos outros dois. Os dois que carregam, realizam a cadeira com os braços dados, o direito agarra por cima o braço do colega e o esquerdo agarra por cima o próprio braço. O aluno que irá sentar-se na cadeira deverá passar os braços por trás do pescoço dos colegas.

notas, realizavam manobras radicais com seus skates e bicicletas: “Este é galo!”.

Atualmente temos o jogo da capoeira. A priori, pode-se dizer que a capoeira enquadra-se neste grupo justamente porque é considerada uma luta. Mas, desde a Praxiologia, é fundamental saber suas normas e fins para entender sua essência. Em uma primeira análise, a partir de livros e conversas com capoeiristas, a capoeira é jogada de três formas básicas: luta, jogo e apresentação.

A luta é considerada como atividade de oposição. São dois participantes, um contra o outro, buscando aplicar golpes e superar o adversário. Vence aquele que pontuar mais. O jogo tradicional é mais difícil de classificar já que a regulamentação varia em função do grupo. Mas podemos dizer que é uma mistura de uma atividade de oposição com uma atividade de cooperação, que pode ser entendida como “brincar de lutar capoeira”. E o que é brincar? Aí se caracteriza a confusão. Assim, não é luta porque não existem vitoriosos e nem derrotados. Mas, na expressão de alguns participantes, quando conseguem ludibriar o colega, parecem vivenciar um momento de vitória. É mais um dos mistérios do jogo.

Assim, na essência da atividade, não podemos colocar o jogo e a apresentação de capoeira neste grupo porque o regulamento não prevê confrontos e sim, interações através de ações motrizes deste jogo com o companheiro. Não adianta entrar para jogar e despejar uma série de golpes sem ater-se ao outro jogador e buscar uma interação. Esta interação é, na maior parte das vezes, cooperativa. Na capoeira do tipo apresentação esta relação é mais explícita porque o objetivo é a criação de coreografias e acrobacias sincronizadas dos dois participantes.

Mas, como qualquer prática da cultura corporal, fica difícil resumir a capoeira a esta ligeira análise. Esta prática está imbricada de história, música, ritmo e religião. Eu mesmo não tenho nem a vivência de uma roda de capoeira, a não ser como observador. Entretanto eu, como qualquer outro

educador das condutas motrizes, poderei criar a capoeira de um determinado grupo, com as ações motrizes possíveis e conhecidas para os participantes. É só agregar a esta prática a história, ou as histórias, da capoeira.

Ainda com relação ao jogo de oposição, gostaria de dar algumas possibilidades de jogos de lutas, com base nas reflexões de Hernández Moreno e Jiménez Jiménez (2000), que mostram algumas possibilidades dos conteúdos esportivos na educação escolar:

FORMAS DE JOGO DE LUTA:

- **Imobilização:** impedir o avanço do oponente; impedir o oponente de incorporar-se, impedir o oponente de dar a volta e dar a volta ao oponente.
- **Desequilíbrios:** sentados, de joelhos, de cócoras (como a briga de galo) e em pé.
- **Golpes** (tocar – esquivar): pé-pernas, joelhos, cintura, costas, ombros, rosto/cabeça e mãos/braços.
- **Fixar:** de costas e de frente.
- **Projetar:** utilizando diferentes zonas de agarre, ombros, tronco, utilizar diferentes referências de desequilíbrio, tocar o solo com determinada parte do corpo (mão, joelhos,...), ou tocar o solo com qualquer parte do corpo.

É só criar e propor formas diferenciadas de lutar. Outros tipos de confrontos também poderão ser utilizados como os jogos de raquetes, petecas, dribles (1 contra 1)

ESPORTES

Sem complicar muito. O esporte é mais claro, ou seja, o jogador terá que superar o outro com golpes que estão definidas no regulamento. Esta é a norma para todos os tipos de lutas: judô, caratê, capoeira, jiu-jitsu. São

exemplos de esportes mediante o contato corporal. Como nos jogos, estas interações poderão acontecer através de objetos, como nos esportes de raquetes: tênis, squash, badmington,...

5.4.3) Atividades de Oposição e Cooperação

Neste grupo ocorre a união das duas formas de interações dos grupos anteriores, a cooperação e a oposição. O processo de leitura se torna mais complexo porque o participante deverá ler os seus colegas, assim como os adversários, e tomar decisões em função desse panorama. O participante deve ter ciência de que a sua informação terá que ser clara para os companheiros e obscura para os opositores.

Como conseqüência, as alternativas são maiores para aquelas atividades que apresentam maior número de participantes. No jogo de duplas de tênis, o panorama de leitura das informações é bem mais simples que no futebol de campo. Isto não quer dizer que o futebol requer maior inteligência que o tênis em dupla. São práticas diferenciadas. Se, por um lado, há maior complexidade da leitura das informações no futebol, por outra parte, os jogadores de tênis carecem de precisão em seus golpes, e o erro é fatal. São habilidades diferentes.

Representar tem sido a expressão que venho utilizando para mostrar como se dá a interação de oposição. Já que neste grupo ocorre o processo de leitura das informações, em relação aos adversários, o participante deverá representar algo que não irá fazer na verdade. Esta representação deverá ser convincente. Olhar para um lado para onde não irá deslocar-se, passar despercebido pela defesa, trazer o adversário para um espaço de jogo onde a sua ação é mais favorável, induzi-lo a pensar em uma opção e efetuar outra, contrária, observar a trajetória do adversário e explorar a melhor alternativa, são alguns exemplos gerais de representações. Mas esta

representação não é do tipo ensaiada e decorada antes da apresentação, onde os atores sabem exatamente o que irá passar. É mais dinâmica e interativa. Talvez se pareça a uma peça de teatro com tema e atores definidos, onde o texto é construído através da interação com a platéia. Cada ator poderá utilizar tudo o que aprendeu para dar corpo a seus personagens, a cada minuto do espetáculo. O esporte não é assim?

Como vimos, na relação com o adversário, mostrar a sua jogada e ação não é a melhor alternativa. Isto o participante deverá fazer para seus companheiros. Ainda usando a idéia de representação em uma peça teatral, o grupo todo deverá conhecer-se e saber explorar da melhor forma as características e recursos de seus companheiros. No jogo, que possui oposição e cooperação, funciona desta forma também. Se os companheiros não se conhecem, dificilmente poderão superar uma outra equipe que tenha coletividade. A individualidade, na maior parte das vezes, está vinculada à coletividade. Certamente que existem ações individuais importantes, mas na maior parte das vezes esta ação antecede a participações de seus companheiros.

Uma outra análise possível se refere ao número de participantes neste grupo. Observa-se que a complexidade das interações é diferenciada em função da quantidade de participantes em cada modalidade. No tênis em dupla, por exemplo, o processo de leitura, companheiros e adversários, é mais simples. Tenho apenas um companheiro e dois adversários para considerar em minhas decisões. A complexidade se dá nos detalhes: formas de defender e atacar, precisão nos ataques e defesas, dificultar a recepção e organização de golpes etc. Enfim, quanto mais mergulharmos neste mundo, os detalhes, as formas de decidir, as precisões o vão preenchendo. O erro é praticamente irrecuperável. Quando a modalidade envolve um número maior de participantes, quase sempre, o erro poderá ser recuperado e dividido com os colegas. Diferente do tênis, onde um erro dificilmente poderá ser recuperado

pelo colega ou, na melhor das hipóteses, ele só contará com um companheiro para cobrir o seu erro.

Quanto maior o grupo, mais complexas serão as alternativas. A dificuldade já começa na organização de uma equipe. Quem deve jogar? Onde deve jogar? As possibilidades de jogo são proporcionais ao número de participantes. Os erros não são tão fatais assim com exceção do goleiro. Errar um passe, uma finalização, um cabeceio, uma marcação, na maior parte das vezes não implica em maiores problemas. Inclusive, é possível fazer um ajuste em função das dificuldades e limitações de seus participantes.

Como os erros, os méritos dos acertos, em grande parte, são coletivos. Se uma equipe é superior a outra, dificilmente poderemos atribuir a indivíduos, e sim a uma organização do grupo. Obviamente que podemos destacar um ou outro que executaram as melhores jogadas de ataque (os goleadores oportunistas ou armadores do ataque) e na defesa (defensores que estão sempre bem posicionados ou até mesmo o goleiro que opera milagres).

JOGOS TRADICIONAIS

Os jogos e seus mistérios. É o que vem investigando o professor João Batista Freire da Silva. Infelizmente não irei desvendar muitos mistérios, apenas o que se propõe a Praxiologia Motriz, no caso, de sua lógica interna e no que se refere à regulamentação e formas de interações.

Sendo assim, gostaria de apresentar mais algumas características da lógica interna do jogo que poderão ser consideradas pelo educador. O jogo, por não ter um regulamento fixo e depender de seus participantes e espaços, por estar representado por culturas diferenciadas, poderá nos mostrar um número infinito de formas de jogar. Por isso, como diz o próprio Parlebas, é quase impossível conhecer a lógica interna de todos os jogos de todo o mundo, devido à própria dinâmica. Mas, mesmo assim, Parlebas consegue

mostrar algumas peculiaridades no que tange à lógica interna dos jogos de equipe que não estão contempladas nos esportes. É o que iremos mostrar na seqüência a partir de uma recente interpretação do professor Pere Lavega Burgués (2000), um dos grandes estudiosos dos jogos tradicionais.

