

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

VANESSA NASCIMENTO COPELLI

**INTRODUÇÃO DOS ESPORTES
DE RAQUETE NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
uma visão segundo a cultura
corporal do movimento**

Campinas
2010

VANESSA NASCIMENTO COPELLI

**INTRODUÇÃO DOS ESPORTES
DE RAQUETE NAS AULAS DE
EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
uma visão segundo a cultura
corporal do movimento**

Trabalho de Conclusão de Curso
(Graduação) apresentado à Faculdade de
Educação Física da Universidade
Estadual de Campinas para obtenção do
título de Licenciado em Educação Física.

Orientador: Sérgio Stucchi

Campinas
2010

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA FEF – UNICAMP

C79i Copelli, Vanessa Nascimento.
Introdução dos esportes de raquete nas aulas de educação física escolar: uma visão segundo a cultura corporal do movimento / Vanessa Nascimento Copelli. - Campinas, SP: [s.n], 2010.

Orientador: Sergio Stucchi.
Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas.

1. Cultura corporal do movimento. 2. Raquetes (Jogos). 3. Modalidade esportiva. 4. Educação física escolar. I. Stucchi, Sergio. II. Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Física. III. Título.

asm/fef

Título em inglês: Introduction of racket sports in physical education classes in school: a vision according to body culture movement.

Palavras-chaves em inglês (Keywords): Movement body culture; Racket sports; Physical education for children; Sportive modality.

Data da defesa: 22/06/2010.

VANESSA NASCIMENTO COPELLI

**INTRODUÇÃO DOS ESPORTES DE RAQUETE NAS
AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR:
uma visão segundo a cultura corporal do
movimento**

Este exemplar corresponde à redação final do Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) defendido por Vanessa Nascimento Copelli e aprovado pela Comissão julgadora em: 22/06/2010.

Sérgio Stucchi
Orientador

João Guilherme Cren Chiminazzo

Marcy Garcia Ramos

Campinas
2010

Dedicatória

Dedico este trabalho a todos aqueles que proporcionaram minha caminhada até aqui.

Agradecimentos

Agradeço aos meus pais que sempre estiveram comigo nos meus momentos de alegria e tristeza, proporcionando a orientação necessária para aquele dado momento, contribuindo para minha chegada até aqui.

Agradeço as minhas irmãs Selma e Silmara que apesar de algumas brigas sempre estiveram comigo.

Agradeço ao Ari, motorista da van Sorocaba – Campinas, que sempre acreditou que eu chegaria ao final do curso com sucesso.

Agradeço a Rejane, Juliane e Luciana, três ricas amizades que formei na faculdade que muito me ajudaram. São amizades que levarei comigo para sempre.

Agradeço aos amigos que fiz no Badminton da Unicamp (Thiago, Tiago Fuzaro e Éder) que me permitiram os primeiros passos no esporte de raquete.

Agradeço aos professores da Faculdade de Educação Física, da Faculdade de Educação e Instituto de Biologia da Unicamp que me proporcionaram o conhecimento que tenho hoje.

Agradeço ao Beeroth, funcionário da informática da FEF que me mostrou o caminho para a fotografia, arte que passei a admirar.

Agradeço aos funcionários da biblioteca da FEF – Unicamp, em especial a bibliotecária Andreia que muito me ajudou na realização deste trabalho.

Por fim, agradeço ao professor Sérgio Stucchi, meu orientador, que acreditou na realização deste trabalho.

COPELLI, Vanessa Nascimento. **Introdução dos esportes de raquete nas aulas de educação física escolar**: uma visão segundo a cultura corporal do movimento. 2010. 112f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo a apresentação de diversos jogos e modalidades esportivas de raquete localizados em estudo realizado através da internet e sua justificativa de inclusão nas aulas de educação física escolar pela compreensão do que culturalmente é relevante para o ensino na localidade em que a escola está inserida. Para essa compreensão, foram realizados estudos de trabalhos desenvolvidos por Jocimar Daolio, que nos mostra que a cultura faz parte do homem tanto quanto seu lado biológico, um influenciando o outro. Também foram desenvolvidos estudos nos documentos oficiais brasileiros que tratam da educação escolar, procurando-se entender o que eles dizem com relação ao trabalho nas escolas voltado para o viés cultural. Descobriu-se que em especial nos Parâmetros Curriculares Nacionais, existe sim a orientação de que o professor procure trabalhar com o que de mais relevante culturalmente existe para os alunos. No entanto, percebemos que só a questão cultural não é suficiente para a inclusão dos jogos e modalidades de raquete nas escolas, pois nem todos têm acesso a elas. Com relação aos esportes de raquete, observaram-se vários jogos e modalidades que são praticados nos mais diversos espaços físicos, tanto *indoor* como *outdoor*, de dia e de noite, com origens diversas e que podem sim ser trabalhados nas escolas, visto que a escola não é um espaço de formação de atletas com o aprimoramento do gesto técnico, mas sim, de vivência esportiva, buscando-se a compreensão do que existe de relevante culturalmente, primeiro em sua região e depois a nível nacional e internacional. Com isso, é possível a formação de alunos críticos e conscientes de seus direitos, capazes da busca da autonomia na prática esportiva em especial a de lazer.

Palavras-Chaves: Cultura corporal do movimento; Raquetes (Jogos); Modalidade esportiva; Educação física escolar

COPELLI, Vanessa Nascimento. **Introduction of racquet sports in physical education classes in school:** a vision according to body culture movement. 2010.112f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação)-Faculdade de Educação Física. Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

ABSTRACT

This work aims to produce various games and sports racquet found in a study conducted via the Internet and its justification for inclusion in physical education classes for school understanding of what is culturally relevant to education in the locality where the school is inserted. For this understanding, studies of work by Jocimar Daolio, which shows us that culture is part of man as much as their biological side, one influencing the other. Also, studies were developed in the Brazilian official documents dealing with school education, trying to understand what they say about work in schools facing the cultural bias. It was found that especially in the National Curriculum, but there is guidance from the teacher to try to work with what there is more culturally relevant to students. However, we realize that only a cultural issue is not sufficient for the inclusion of games and how to paddle in schools, because not everyone has access to them. With respect to racquet sports, there were various games and modalities that are practiced in various physical spaces, both indoor and outdoor, day and night, with different backgrounds and yes that can be worked in schools since the school is not an area of training of athletes with improving the technical gesture, but rather to experience sport, seeking understanding of what is culturally relevant to the first in its region and then nationally and internationally. Thus, it is possible to form critical students aware of their rights and capable of autonomy in pursuit of sports and leisure in particular.

Keywords: Movement body culture; Racket sports; Physical education for children; Sportive modality

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 -	A evolução das raquetes.....	32
Figura 2 -	Habilidades motoras fundamentais maduras que devem ser dominadas antes da introdução de habilidades motoras especializadas.....	37
Figura 3 -	Raquete e bolas de tênis de campo.....	43
Figura 4 -	Dimensões da quadra de tênis.....	44
Figura 5 -	Quadra de tênis de campo: do lado de cima, saibro e abaixo, grama.....	44
Figura 6 -	Partida oficial de tênis de mesa.....	46
Figura 7 -	Dimensões da mesa de tênis.....	48
Figura 8 -	Raquete, rede e bolinha de tênis de mesa.....	49
Figura 9 -	Partida de beach tennis.....	51
Figura 10 -	Raquete e bola de beach tennis.....	51
Figura 11 -	Evolução da peteca de badminton (da esquerda para a direita).....	54
Figura 12 -	Evolução da raquete de badminton (da esquerda para a direita).....	54
Figura 13 -	Raquetes e petecas atuais de badminton.....	55
Figura 14 -	Quadra de badminton.....	55
Figura 15 -	Materiais para a prática de <i>speedminton</i> e <i>blackminton</i>	57
Figura 16 -	Prática de <i>speedminton</i> na praia.....	57
Figura 17 -	Jogadores de <i>blackminton</i>	58
Figura 18 -	Espaço utilizado em uma quadra de tênis de campo para a prática de <i>speedminton</i> e <i>blackminton</i>	58
Figura 19 -	Esquema da área de jogo para seis participantes simultâneos.....	59
Figura 20 -	Iluminação utilizada na prática de <i>blackminton</i>	59
Figura 21 -	Raquete e bolinha de squash.....	61
Figura 22 -	Esquema de quadra de squash com suas dimensões.....	62
Figura 23 -	Quadra de squash.....	62
Figura 24 -	Esquema da quadra de raquetebol.....	65
Figura 25 -	Quadra de raquetebol.....	65
Figura 26 -	Raquete e bolas de raquetebol.....	66
Figura 27 -	Esquema de quadra de pádel.....	68