Jogos de cooperação-oposição exclusivos. São aqueles em que cada jogador sabe quem são seus companheiros e quem são seus adversários. Como exemplo, é possível citar o betis o taco, o rouba-bandeira ou a queimada. Esta é a mesma relação que se dá nos esportes.

Jogos de cooperação-oposição ambivalentes. Neste caso, qualquer jogador pode fazer a função de companheiro ou adversário. Em nossa realidade não temos jogos conhecidos com essas características. Mas não é difícil criar um. Estas situações acontecem somente quando temos mais de duas equipes jogando ao mesmo tempo. O jogo de futebol jogado por três equipes com uma meta é bom exemplo. No decorrer do jogo, caso uma equipe se destaque, possivelmente surjam situações de aliança entre as duas equipes que estão perdendo. Impedir que o adversário faça mais golos passa a ser o objetivo das duas equipes que, em alguns momentos, poderão apresentar estratégias em conjunto. Daí vem a ambivalência. E seguem os mistérios dos jogos.

Parlebas (1999) utiliza esta constatação para propor importantes questões do âmbito da sociologia:

(Ainda tenho dúvidas quanto a este trecho...do seu significado) “ *Qual é o motivo profundo dessa divisão?* (se referindo aos jogos) *Como se explica o fato de nossa sociedade ainda resistir em aprovar os jogos paradoxais? Uma das funções da instituição não seria a de passar a afastar as situações de efeitos perversos dos jogos de antagonismo absoluto e transparente, desprovidos de ambigüidade? Os paradoxos lúdicos ameaçam certos aspectos da ordem social, possuidores, que*

são, de traços considerados perturbadores, subversivos?(p. 193)”

Jogos de cooperação-oposição estáveis. Lavega Burgués se refere à estabilidade de participantes no transcurso do jogo. Nos jogos estáveis, no decorrer da partida, sempre os jogadores atuam com o mesmo número de adversários e companheiros. Um bom exemplo é o jogo da peteca em duplas. Do início ao fim de uma partida, jogam os mesmos (companheiros e adversários). É assim também com jogos como queimada e rouba bandeira. As mudanças de companheiros de equipes acontecem ao final da partida, principalmente se houver um desequilíbrio no jogo. Esta estabilidade se parece aos esportes de oposição-cooperação: mesmo número de participantes, adversários e companheiros.

Jogos de cooperação-oposição instáveis. Neste grupo acontecem situações nada parecidas com os esportes. Se a cada golo do futebol a equipe que o converteu pudesse escolher um dos jogadores dos adversários para jogar do seu lado, venceria a equipe que conseguisse incorporar todos os jogadores adversários. Este jogo, que provavelmente nunca será esporte, se parece a uma das formas do jogo da queimada. Outros exemplos podem ser encontrados em algumas formas de brincar o pega-pega - o pega-ajuda ou o pega-corrente. Começa com um jogador pegando todos e acaba com todos pegando um.

As mesmas questões no âmbito sociológico citadas por Parlebas cabem neste grupo porque são situações que mostram novas formas de interações. E novas perguntas surgem: Quem vence um pega-corrente, quem fica por último ou a corrente que com todas as dificuldades conseguiu pegar o último? Qual a importância da vitória neste jogo?

Gosto de lembrar-me do que acontecia em nossas “peladas de futebol” que, segundo a caracterização de Parlebas, é considerada jogo. A nossa preocupação maior era jogar, onde pudéssemos cumprir desafios, fazer

jogadas diferentes, inclusive, malabarismos. A quantidade de participantes era importante também, porque sempre buscávamos reunir todos, ou o máximo. Mas não era por falta de quorum que deixávamos de participar e nem por reunir um número ímpar. Até os maiores e mais habilidosos participavam. Aí buscávamos um segundo critério, o equilíbrio. Este não se resumia ao número de participantes, como no esporte. O mais interessante era “dar jogo”, ou seja, duas equipes que tivessem chances de atacar e defender. Para isso valiam: metas menores para a equipe menos habilidosa ou para o menor goleiro; números diferentes de participantes por equipe (uma com 3 e a outra com 5); o goleiro podia jogar na linha; os mais habilidosos não poderiam marcar golos. Estas regras variavam toda vez que nos encontrávamos e, inclusive, durante o próprio jogo. O importante era jogar e manter o equilíbrio entre as equipes.

ESPORTES

Em nossa área, atividades que contemplam a oposição e cooperação são conhecidas como esportes de equipe. Mas este não chega a ser um termo preciso para o que nos propomos neste trabalho já que esporte de equipe pode ser considerado outra forma de cooperação. Por isso, iremos especificar, ou seja, esportes de equipe com cooperação e oposição.

Lavega Burgués e Lasierra Aguilá (2000) publicaram um trabalho onde discutem as peculiaridades dos jogos de equipe e mostram jogos e formas jogadas para iniciação. As bases desta obra também estão calcadas na Praxiologia. De forma bastante objetiva os autores mostram as principais características dos esportes de equipe:

*“1) Todos os esportes coletivos apresentam uma mesma **estrutura de duelo** onde se enfrentam sempre duas equipes, com igualdade de efetivos. Esta circunstância origina que todos os participantes adaptem as suas ações aos companheiros (comunicação motriz) e aos adversários (contra-comunicação). Estamos diante de situações motrizes exclusivas (onde os jogadores não podem ser, ao mesmo tempo,*

companheiros e adversários), estáveis (não ocorrem mudanças de rol nas relações dos jogadores) e simétricas (as equipes participam do mesmo rol).

1) *Os esportes de associação sempre acontecem em locais padronizados, suscitando aventuras esportivas em idênticas limitações espaciais, seja qual for a localidade, país ou continente que acolhe as ditas práticas. Unicamente se permite uma estreita margem de flexibilidade na largura e comprimento das pistas esportivas, estipulados em cada caso pelas federações ou outros organismos oficiais.*

2) *Os imperativos temporais, estão muito definidos. Por um lado, se joga qualquer esporte coletivo atendendo a restrições temporais marcadas pelo regulamento de cada esporte em questão. A maioria dos esportes de equipe normalmente transcorre em dois períodos iguais de tempo (também podem apresentar-se quatro intervalos temporais, ou a consecução de vários sets), buscando acumular o maior número de pontos a favor. Em determinados encontros se possibilita a introdução de prorrogações (ou outros mecanismos como as penalidades) para proclamar um ganhador do confronto.*

3) *A manipulação do material. Todos os esportes coletivos buscam manipular da melhor forma possível um móvel esférico, orientando todas as ações um objeto físico determinado (meta, cesta, zona contrária). Sempre se manipula uma bola, cuja forma e tamanho variam segundo o esporte em questão, mas que condiciona da mesma forma todas as adaptações motrizes que os jogadores devem realizar. (p. 34 e 35) "*

Os esportes, com as características mencionadas por Lavega Burgués e Lasierra Aguila, praticamente vêm predominando em nossas escolas, refletindo-se diretamente nos conteúdos. Temos quadras, matérias, livros, cursos, enfim, toda a estrutura e conhecimento para desenvolver estes

conteúdos. Reproduz o que aprendemos em nossos cursos de Educação Física. Esta será a questão que abordarei na seqüência.

Um dia, após o almoço, no intervalo de minhas atividades na Faculdade de Educação Física da Unicamp, observava a disposição e os espaços de prática da FEF. Entre quadras poliesportivas (futsal, handebol, basquetebol e voleibol) contei aproximadamente 10. De onde estava, também avistava uma parte do campo de futebol que é rodeado por uma pista de atletismo. Era possível também apreciar um bonito e pequeno bosque onde as pessoas caminhavam e corriam. Além desses espaços, a FEF conta com ginásios poliesportivos, salas de ginástica e dança. Pensei nessas relações entre jogo e esporte.

Estes espaços construídos na FEF sugerem práticas (jogos ou esportes) com características de oposição-cooperação. O que quero dizer com isso é que temos fomentado e estimulado predominantemente práticas com essas características. Isto se torna mais claro quando encontramos na maioria dos currículos de Educação Física o futebol, basquetebol, voleibol, handebol, ginástica e atletismo. Em alguns casos, estas disciplinas ocupam dois ou três semestres. Nada mais óbvio que encontrarmos estas práticas em aulas de Educação Física.

Para ilustrar, gostaria de comentar o trabalho desenvolvido por Buendía Heredia e Lavega Burgués (1997) que estudaram as disciplinas dos currículos dos INEF (Instituto Nacional de Educação Física) da Espanha segundo o sistema de classificação de Pierre Parlebas. Uma das constatações dos autores foi o acompanhamento que os Institutos dão aos esportes relevantes, ou seja, os esportes coletivos. Especificamente, o rugby, futebol, handebol e voleibol, prevaleciam nestes currículos. A consequência disso são práticas predominantes de cooperação-oposição e número reduzido de práticas cooperativas e em meio instável (práticas na Natureza). Enfim, demonstra que, de acordo com o sistema de classificação, existe a preferência, e até a especialização, do aluno para determinados tipos de práticas. Será que é esta

formação que gostaríamos de dar para nossos alunos? O que propõe Parlebas com o estudo da lógica interna dos jogos não estaria sendo mais relevante para a formação dos alunos? Estas novas indagações promovidas pela Praxiologia Motriz é que vem me direcionando para estas questões.