Figura 28 - Partida de pádel em quadra transparente.....	68
Figura 29 - Raquete de pádel.....	69
Figura 30 - Raquete e bolas de frescobol atuais.....	71
Figura 31 - Jogo de frescobol em momento de lazer.....	72
Figura 32 - Jogo de frescobol em competição.....	73
Figura 33 - Raquete e bola utilizada na quimbol.....	74
Figura 34 - Alunos praticando quimbol no Colégio Estadual Souza Naves (Rolândia/PR).....	75
Figura 35 - Racketlon, ilustração dos quatro esportes disputados.....	76

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ABRAAF	Associação Brasileira de Árbitros e Atletas de Frescobol
ATP	Associação dos Tenistas Profissionais
BAofE	<i>Badminton Association of England</i>
BWF	<i>Badminton World Federation</i>
CBBd	Confederação Brasileira de Badminton
CBBT	Confederação Brasileira de Beach Tennis
CBD	Confederação Brasileira de Desporto
CBT	Confederação Brasileira de Tênis
CIESP	Conselho Internacional de Educação Física e Desportos
COBRAPA	Confederação Brasileira de Pádel
COI	Comitê Olímpico Internacional
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
FEBASP	Federação de Badminton do Estado de São Paulo
FEBRAFE	Federação Bahiana de Frescobol
FEF	Faculdade de Educação Física
FEFERJ	Federação de Frescobol do Estado do Rio de Janeiro
FEGAFRE	Federação Gaúcha de Frescobol
FESFRE	Federação Espiritosantense de Frescobol
FIP	<i>Federación Internacional de Pádel</i>
IBF	Federação Internacional de Badminton
IBFT	Federação Internacional de Beach Tennis
IRA	<i>International Racquetball Association</i>
IRF	<i>International Racquetball Federation</i>
ISRA	<i>International Squash Rackets Federation</i>
ITF	<i>International Tennis Federation</i>
ITTF	<i>International Table Tennis Federation</i>
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
No-Ad	<i>No-Advantage</i>
ONU	Organização das Nações Unidas
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais
UNESCO	<i>United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization</i>
UNICAMP	Universidade Estadual de Campinas
USRA	<i>United States Racquetball Association</i>
USSRA	<i>United States Squash Rackets Association</i>

SUMÁRIO

1	Introdução	13
2	O Jogo e o Esporte	19
2.1	O jogo	19
2.2	O esporte	21
2.2.1	A história do esporte	24
2.2.1.1	O esporte na antiguidade	24
2.2.1.2	O esporte na era moderna	24
2.2.1.3	O esporte nos dias atuais	26
2.2.2	A classificação esportiva a ser adotada neste trabalho	28
3	Os Esportes de Raquete	31
3.1	Algumas observações técnicas e táticas sobre os esportes de raquete	33
3.2	Habilidade motora manipulativa: o rebater	35
3.3	Uma descrição dos esportes de raquete encontrados na pesquisa	39
3.3.1	Tênis de Campo	40
3.3.2	Tênis de Mesa	46
3.3.3	<i>Beach Tennis</i>	50
3.3.4	Badminton	52
3.3.5	<i>Speedminton e Blackminton</i>	56
3.3.6	Squash	59
3.3.7	Raquetebol (racquetball)	63
3.3.8	Pádel	66
3.3.9	Frescobol	69
3.3.10	Quimbol	73
3.3.11	Racketlon	75
4	Documentos Oficiais sobre a Educação	79
4.1	A análise dos documentos	80
4.1.1	A Constituição Federal de 1988	80
4.1.2	O Estatuto da Criança e do Adolescente	83

4.1.3 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.....	85
4.1.4 Parâmetros Curriculares Nacionais.....	87
5 Educação Física, Cultura e PCNs: uma visão da antropologia social	89
Considerações Finais	99
Referências	103

1 Introdução

Ao longo de minha formação acadêmica, vários elementos relacionados ao estudo da Educação Física foram atraindo a minha atenção. Desde o início, no entanto, já gostava de formas diferenciadas de práticas esportivas que normalmente são pouco divulgadas. Assim, sempre acreditei que se pudesse apresentar outras práticas esportivas para as pessoas e aos poucos começar a difundi-las, possibilitaria outras escolhas, pois acredito que muitos anseiam por alternativas dentro do fenômeno esportivo.

Logo no início do curso de Educação Física, acabei sendo levada por amigos a iniciar a prática de Kung Fu, em Sorocaba, cidade em que moro, esporte este que já me atraía a atenção há muito tempo. Outra prática que me despertou curiosidade foi o Badminton, o que eu entendia como uma *espécie de tênis com peteca*, outro esporte que pude conhecer e praticar durante a faculdade, quando, por fatores diversos parei com o Kung Fu. Esses não foram os únicos esportes que pude conhecer. Fora da faculdade, em eventos como o do SESC, tive contato com o *Frisbee*, com o *Touchball*, com o *Flagball*, todos despertando ainda mais minha curiosidade por “coisas diferentes” da rotineira prática esportiva que eu trouxe das aulas de educação física escolar.

Ao chegar ao término do curso na Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas, meu interesse pelos esportes de raquete tornou-se maior, em especial por ter tido a possibilidade de trabalhar como monitora no Projeto Badminton oferecido pela extensão universitária. Isso me despertou novamente a curiosidade de buscar quais outras práticas de raquete existem o que me levou a querer descobrir quantas modalidades de raquete existem.

Assim, a intenção deste trabalho é ampliar o conhecimento sobre os diversos jogos e modalidades esportivas de raquete existentes na atualidade, considerando a pouca diversidade de publicações sobre determinadas modalidades, em especial aquelas mais desconhecidas.

Outra razão de produzir este trabalho está na contribuição para a biblioteca da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas no sentido de provê-la de mais material sobre as modalidades de raquete, visto que durante a fase de pesquisa e elaboração

deste trabalho, foi difícil conseguir material relativo ao tema, especialmente com relação às modalidades de raquete menos difundidas. Assim, fica minha contribuição para aquela que possibilitou a minha formação acadêmica ao longo de vários semestres.

Ao começar a desenvolver o trabalho vi que precisaria de algo para nortear a pesquisa. Quais dados coletar, o que fazer com eles? Decidi então que esta pesquisa, além de seu foco principal, deveria proporcionar uma metodologia de introdução destas modalidades nas vivências práticas da educação física escolar. Decidi justificar a tentativa de inclusão destes jogos e modalidades esportivas na educação física escolar pelo respaldo de elementos baseados nos estudos da Cultura Corporal do Movimento, visto que este tema é fortemente influenciador da atual metodologia da educação física. Assim com um conhecimento ampliado com relação aos jogos e modalidades esportivas de raquete, e com o reconhecimento da Cultura Corporal do Movimento no ambiente escolar, as modalidades de raquete contribuirão para maior riqueza das aulas de educação física.

A metodologia de coleta de informações utilizada neste trabalho foi, primeiramente uma pesquisa na internet, em sites de busca diversos (Google (06/01/2010), Yahoo Search e UOL (07/01/2010), Cadê (08/01/2010), Alta Vista e Ask (09/01/2010)) em que se encontraram vários jogos e modalidades de raquete. Ao fazer a busca destes jogos e modalidades em sites específicos, objetivando a coleta de informações como histórico, regras, materiais e espaço de jogo, foi possível localizar outros jogos e modalidades. Dessa forma, o que se encontrou foi: tênis, tênis de mesa, beach tennis, badminton, speedminton, blackminton, squash, raquetebol, frescobol, quimbol, pádel e racketlon.

Alguns desses jogos e modalidades esportivas, especificamente o frescobol e o quimbol, apareceram como sendo de origem brasileira. O quimbol por sua vez, também se mostrou como um jogo de raquete coletivo de oposição e o frescobol, como um jogo de colaboração, podendo ser também de oposição se disputado em campeonatos na categoria individual, enquanto que os demais podem ser jogado individualmente ou em duplas mistas, femininas e masculinas, em situação de oposição. O blackminton é jogado exclusivamente no período noturno com materiais especiais para fazer a iluminação do local, dos jogadores e da peteca. Com relação ao racketlon, este é comparado com o triátlon do atletismo, pois um mesmo jogador participa de quatro modalidades diferentes: tênis de mesa, badminton, squash e tênis de campo.