O panorama dos INEFC da Espanha talvez não seja tão desconhecido para nossa realidade. Por isso, levanto algumas reflexões para nosso contexto: Será que não estamos reduzindo a pedagogia da motricidade humana à pedagogia de práticas coletivas? Intencionalmente ou não, o esporte não tem sido a principal meta de nossas práticas? O jogo não vem sendo tratado como uma prática pré-esportiva, conseqüentemente, de menor importância que o esporte? E se junto com as quadras e campos criássemos também espaços similares às ruas, parques e campos, cenários de nossos melhores jogos da infância?

Mesmo sendo o grupo de práticas mais ensinado em aulas de Educação Física, entendo que, à luz da Praxiologia Motriz, é o menos compreendido em sua essência. Irei relatar rapidamente como aprendi handebol, na maior parte das vezes. Passe: lateral, ombro, pendular e para trás. Chute em contato com o solo e em suspensão (ombro e manivela). Cada elemento deste foi treinado separadamente e, ao final de tudo, o professor pedia para que jogássemos handebol. O treinamento nos levava a entender que o jogo de handebol se resumia à perfeita execução de gestos técnicos. Este processo de ensino-aprendizagem era conhecido como método parcial. O resultado era que, na maior parte das vezes, executávamos perfeitamente a técnica, mas não entendíamos por que, mesmo com uma boa execução, o adversário interceptava o passe, o goleiro conseguia realizar facilmente a defesa, entre outras lacunas.

Percebo que essas interpretações errôneas em relação aos esportes coletivos ainda perduram. Isso se torna mais nítido na mídia, com relação ao futebol. Vemos algumas pessoas insistindo na idéia de que o Brasil não produz mais craques como antigamente, ou então, que alguns craques da

década de 60 e 70 hoje se destacariam ainda mais, fazendo mais golos. É uma questão complexa e talvez irrelevante, mas jamais me arriscaria a defender essa idéia. O que entendo é que hoje existe maior clareza deste jogo, principalmente no que se refere à coletividade. Com isso, um bom jogador, um craque nos dias de hoje, deve estar vinculado a uma coletividade porque atualmente nenhuma defesa favorecerá espaços para que um jogador dribles metade da equipe. Os deslocamentos, os posicionamentos, as trajetórias, são pensadas como um sistema - e não individualmente. Por isso, Garrincha teria pouco espaço para executar seus dribles, e mais, teria dois adversários na cobertura. Talvez pudéssemos fazer um teste, posicionando uma defesa como na década de 60 e 70, e colocar o Denilson para fazer as suas fintas. Possivelmente teríamos mais um craque como Garrincha e Pelé.

A discussão pode até ser irrelevante, mas os princípios que geram esta dúvida nos levam a concluir que algumas pessoas importantes de nosso futebol não percebem a essência do jogo. O que quis defender é que os craques dependerão daqui para frente de uma coletividade. Não adiantará nada ser habilidoso sem dar seqüência a uma jogada e tampouco deslocar-se desordenadamente em campo. Estas interações cooperativas deverão ser cada vez mais precisas e coordenadas para que os espaços apareçam para os craques.

Mas como solucionar este impasse do ensino de esportes de oposição-cooperação. O primeiro ponto é insistir nos processos de leitura da informação do adversário e companheiro e na tomada de decisão em relação a espaços, companheiro e adversário.

Sobre este assunto, Greco (1998) coordenou um estudo chamado Iniciação Esportiva Universal. Nesta obra, da qual contribuo no capítulo que trata do handebol, o grupo buscou caracterizar essas atividades e mostrar possibilidades de trabalhá-las. Alguns indicadores de tomadas de decisões são criados para nortear a ação do educador. A técnica, nesta obra, entra como aprimoramento e aumento de possibilidade de participação, não como

protagonista. Na opinião deste grupo, o participante deverá avaliar suas possibilidades técnicas e envolver-se num processo de aprendizagem de forma contextualizada, ou seja, dentro das necessidades do jogo. Com isso, entendo que foi superada a idéia de tratar os jogos coletivos essencialmente a partir das partes ou do ensino das técnicas de execução.

De acordo com os objetivos propostos no PCN em aulas de Educação Física, dificilmente ensinaremos muitas modalidades esportivas, com alto grau de habilidade. A não ser que especializemos nossos alunos em duas ou três modalidades, ou seja, coloquemos o esporte como meta de nossas aulas. Mas isso já não coincide com os objetivos dos PCN que entende que: “A Educação Física Escolar deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos (BRASIL, 1997:24)”. Na perspectiva da Praxiologia Motriz, poderemos dar instrumentos para que nossos alunos, a partir de vivências, compreendam as formas de interação (oposição-cooperação), o processo de tomada de decisão, avaliação da sua participação em cada prática, inclusive aproveitando transferências de outras práticas similares.

Outra possibilidade é a própria comparação entre a estrutura de oposição cooperação no esporte e jogo tradicional. Por que não tratar daquelas questões que propõe Parlebas sobre os jogos que poderão proporcionar situações paradoxais? É só o caminho. Cada educador deverá delinear o seu, dentro de suas possibilidades e metas.

Exemplos de esportes de oposição-cooperação: futebol (todos), handebol (todos), voleibol (todos), tênis (duplas), basquetebol (todos) e pólo aquático. Fico por aqui porque a lista é grande.

5.4.4) Atividades Psicomotrizes

Ausência de interação, esta é a essência deste grupo de atividade. É praticamente desnecessário ler informações do companheiro. A ênfase está

no estereótipo motriz. O comportamento pré-programado para executar da melhor forma possível. É fundamental sensibilizar o domínio proprioceptivo. Intensidade nos treinamentos também caracteriza essas práticas (Parlebas, 1999).

A principal dinâmica é um praticante e um objetivo (correr mais rápido, saltar grandes distâncias, efetuar da melhor forma possível um grupo de ações motrizes etc.) A atenção da atividade está totalmente voltada para a tarefa. O outro participante poderá dar uma referência, uma informação, mas não é necessário desenvolver estratégias motrizes contra o adversário ou em conjunto com o companheiro. A lógica principal é o praticante e sua tarefa.

PATINAR

O aprendiz de patinação em suas primeiras aulas se parece muito a algumas fases do desenvolvimento motor. Nas primeiras sessões o praticante começa em pé, apoiado, sentindo o chão com as rodas. Em seguida, dá seus primeiros passos, ainda que sejam desajeitados e seguidos de sucessivas quedas. O apoio no solo ainda é instável. Além da passada, temos os deslocamentos mecânicos das rodas. Nos desequilibramos para dar uma passada e deslizar. O aprendizado segue. Uma passada e chão. Nosso jogo é o de aprender, dominar a técnica e desfrutar dessa nova forma de deslocar-se. Por que? Até quando? Quanto tempo levaremos? Iremos até o final? Não sabemos. São os mistérios do jogo.

O atleta patinador é um ser integrado com o seu instrumento. É como se tivesse nascido com rodas. Conversa patinando, anda em alguns lugares difíceis, faz acrobacias como se estivesse andando ou correndo. As normas do esporte alertam: vencerá aquele que atingir o maior número de pontos nos quesitos determinados pela regra. A alternativa do atleta é: treinar os elementos básicos da apresentação e criar novas e complexas acrobacias para destacar-se. Errar, nem pensar.

O que aproxima nossos dois personagens é justamente a lógica da prática. A necessidade de treinar intensamente, sentir o movimento, repetir, avaliar, tornar a repetir, ou seja, a atenção na sua própria ação. Um visando ao aprendizado, o outro à performance. A diferença é que estes participam de situações regulamentares distintas. O primeiro, a princípio, quer aprender. Talvez nem saiba o porquê, e nem determinou tempo para que isso aconteça. O que lhe traz a esta prática é o prazer e o desafio de aprender. Quando começa, termina, continua, isso depende de cada um.

Já, nosso atleta vive um mundo diferente. Tempo, é precioso. Prazer, talvez não coincida sempre com as estafantes sessões de treinamento. As metas são claras e precisas. Errar, nem pensar. Quanto maior o nível de participação, maior o número de restrições e regras. A alimentação é balanceada. A carga de treinamento físico é intensa e específica.

E para a escola, o que convém? Talvez esta discussão contextual sirva de parâmetro. Será que não podemos levar o contexto organizacional do esporte para o jogo? Não com a mesma rigidez, mas com informações mais concisas. E a ludicidade de nosso aprendiz, que demonstrava interesse sem compromisso, motivado pelo ato de aprender e prazer, não pode ser levada aos âmbitos esportivos? Será que o esporte deve ser norteadado estritamente por números, marcas e recordes? Não é possível vislumbrar novos horizontes e caminhos para o esporte?

Por serem atividades solitárias, possivelmente preenchem a lacuna de nossa vaidade. *“Eu consigo plantar bananeira. Eu já consigo saltar 4 metros. Aprendi a fazer uma estrela. Consegui terminar minha tese (é o que espero)”*. Tudo isso, independentemente do contexto. Vamos a mais uma história para buscar outra dimensão dessas práticas ditas, solitárias.

Quando falei da tese, logicamente me referi à minha história, que ainda não foi concluída. Mas, caso eu seja aprovado nesta tese, apesar de estar presente o meu nome como autor, não dá para esquecer de muitas pessoas que vêm me estimulando e muito que me ajudaram nesta jornada:

meus pais, que “paitrocinaram” meus estudos, inclusive parte do mestrado, o Ruy Krebs que me ensinou os primeiros passos acadêmicos, mais recentemente, o professor De Marco, que vem acreditando neste estudo, minha companheira Ana e meu filho Lorenzo, que vêm me acompanhando e amenizando os traumas desta série de mudanças nos últimos quatro anos em função do trabalho. Poderia citar muito mais gente, mas só gostaria de ilustrar que mesmo sendo o aprendizado de uma atividade psicomotriz não quer dizer que não dependa de relações sociais essenciais. A dinâmica da atividade é escrever um trabalho original e, metodologicamente consistente. Ainda que seja só minha a responsabilidade de escrevê-lo.

O mesmo se passa com esse grupo de atividades. Repetir, aprender, sentir, executar, melhorar, depende de um bom grupo de apoio. Dentre eles, um pedagogo que consiga avaliar em conjunto com o praticante as necessidades e sentidos para o aprendizado.

JOGOS TRADICIONAIS

Os jogos são inúmeros, mas tentarei seguir a organização da Praxiologia. Aqueles em que se utilizam materiais, diríamos que será necessário aprender a usá-los da melhor forma e ser mais preciso em seu uso. Jogo de bolitas (bola de gude, burquinha,...), como é chamado no Rio Grande do Sul, parece ser muito conhecido em nosso contexto. O objetivo é atingir outra bola ou uma determinada região (depende do jogo). Em dimensões maiores, podemos citar o boliche, a bocha, malha e jogos similares.

O outro grupo de jogos não requer adereços e nem materiais. Um salto mortal, uma roda, um grande salto, andar como o saci-pererê, deslocar-se de diversas formas, são algumas das possibilidades.

ESPORTES

No campo dos esportes a forma de participação, com ou sem material, também pode ser utilizada como parâmetro.

- Com material: patinação, lançamentos e arremesso (atletismo), saltos (atletismo), ginástica em aparelhos (individual).
- Sem material: corridas (100, 110, 220, 400 e 800) e ginástica de solo individual.

5.4.5) Atividades na Natureza

Este grupo de práticas é extremamente relevante para o conhecimento do aluno. São vivências completamente diferentes, desde o ponto de vista da lógica interna porque deve-se considerar novos elementos para realizar esta prática. Os participantes devem estar atentos às incertezas do meio ambiente. Observar o terreno de prática ou as correntezas dos rios, ou as forças dos ventos, tomar decisões e adaptar as suas ações motrizes a estas adversidades constituem os novos desafios dos praticantes.

Marimon i Vilalta (2000) chama a atenção para as confusões que esta terminologia proporciona à maior parte dos leitores. Normalmente define-se por atividades na Natureza todo o tipo de atividade que se pratica em uma ambiente natural, pouco modificado pelo homem. Mas para a Praxiologia Motriz esta definição não é suficiente em se tratando de lógica interna. O futebol ou o voleibol jogado em um campo, numa coxilha pampeana, é uma prática na Natureza? Obviamente que precisaríamos de mais informações para conhecer as normas desta atividade, mas possivelmente as características da lógica interna não apontam a necessidade de realização de uma leitura do meio de prática. Conforme Marimon i Vilalta, este grupo de atividades envolve aquelas práticas que tenham sua lógica interna orientada na relação que

estabelecem os participantes com o meio físico de prática. No caso que acabamos de exemplificar do futebol/voleibol, é muito provável que os praticantes tivessem que realizar constantemente a leitura do ambiente e adequar sua ação motora, também conhecida como processo de adaptação ao meio físico. As atividades mais conhecidas em nossa cultura são: escalada, motocross, bicicross, cross country, cicloturismo, caminhadas em regiões onde o homem não modificou na maior parte o ambiente.

Mas na escola, será que temos espaço, tempo e condições para pensarmos em práticas como essas? Qual escola possui estrutura suficiente para possibilitar práticas físicas na Natureza? Qual escola prevê este tipo de atividades em seu planejamento? Que preparo têm os professores para desenvolver essas práticas?

Todas essas questões parecem acabar com nossas esperanças de desenvolver esse tipo de prática na Natureza. Mas talvez não seja tão complicado assim na maior parte das escolas brasileiras, principalmente aquelas que estão situadas próximas a rios, montanhas, mares e campos. Entendo que os problemas maiores se encontram em instituições localizadas nos grandes centros e com poucos recursos, situadas distantes desses lugares de prática. Já não é tão impossível assim desenvolver essas práticas se pensarmos que talvez grande parte das escolas não teriam maiores problemas para deslocar-se a estes âmbitos e mais, em muitos casos, talvez essas práticas sejam até freqüentes por parte dos alunos. Este caso pode ser ilustrado nas escolas rurais, onde muitas vezes as crianças se deslocam de barco, a pé ou a cavalo para assistir suas aulas.

Particularmente, penso que dois fatores justificam a inclusão dessas práticas nos currículos de grande parte do território nacional. O primeiro fator vejo como o mais importante: a destruição de nossa Natureza. Foi divulgado no dia 03 de outubro de 2001 no jornal O Estado de São Paulo que o Brasil tem o maior desmatamento do mundo em números absolutos segundo a FAO (agência de alimentos e agricultura da ONU). Mas como a própria

reportagem chama a atenção, esta discussão deve ser levada para o contexto mundial já que este processo de destruição vem ocorrendo nos países subdesenvolvidos, diferente dos países ricos que vêm aumentando suas florestas. Sem falar no novo Código Florestal que deve ser amplamente discutido para que não sejam aprovadas projetos como do deputado Moacir Micheletto (PMDB-PR) QUE PERMITE aumentar o percentual de desmatamento de 20% para 80% na região amazônica.

O potencial turístico natural da região ou o ecoturismo²⁰ é o segundo aspecto que gostaria de salientar. O Brasil, no cenário mundial, está caracterizado por uma deslumbrante Natureza e, de forma paradoxal, também é o seu maior destruidor. Reconhecer marés, ventos, localizações geográficas, tipos de rochas, entre outros elementos da Natureza, poderá ser essencial para muitas contextos de nosso país. Essa aula poderá se tornar bastante interessante e significativa se a fizermos a partir de jogos e esportes na Natureza.

Mas nem tudo é simples. O ecoturismo é uma prática que deverá surgir a partir de uma minuciosa reflexão. Esta prática não consiste somente em juntar um grupo de pessoas e explorar e contemplar a Natureza. É o que salienta matéria do jornal Gazeta Mercantil. Nesta matéria, o professor da USP e geólogo Ivo Karmann, chama a atenção sobre o impacto ambiental que esses ecossistemas estão sofrendo, e propõe que as atividades turísticas sejam tratadas com o mesmo rigor que a mineração, por exemplo. Reflexões como essas sempre deverão permear as práticas na Natureza.

²⁰ Segundo o Instituto de Ecoturismo do Brasil, o ecoturismo é a prática de turismo de lazer, esportivo ou educacional, em áreas naturais, que se utiliza de forma sustentável dos patrimônios natural e cultural, incentiva a sua conservação, promove a formação de consciência ambientalista e garante o bem-estar das populações envolvidas (Página da Internet do Instituto de Ecoturismo do Brasil -<http://www.ecoturismo.org.br/>-, consultada no dia 12 de outubro de 2001). O IEB é uma organização privada, sem fins lucrativos, filiação política ou partidária, com a missão de promover o desenvolvimento do ecoturismo no país. Foi criado em novembro de 1995 na 1a Bienal de Ecoturismo de Canela, no Rio Grande do Sul, com a presença de 64 organizações privadas de 14 estados brasileiros, entre agentes e operadores de viagem, hoteleiros, escolas, consultores e entidades ambientalistas. Após três anos o IEB reúne mais de

Assim, fazer com que os alunos vivenciem experiências na Natureza, entendendo melhor o seu funcionamento, a necessidade de preservação, suas belezas, possivelmente sejam práticas que ficarão registradas em seu íntimo, facilitando com isso a prática do “Saber Pensar²¹”

Para dar início a estas reflexões dos jogos e esportes na natureza comentarei rapidamente uma importante obra que discute esta relação entre meio ambiente e esporte numa perspectiva internacional, editado pelo professor Lamartine Pereira da Costa(1997). Como o próprio editor explica, *“o propósito deste livro é pragmático numa primeira abordagem: promover o intercâmbio filosófico, científico e tecnológico sobre o tema do meio ambiente e desporto na perspectiva do desenvolvimento sustentável, que consiste numa vida produtiva e saudável em harmonia com a Natureza (p.23)”*. Nesta obra são levantadas várias discussões referentes a práticas físicas na Natureza, principalmente a ambivalência do desporto na Natureza onde atua ora como facilitador de um despertar ecológico, ora como vilão - quando colabora para sua destruição. Estas reflexões e experiências são apresentadas por autores de vários países como Finlândia, França, Portugal, Canadá, Alemanha, Austrália e obviamente o Brasil.

Assim, neste livro, podemos destacar elementos de discussões e experiências para uma proposta de jogos na Natureza. Não iremos com a idéia de que estas práticas são totalmente (e automaticamente) favoráveis à consciência ecológica. Existem limites e restrições para estas práticas, como nos mostra o professor Alfredo Faria Júnior (1997) no texto intitulado “O Conflito entre Desporto e Conservação do Ambiente”.

Assim, estas reflexões representam um dos elementos da lógica externa dessas práticas. Os sentidos, os limites, as necessidades, o conteúdo, estarão inscritos na proposta pedagógica. No instante de colocar em prática

250 associados, formou duas câmaras estaduais e conta com 22 diretores para representá-lo, participando de diversas iniciativas e comissões de turismo no país.

²¹ Demo, Pedro. Saber Pensar. São paulo: Cortez editora: Instituto Paulo Freire, 2000 (Guia da escola cidadã; v. 6).

um projeto é que podemos lançar mão dos instrumentos da Praxiologia e promover um diálogo, construindo assim essas práticas, isto é, critérios de lógica interna dos jogos esportivos.

Não adianta, portanto, nada falarmos em atividades já que os elementos relativos à lógica externa - como espaço físico, material, disponibilidade de tempo e pessoal, objetivos pedagógicos, dentre outros - variam de um contexto para o outro. Por isso é que num documento como os PCN, que têm um alcance nacional, a Praxiologia Motriz uma vez mais propõe estruturas possíveis de serem vivenciadas nas atividades na Natureza. Outros instrumentos da Praxiologia Motriz poderão ser utilizados à medida que as intenções ficam cada vez mais claras. Vamos a estas estruturas gerais.

ATIVIDADES LIVRES

Este primeiro grupo de atividades talvez seja o que esteja mais ao alcance da realidade escolar em função de suas características. É o que veremos a seguir.

Um primeiro ponto se refere à leitura e adaptação do ambiente. Para realizar este tipo de prática é necessário salientar este processo de observação (leitura) de elementos da Natureza e adaptação do movimento a essas práticas. Essas características serão constantes nestes quatro tipos de jogos.

Com relação às grandes situações motrizes, este grupo se caracteriza por não definir muitas regras de antemão. São práticas que têm como características principais a criação e exploração de ambientes, objetos, ações motrizes etc. Por isso não requerem tantas regras. Certamente que o início e o fim da atividade deverão ser previstos, mas o como poderá ser realizado terá que ser construído no decorrer da prática. Atividades como passeios, caminhadas, cicloturismo, acampamentos, subir montanhas, descer rios em barco, são alguns exemplos deste grupo.

JOGOS TRADICIONAIS

Os jogos tradicionais já são mais regulamentados, inclusive competitivos. Realizar uma gincana de orientação em um bosque é um bom exemplo. Atividades do esporte adequadas ao grupo também podem ser relacionadas. Uma mini-escalada, corridas em terrenos irregulares, descer um rio de caiaque, corridas em bicicletas, são algumas das possibilidades.

ESPORTES

Em função de toda dificuldade para realização dessas práticas, são as atividades menos indicadas. Realizar competições esportivas, utilizando regulamento do esporte, é uma prática muito difícil de ser vislumbrada no âmbito escolar. Dificilmente os praticantes poderão aprender a escalar assim como aprendem a jogar o futebol num nível competitivo. É bem provável, ainda, que se chegarmos a este nível esportivo, as atividades poderão tornar-se mais excludentes, o que não está de acordo com o nosso propósito e nem dos PCN.

As dificuldades também estão relacionadas com a formação dos acadêmicos. Na maior parte dos cursos de Educação Física brasileiros acreditamos que o futebol, handebol, basquetebol e voleibol são desenvolvidos ao menos um semestre, dando condições para que o profissional tenha uma noção dessas práticas, sem falar na quantidade de informação que ele poderá obter em livros, periódicos e na própria mídia. O mesmo não acontece com as práticas na Natureza. São atividades pouco conhecidas em nosso meio acadêmico. Em função de tudo que defendemos até aqui, talvez seja o momento de pensarmos na inserção dessas práticas em nossos currículos de Educação Física.

CAPÍTULO VI

CONSIDERAÇÕES FINAIS DO ESTUDO

Com ingenuidade, imaginava que, ao encerrar este trabalho, estaria em condições de fornecer uma série de respostas objetivas. Agora, retomando os passos e os caminhos percorridos, percebi que minhas indagações aumentaram à medida que fui adentrando no estudo. Por isso, o que proponho, neste momento, é situar as considerações finais deste trabalho.

No que tange à teoria, um dos pontos que consegui avaliar melhor foi a Praxiologia Motriz e a ciência que ela propõe. Até poucos meses atrás, depois de tanto ler, reler e discutir esse conhecimento, pensava que os critérios e instrumentos de análise da teoria da Ação Motriz tinham a função de matematizar e determinar os comportamentos humanos. Pensava que havia me envolvido em uma área que pregasse o “neotecnicismo”, como afirmavam alguns colegas da Unicamp. Mas sorri, aliviado, quando consegui entender os lugares dos modelos matemáticos de Parlebas. Vamos ver se me explico.

Os critérios, os modelos matemáticos e os gráficos existem, mas não servem para determinar ou modelar o comportamento humano, e sim para desvelar a lógica e a dinâmica dos jogos e esportes, partindo de suas regras e regulamentos. Ou seja, os modelos e critérios não têm como finalidade determinar o comportamento, e sim descrever, explicar e tornar mais compreensiva a dinâmica de um jogo. É aqui que fica em evidência uma das origens da Praxiologia Motriz, no caso, a lingüística. Detectar e quantificar organizações, estruturas e formas de se expressar são algumas das organizações dessa área. Mas isso não quer dizer que os homens são e aprendem a linguagem da mesma forma. Essa já é outra questão. O conhecimento da lingüística contribui, e muito, para o processo de ensino-aprendizagem de um idioma, ou para o conhecimento de uma realidade, mas não exige a aplicação direta e precisa desses elementos a um processo de aprendizagem.

A Educação Física trata de reunir uma série de conhecimentos que elucidam e auxiliam na compreensão da motricidade humana. O jogo (esportes,

danças, brincadeiras, etc.) se constitui no eixo norteador desses conhecimentos. A teoria da Ação Motriz se propõe, justamente, a desvelar as formas de organizações e a lógica interna, criando uma nova terminologia com o intuito de codificar, com maior clareza e precisão, o mundo dos jogos. O objeto desses estudos se denomina ação motriz.

Como acontece na lingüística, saber tudo sobre a lógica interna dos jogos não é o suficiente para consolidar o conhecimento de nossa área, como, por exemplo, para solucionar uma questão relacionada ao processo de ensino-aprendizagem do handebol. Mas, obviamente, o professor terá ao seu dispor uma série de informações essenciais relativas às ações motrizes que essa modalidade desperta, independentemente dos participantes. Agora, como ensinar? Em que momento começar? Por que ensinar? Qual o sentido da Educação Física em um determinado contexto? Essas questões deverão ser respondidas, envolvendo, também, outros conhecimentos – como Filosofia, Psicologia, Sociologia, etc. –, que receberão da Praxiologia uma série de critérios, organizações e modelos referentes ao mundo dos jogos.

Outro ponto que pude perceber durante este estudo foi que as estruturas e orientações da Praxiologia, quando tratadas em um contexto determinado – como foi o caso do presente trabalho –, deverão receber uma orientação dialética entre a lógica interna (questões estruturais e de modelos) e a lógica externa (contexto no qual está inserida a prática). As proposições de modelos e estruturas não devem ser tratadas como elementos fixos e imutáveis. Claro exemplo disso são alguns conceitos. A incerteza com relação ao meio, um dos critérios do Sistema de Classificação, poderá ser relativa em algumas situações. Um aluno brasileiro, por exemplo, que entrar pela primeira vez em uma quadra para jogar “hokey” sob patins (no gelo), terá uma série de incertezas com relação ao meio. É certo também que, depois de muitas quedas, tempo de prática, e informações precisas de seus professores relativas à lógica da modalidade, as incertezas desaparecerão. O mesmo jamais acontecerá com um parapentista porque, por mais que ele estude e pratique a

modalidade, a Natureza será sempre imprecisa. Assim, temos características provisórias, no caso do inexperiente jogador de “hokey”, de atividades que se parecem com características permanentes de outras.

O importante é que o professor entenda que a incerteza com relação ao meio do jogador de “hokey” se justifica pelo total desconhecimento do praticante diante desta modalidade, que, com a prática, irá desaparecer. Com isso, o processo de ensino-aprendizagem do “hokey” será norteado pelas características de cooperação e oposição. Diferentemente do praticante de parapente, que deverá aprender a lidar com o elemento de incerteza dessa prática. A orientação do instrutor deverá ser a de desenvolver o processo de leitura das informações do meio para que o praticante decida pelas melhores massas de ar para se manter planando.

O mesmo poderá acontecer com as características de cooperação e oposição de um jogo. As partidas realizadas por alunos inexperientes de basquetebol freqüentemente são decididas pelos melhores. Um jogador mais habilidoso poderá ganhar uma partida jogando praticamente sozinho. À medida que os alunos vão aprendendo a entender o conceito de coletividade, a dinâmica do jogo vai tomando outra forma, ao ponto de um jogador centralizador (“fominha”, como dizíamos em nossas peladas) ser prejudicial à equipe. Assim, a cooperação é quase irrelevante para partidas de jogadores iniciantes, mas será fundamental para os experientes.

Se esses conceitos podem ser precisos para classificar, organizar e criar modelos para a compreensão dos jogos, quando confrontados com uma realidade, eles deverão ser redimensionados. Assim, percebi que não se pode prender as práticas a conceitos fixos. Entender o contexto é essencial.

Com relação à lógica interna e à lógica externa, gostaria de agregar outro comentário referente às investigações que envolvem estes dois âmbitos. Temia que o único caminho da Praxiologia fosse o do estudo da lógica interna no qual classificar, ordenar, caracterizar, enumerar, definir

fossem as únicas formas de produzir esse conhecimento. Mas descobri que esta é somente uma das formas.

Quando acompanhava o trabalho do professor Joaquim Marimon, do Instituto Nacional de Educação Física da Catalunha, Centro de Lleida, que buscava uma forma precisa de registrar a seqüência de tomadas de decisões de um parapentista experiente, não conseguia entender a sua relevância e nem mesmo a própria aplicação do estudo. Pensava que iria criar um modelo de seqüências de tomadas de decisões para aplicar aos aprendizes. Na verdade, não havia compreendido nada de nada. O professor Joaquim buscava, simplesmente, descobrir onde, como, quando, e em que situações um parapentista experiente lia o meio e tomava decisões para buscar as melhores massas de ar e planar por mais tempo. Essas informações, desconhecidas até então, irão auxiliar o instrutor de parapente para que ensine os sinais relevantes do ambiente – que é instável – e auxilie o aluno no processo de tomada de decisão.

Como acabo de mostrar, a teoria da Ação Motriz tem mil e uma formas de investigar. Essas relações entre lógica interna e lógica externa poderão ser enfocadas a partir de diferentes abordagens científicas. Isso dependerá da pergunta a que queremos responder, como sempre lembrava o professor Sanches Gamboa, da Faculdade de Educação (Unicamp), durante suas aulas.

Com relação à utilização de critérios praxiológicos para estudo de documentos, gostaria de dizer que este deverá ser um exercício extremamente dinâmico, ou seja, mexer em uma parte do documento implicará um novo estudo. As relações de lógica externa – propósitos do documento – e lógica interna (critérios da Praxiologia Motriz) deverão ser respeitadas do início ao fim.

Para documentos que implicam desenvolvimento e relatório final, como é o caso de um planejamento escolar, entendo que a dinâmica deverá ser a mesma. No instante em que o professor utiliza, como base para suas

aulas, princípios da cooperação, e observa que essas atividades não foram bem-sucedidas, poderá dialogar com objetivos, características da população, características pessoais e métodos empregados e verificar o que aconteceu com esse conceito nessa realidade, por exemplo. São somente algumas sugestões, já que este trabalho se limitou a estudar um documento norteador. Esta é uma das perspectivas de trabalho que penso em desenvolver nos próximos anos. Gostaria de tentar responder a seguinte indagação: na prática pedagógica, como a Praxiologia poderá tratar de questões relativas à Educação Física Escolar?

No presente estudo, estas relações entre lógica interna e lógica externa estavam bastante incoerentes. Era de se esperar, já que este conhecimento foi pouco difundido no Brasil e, precisamente, nos PCN, não foi considerado na organização dos blocos e conteúdos. Com esse estudo, foi possível constatar o descuido que temos ao trato dos jogos tradicionais e, por outro lado, a força que tem o modelo esportivo em nossos conteúdos. Falamos, criticamos, mas sempre acabamos nos traindo pela falta de elementos para alicerçar nossas propostas de prática, que nos levam às mesmas práticas.

Mais do que determinados jogos e determinados esportes, sugiro a incorporação dos conceitos originados do Sistema de Classificação e das grandes situações motrizes. Esses conceitos irão libertar o professor, e, conseqüentemente, os alunos, de tratar um novo jogo como atividade totalmente desconhecida. Com esses elementos, o aluno e o professor poderão analisar, desvelar, criar, categorizar e decifrar as atividades. Chega de começar sempre da estaca zero – passe, recepção, deslocamentos, etc. Os alunos é que poderão chegar a essas conclusões, ou, até mesmo, às suas próprias conclusões. Assim, sugere-se a inclusão desses elementos na discussão da formação do profissional de Educação Física que trabalha em escolas.

Os resultados dessa primeira parte do estudo, a análise dos conteúdos dos parâmetros, trouxeram mais indagações: por que ainda estamos

propondo as mesmas atividades? Isso tem refletido nossa formação, que privilegia futebol, voleibol e basquetebol? Em caso afirmativo, a Praxiologia já estaria fazendo as suas críticas a partir do Sistema de Classificação e das grandes situações motrizes. Mas fica a dúvida: será que é isso o que queremos para a formação de nossos alunos? São apenas questionamentos, mas que, a meu ver, merecem um sério e criterioso estudo dos programas dos cursos de Educação Física à luz da Praxiologia Motriz.

Quanto à segunda parte do documento, interpretação com base na teoria da Ação Motriz, pode-se notar a imprecisão terminológica no instante em que o texto se refere ao jogo, esporte, brincadeira, etc., acontecendo o mesmo com a organização dos conteúdos. Por isso, julgo pertinente a proposta de Parlebas de criar uma forma mais clara e precisa de tratarmos o mundo dos jogos. O objetivo não é afastar o problema com termos rebuscados, e sim utilizar vocabulários e definições universais, a fim de que todos compreendam, e não somente os ex-atletas de handebol ou futebol. Afinal, o conhecimento deve ser democrático, e não restrito a um pequeno número de intelectuais ou especialistas.

A democracia implica cooperar. Cooperar é uma interação na qual a minha ação deverá ser adequada à ação do meu companheiro. Adequar-se significa discutir um caminho para que ambos realizem a tarefa proposta, considerando as peculiaridades individuais. As informações deverão ser extremamente claras para meu companheiro. Parlebas, no meu entender, dá uma grande contribuição para reduzir o grau de dúvida sobre estas informações em nossa área. O professor Parlebas mostra que esporte é uma coisa, jogo tradicional é outra. O que se deve fazer com essas atividades é problema de cada um. Saber que o esporte de que estamos tratando é a à institucionalização de uma prática. Não a prática de esportes a que se referem os meios de comunicação, que normalmente exemplificam com atividades de caminhadas, relaxamento ou passeios ciclísticos, ou seja, atividades não-institucionalizadas, que pouca relação têm com o esporte.

Outro ponto que pude constatar, nesta segunda parte do estudo, foi o caminho prescrito pela Praxiologia para discutir a questão de propósitos do documento e a prática. Em vários momentos, realizei exemplificações práticas para ilustrar as inúmeras alternativas e recursos que a Praxiologia nos concede. Parece-me que a Praxiologia consegue dar os primeiros fochos de luz para preencher essa lacuna que tem sido discutida nos últimos anos entre teoria e prática. Principalmente, valorizando mais a teoria do que a própria prática. Claro, uma não vive sem a outra. Mas parecia que vínhamos realizando discursos maravilhosos sem saber colocá-los em prática, ou, ao menos, avaliar a prática. Exatamente o que o professor Betti (1996), quando trata da relação teoria e prática da Educação Física, questiona na práxis profissional: “Com base em que ele toma decisões relativas a conteúdos, estratégias, objetivos, etc.? (p.102)”. Será que, em parte, os instrumentos da Educação Física não deram as primeiras respostas para essa indagação? A meu ver, a Praxiologia apresenta uma proposta concreta que deverá ser amplamente discutida, principalmente no que tange à problemática da prática tratada por Betti no mesmo artigo.

Talvez esteja comentando o óbvio, mas, para situar melhor esta teoria, gostaria de afirmar que a Praxiologia não atende a todas as dimensões da teoria. Com isso, quero dizer que, em muitas estruturações dos propósitos do documento, pouco pude analisar ou discutir a partir da teoria praxiológica. Para efetuar a maior parte das discussões, lancei mão de exemplos que ilustravam hipotéticas situações de aplicação do conhecimento. Isso se aproximava muito de estratégias e métodos, e não de modelos praxiológicos. Entendi, neste estudo, que se deve recorrer ao resultado do diálogo entre propósitos do documento e critérios praxiológicos para analisar e propor conteúdos de Educação Física.

Por fim, a última parte de nossa investigação, a proposta de conteúdos, parece ter coroadado algumas conclusões que acabo de comentar, como: discussão da relação teoria e prática a partir de elementos da

Praxiologia Motriz; instrumentalização da Praxiologia Motriz para definir objetivos, estratégias e conteúdos.

No que tange aos critérios praxiológicos para estudar este documento, constatei que foram suficientes para o que necessitávamos. Inclusive, tivemos que adaptar o Sistema de Classificação a este estudo, criando uma única categoria das atividades com incerteza em relação ao meio (práticas na Natureza), passando de oito para cinco grupos de práticas. Claro que essa adaptação se justifica em função das necessidades do documento. Faço essa afirmativa considerando que a Praxiologia dispõe de uma série de instrumentos para analisar e conhecer os jogos. Mas, provavelmente, os outros elementos serão importantes à medida que nossos propósitos se tornarem mais específicos – no caso de optarmos pelo ensino de uma modalidade – e mais práticos, quando o profissional começa a pensar na relação entre proposta, propósitos e prática pedagógica. Para documentos com orientações mais abrangentes e gerais, como os Parâmetros Curriculares Nacionais, o Sistema de Classificação e as grandes situações motrizes trouxeram à tona importantes caminhos e discussões.

A definição das grandes categorias evidencia as diferenças entre jogo, esporte e exercícios didáticos. Mas não entendo que essas organizações tenham que ser usadas de forma estática e sem reflexão. Por exemplo, um professor poderá mostrar, em seu planejamento, que trabalha com esses três âmbitos de prática. No entanto, poderá ter, como objetivo principal, o ensino do esporte como fim. Isso já faz parte há muito tempo de sessões de treinamentos quando são desenvolvidas atividades livres para explorar passes e chutes, jogos tradicionais para desenvolver estratégias. Ambas as práticas têm um fim esportivo.

Com isso, quero dizer que a Praxiologia Motriz não se detém em questões estritamente teóricas, apesar de apontar limitações do que dispomos atualmente em nossa área com relação aos jogos e esportes, e toda a gama de possibilidades. Todos poderão se valer de seus conhecimentos para usos

diversos, como políticos, econômicos, etc. Apenas como exercício, proponho um breve retorno no tempo, até a época da Educação Física Militarista no Brasil. Se os mentores dessa idéia tivessem acesso a esses conhecimentos, talvez enfrentássemos hoje problemas muito mais graves. A idéia de condicionamento de ações poderia ter um efeito mais devastador em nossa corporeidade se as características da psicomotricidade sugeridas por Parlebas fossem utilizadas com maior rigor.

Também quero concluir que as demais áreas não deverão, de forma alguma, ser afastadas das discussões em torno da Educação Física. A teoria da Ação Motriz – conforme procuro mostrar nesta investigação – parece trazer novos rumos para nossa área. Mas não resolve todos os problemas, e tampouco substitui tudo o que já foi construído até o momento. O que Parlebas nos faz pensar em relação às outras áreas – e isso não consegui fazer neste momento – é a possibilidade de a Praxiologia Motriz integrar todos os conhecimentos da Educação Física.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, F.R.B. Organização e sistematização do conhecimento sobre o conteúdo esporte na escola: o que se faz, o que se diz e o que se propoem em Pernambuco. **Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte**. Goiânia: volume 1, 1997:345-347. VOLUME : 1 IMPRENTA : Goiania - Goiás:, 1997 PAGINAÇÃO : 345-347.

BETTI, Mauro. Por uma Teoria da Prática. **Motus Corporis**. Rio de Janeiro, v.3, n.2, p.72-127, dez. 1996.

BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS: Educação Física- Ensino Fundamental / Secretaria de Educação Fundamental**. Brasília: NEC/SEF, 1997.

BRUHNS, Heloisa T. **A dinâmica lúdica**. Dissertação de Mestrado em Educação. apresentada a Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas (SP) Campinas, 1992

BUENDÍA HEREDIA, Jonathan y LAVEGA BURGUES, Pere (1997) **Clasificación de las asignaturas del currículo de los INEFs que mantienen el plan de estudios viejos según el CAI de Pierre Parlebas**. Trabalho final da disciplina de Jogos aplicados a Educação Física do INEFC, centro de Lleida, Espanha.

CARNEIRO, M.A.B. O jogo e a aprendizagem PERIÓDICO: **Discorpo** Fascículo 5 São Paulo - SP : , 1995: 56-61.

CASES, Blanca. (2001) Vida artificial. **Un enfoque desde la Informática Teórica**. Artículo sobre la vida artificial realizado por Blanca Cases del Dpto. de lenguajes y Sistemas Informáticos de la UPV/EHU. Fonte: Blanca Cases (28/08/2001). Endereço: <http://www.geocities.com/CapeCanaveral/9802/3d4ca000.htm> (Data da consulta: 16/12/2001).

COLLARD, Luc. (1998) **Análisis praxiológico de los deportes y su aplicación a los entrenamientos**. IV Seminário Internacional de la Actividad Física y el Deporte. Barcelona.

COSTA, M.R.M.& COSTA, V.L.M. Jogos desportivos na escola: uma ação de educação para a democracia. **Motus Corporis**. Rio de Janeiro: volume 2, fascículo 4, 1995: 77-86.

COSTA, Lamartine Pereira da. **Meio Ambiente e Desporto. Uma Perspectiva Internacional.** Edição : Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Porto, Portugal, 1997, 294 páginas.

DARIDO, Suraya Cristina (1999) **Educação Física na Escola: Questões e reflexões.** Araras, SP: Gráfica e Editora Topacio, 1999.

DEMO, Pedro **Metodologia científica em ciências sociais.** 3ª ed. Rev. E Ampl. São Paulo: Atlas, 1995.

DEMO, Pedro **Saber Pensar.** São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2000.

DIAS, M.O. & CONSERVA, N.G.S. Brincadeiras de ontem e de hoje os jogos populares no espaço e no tempo ao redor do mundo. **Colégio Brasileiro de Ciências do Esporte.** Goiânia: volume 1, 1997: 514-516.

During, Bertrand (1992) **La crisis de las pedagogias corporales.** (Carmen García López) Málaga(Espanha): UNISPORT (edição original 1981).

FARIA JÚNIOR, Alfredo. O conflito entre Desporto e Conservação do Ambiente. In: COSTA, Lamartine Pereira da (organizador). **Meio Ambiente e Desporto. Uma Perspectiva Internacional.** Edição : Faculdade de Ciências do Desporto e Educação Física, Porto, Portugal, 1997, p. 167-179.

FERRARI, Marina Gonçalves Barbieri (1999). **A dança das crianças: experiência de ensino da dança para crianças socialmente desfavorecidas.** Dissertação apresentada ao curso de Mestrado em Artes do Instituto de Artes da UNICAMP. Campinas, 1999.

FREIRE, Paulo Encontro com Paulo Freire. **Revista Educação e Sociedade.** São Paulo: Cortez e Moraes, maio, 1979, número 3, 68-69.

FREIRE, João Batista. **Educação Física de Corpo Inteiro. Teoria e prática da Educação Física.** Campinas, SP: Scipione, 1989.

GALVÃO , Z. A construção do jogo na escola. **Motriz.** Rio Claro: Volume 2, fascículo 2, 1996: 107-110.

GLEYZE, Jacques. L´EPS au XXs en France. **Revue EPS.** Nº 15, 1992.

GRAÇA, A. & OLIVEIRA, J. (coordenadores) **La Enseñanza de los juegos deportivos.** Barcelona: Editorial Paidotribo, 1997.

GRECO, P.J. & BENDA, R.N.(organizadores) (1998) **Iniciação Esportiva Universal: da aprendizagem motora ao treinamento técnico**. Belo Horizonte: Ed. UFMG.

GRECO, P.J.(organizador) (1998) **Iniciação Esportiva Universal: metodologia da iniciação esportiva na escola e no clube**. Belo Horizonte: Ed. UFMG..

GRUPO DE ESTUDO PRAXIOLÓGICO. **Diccionario de Praxiología Motriz** (Léxico básico en Praxiología Motriz). Documento de uso interno do Grupo de Estudo Praxiológica do Instituto Nacional de Educação Física da Cataluña, centro de Lleida, Espanha.

GUIMARAES, E.V. & ALMEIDA, P.V.M. (1996) A educação física precisa do jogo? **Motrivivência**. Florianópolis, Volume 8, fascículo 9, 152-159.

HERNÁNDEZ MORENO, José (1987) **Estudio sobre el análisis de la acción de juego en los deportes de equipo: su aplicación al baloncesto**. Universidad de Barcelona, Tesis doctoral.

HERNÁNDEZ MORENO, José e JIMÉNEZ JIMÉNEZ, Francisco. (2000) Los contenidos deportivos en la educación escolar desde la praxiología motriz (II). **Revista Digital Sportquest**. http://www.sportquest.com/revista/revista_digital | Buenos Aires | Año 5 - Nº 20 - Abril 2000. (consultada no dia 27/04/2000).

KREBS, Ruy Jornada (1997) Considerações organizacionais para o planejamento efetivo de uma aula. **Revista Metropolitana de Ciências do movimento Humano**. Ano III, nº 3, p. 17 –30.

KUNZ, Elenor. **A transformação didático-pedagógica do esporte**. Ijuí, RS: Editora Unijuí, 1994.

LAGARDERA OTERO, Francisco (1996a) En torno a los límites y perspectivas metodológicas de la praxiología. **Revista de Praxiología Motriz**, Las Palmas de Gran Canaria, no. 0, v.1, p. 133-142.

LAGARDERA OTERO, Francisco (1996b) La Praxiología en España: aportaciones, objeto y perspectivas. **Investigación Social y Deporte**. Nº 3. Pamplona: Editada por AEISAD, nº 3, 1996, p.227-237.

LAGARDERA OTERO, Francisco (s/d) **Por una Educación Física Creativa, Lúdica y Positiva para el siglo XXI**. INEFC, Universidad de Lleida.(Documento de uso interno do Grupo de Estudo Praxiológica do Instituto Nacional de Educação Física da Cataluña, centro de Lleida, Espanha)

LAGARDERA OTERO, Francisco; LÓPEZ VILLAR, Cristina; GONZÁLEZ ALONSO, Olga (2000) Las conductas motrices introyectivas. **Anais do V Seminario Internacional de Praxiología Motriz**. A Coruña, Espanha, 20 e 21 de outubro de 2000, p. 225 – 236.

LAVEGA BURGUÉS, Pere (1996) Propuesta transversal (pluridisciplinar) para el estudio contextualizado de los juegos populares/tradicionales. . **Revista de Praxiología Motriz**, Las Palmas de Gran Canaria, no. 0, v.1, p. 31-48.

LAVEGA BURGUÉS, Pere (2000) La clasificación de los juegos, los deportes y las prácticas motrices. **Anais do V Seminario Internacional de Praxiología Motriz**. A Coruña, Espanha, 20 e 21 de outubro de 2000, p.207-224.

LAVEGA BURGUÉS, Pere (s/d) Aproximación al conocimiento científico del juego con significación. Apuntes de Praxiología Motriz. Site do Laboratorio de Praxiología Motriz, Instituto nacional de Educación Física da Cataluña, Centro de Lleida, Espanha. http://www.praxiologiamotriz.inefc.es/Lab_fr_es.htm (consultada no dia 05/02/2002).

LASIERRA ÁGUILA, Gerard e LAVEGA BURGUÉS, Pere. (2000) **1051 Juegos u Formas Jugadas de Iniciación a los Deportes de Equipo. Volume 1**. Editorial Paidotribo, Barcelona, 3ª edição , 2000, 466 páginas.

LÖWY, Michael **Ideologías e ciência social: elementos para uma análise marxista**. 13ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.

MARIMON i VILALTA, Joaquim (2000) Aportaciones Sobre los Sistemas Praxiológicos Adaptativos. **Anais do V Seminario Internacional de Praxiología Motriz**. A Coruña, Espanha, 20 e 21 de outubro de 2000, p.107-119.

MARTÍNEZ ESCAMILLA, Víctor Hugo **Sociología, relaciones personales, comportamiento y personalidad**. Revista digital Casa del Tiempo, Mayo de 2001. <http://www.uam.mx/difusion/revista/may2001/martinez.html> (Data da consulta: 28/01/2002).

MORA, José Ferrater **Dicionário de filosofia**. 3ª ed. Martins fontes: São Paulo, 1998.

MORIN, Edgar. **Ciência com Consciência**. Tradução de Maria D. Alexandre e maria Alice Sampaio Doria. 4ª edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

NASCIMENTO, Marcos Avelar do & MELO, Victos Andrade de (1997) OLIMPÍA-DAS ESCOLARES:UMA PROPOSTA SOB A ÓTICA DA CULTURA CORPORAL **Revista Perspectivas em Educação Física Escolar**. Volume 1, Nº1.

PARLEBAS, P. (1972a) Statuts et roles sociomoteurs dans les jeux sportifs. **Revue EPS**. Série documents éducation Physique et sport. N° 113 (suplemento), janeiro-fevereiro, 1972: 33-40.

PARLEBAS, P. (1972b) Jeux sportifs et sociomotricité. **Revue EPS**. Série documents éducation Physique et sport. N° 114 (suplemento), Março –abril, 1972: 17-25.

PARLEBAS, P. (1974) Espace, sport et conduites motrices.. **Education Physique et Sport**. Janeiro-fevereiro, 1974: 11-16.

PARLEBAS, P. (1987) Perspectivas para una Educación Física Moderna. **Cuadernos tecnicos**, Andalucía, 1a. edición, no. 1.

PARLEBAS, P. (1988) **Elementos de sociologia del deporte**. Málaga: Colecion unisport- junta de Andalucía.

PARLEBAS, Pierre (1991) *DIDACTIQUE ET LOGIQUE INTERNE DES APS*. **Revue EPS** n° 228 1991.

PARLEBAS, P. (1996) Los universales de los juegos desportivos. **Revista de Praxiologia Motriz**, Las Palmas de Gran Canaria. n. 0, v.1, p. 15-30.

PARLEBAS, P. (1999) **Jeux, Sports et sociétés: lexique de praxéologie motrice**. Institut du sport et de l'éducation physique..

PARLEBAS, P. (2000). **Las actividades físicas y deportivas desde la perspectiva de la Praxiología Motriz**. Entrevista concedida aos professores Pere Lavega Burgués e Francisco Lagardera Otero para a revista APUNTS, traduzida por Eva Vargas, durante o *V Seminário Internacional de Praxiología Motriz* celebrado em La Coruña de 20 à 22 de outubro de 2000. (documento interno do Grupo de Estudos Praxiológicos, Inefc, Centro de Lleida, Lleida, Espanha)

PASSOS, Kátia Cristina Montenegro. Jogos desportivos no contexto da aula de Educação Física no 1º grau - estudo das redes de comunicações motrizes. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento**, 05(01), p.16-21, 1991.

PIMENTEL, Giuliano Gomes de Assis (1999) **Acções motrizes e representações sociais no jogo do ludo no vale do Itabapoana**. Dissertação de Mestrado em Educação Física apresentada a Universidade Estadual de Campinas(SP), Campinas, SP: 1999.

RAMOS, José Ricardo da Silva (1998) **A teoria praxiológica de Pierre Parlebas e sua aplicação na análise de um jogo tradicional brasileiro**. Dissertação de

Mestrado em Educação Física apresentada a Universidade Gama Filho, Rio de Janeiro(RJ).

RANGEL BETTI, Irene Conceição R. Esporte na Escola: mas é só isso, professor? **Motriz** - v. 1, n. 1, p. 25-31, junho/1995.

REIS, Heloisa Baldi dos. **O ensino dos jogos coletivos esportivizados na escola** Dissertação de mestrado em Educação Física apresentada à Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 1994.

RIBAS, João Francisco Magno. (1993) **Situações de Agressividade em Competições de Handebol**. Dissertação de Mestrado em Educação Física apresentada a Universidade Estadual de Campinas(SP)

RIBAS, João Francisco Magno. & DE MARCO, Ademir Conteúdos de Educação Física na Escola: novas propostas de investigação e compreensão . **Kinesis**, Universidade Federal de Santa Maria (RS) Brasil. Número 21: p. 163 - 176, 1999

RIBAS, João Francisco Magno. Copa do Mundo de Futebol: deu a lógica, praxiológica. **Revista Metropolitana de Ciências do Movimento Humano**. FMU, São Paulo(SP) ano V N° xx, 2000.

RODRÍGUES GÓMEZ, Gregorio; GIL FLORES, Javies e GARCÍA JIMÉNEZ, Eduardo (1999) **Metodología de la investigación cualitativa**. Segunda edição . Ediciones Aljibe. Archidona (Málaga) Espanha.

SÁNCHEZ GAMBOA, Silvio (1998) Fundamentos para la investigación educativa. Santa Fe de Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio, 1998.

SERRANO SÁNCHEZ, J.A. (1996) Acerca de una confrontación de los problemas de estatuto científico entre la educación física y la praxiología motriz. **Revista de Praxiología Motriz**, Las Palmas de Gran Canárian. n. 0, v.1, p. 65-110.

TANI, Go et alii. **Educação Física Escolar**. São Paulo:EPU-EDUSP. 1988.

TANI, GO. Liberdade e restrição do movimento no desenvolvimento motor da criança. In.: KREBS, Ruy Jornada; COPETTI, Fernando & BELTRAME, Thais (organizadores). **Discutindo o Desenvolvimento Infantil**. Santa Maria, RS: Pallotti, 1998.

TAVARES, M. O ensino do jogo na escola: uma abordagem metodologica para a pratica pedagogica dos professores de educação fisica **Revista Brasileira de Ciencias do Esporte** VOLUME : 16 FASCÍCULO 2, 1995: 100-107.

TAVARES, M.Souza & JUNIOR, M. O jogo como conteudo de ensino para a pratica pedagogica da educação fisica na escola. **Corporis**. Recife: Volume 1 fascículo 1, 1996: 50-53.

TOJAL, João Batista Andreotti Gomes. Objeto de estudo da Educação Física. **Corpo consciência**. Santo André, SP (0): 87-99, 1997.

ULMANN, Jacques (1985). Thèse de Doctorat d'État de Pierre Parlebas. **Revue EPS**, n° 196, novembre-décembre, 1985.