Nesta coleta de dados, foram verificados apenas os 100 primeiros links mostrados sem, contudo, acessá-los. Este fato se mostrou necessário em virtude de que ao se executar a pesquisa na internet, em sites de busca diversos, inúmeros links e páginas com o termo buscado foram mostrados como resultado. No entanto, verificou-se que muitas vezes, os links estavam relacionados a propagandas de artigos esportivos. Assim, tornou-se necessária a padronização do número de links vistos por termo e site de busca utilizado. Como muitos resultados estavam relacionados com propagandas, o acesso desses links não se realizou. Alguns acessos aconteceram somente quando o link em si, não se tratando de propaganda também não era suficientemente claro para afirmar que o esporte ou jogo em questão fazia o uso de raquete.

Durante a pesquisa, os seguintes termos de busca foram utilizados:

1. Esportes com raquetes
2. Esportes de raquetes
3. Modalidades com raquetes
4. Modalidades de raquetes
5. Raquetes

Nem todas as modalidades anteriormente citadas foram localizadas em todos os termos de busca e em todos os sites de buscas utilizados. Apenas ao final da pesquisa, foram reunidos em uma lista única, sem contabilizar quantas vezes estes apareceram em cada site de busca e em cada termo chave utilizado, visto que o objetivo da pesquisa era a busca de quais jogos e modalidades de raquete existem e não o quanto são divulgadas na internet.

Após a localização dos jogos e modalidades de raquete, foi realizada uma pesquisa na própria internet, porém em sites específicos como federações e confederações, a procura de informações sobre esses jogos e as modalidades de raquete localizadas anteriormente. A seguir foi realizada uma pesquisa bibliográfica em livros e artigos que continham informações sobre esportes, jogos, e sobre as modalidades localizadas, além de materiais que tratavam do termo cultura, outro objeto de estudo deste trabalho. Sobre cultura, o principal autor pesquisado foi Jocimar Daolio, professor da Faculdade de Educação Física da Universidade Estadual de Campinas (FEF/UNICAMP), que proporcionou o primeiro contato com questões de antropologia social e cultura, possuindo livros sobre o tema na biblioteca da respectiva faculdade, livros com os quais já havia ocorrido algum contato anteriormente, durante a formação acadêmica. Buscou-se também nos Documentos Oficiais sobre Educação, em especial nos Parâmetros Curriculares

Nacionais, elementos que justifiquem o trabalho escolar segundo os elementos culturais que os alunos trazem para a escola.

Por fim, este trabalho foi estruturado da seguinte forma:

- primeiramente uma introdução sobre o conceito jogo, sobre o esporte e a presença deles na Educação Física escolar brasileira. Com relação ao esporte, apresentamos também um pouco da sua história relacionada com a antiguidade grega através da realização dos Jogos Olímpicos, com a era moderna através das *public schools* e o renascimento das Olimpíadas proposta por Pièrre de Coubertin, além dos esportes hoje (principais eventos esportivos, o retorno do *fair-play*), incluindo uma classificação esportiva proposta por Tubino (1999) e Stucchi (2009);
- em seguida passamos ao estudo dos jogos e modalidade de raquete propriamente, mostrando-se algumas características técnicas e táticas que podem ser adotadas nas modalidades de raquete, a habilidade motora rebater e a descrição dos jogos e modalidades localizados pela pesquisa, incluindo no possível, imagens de raquetes, bolas e espaço de jogo;
- depois, fazemos um estudo sobre a Constituição Federal, o Estatuto da Criança e do Adolescente e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, buscando-se os artigos que tratam da educação no Brasil e artigos que falam da educação associada à cultura. Mostra-se também, como estão organizados os livros que compõem os Parâmetros Curriculares Nacionais que também foram utilizados neste trabalho;
- a cultura é o próximo tema a ser discutido embasado na antropologia social mostrando que o homem é tanto um ser cultural como um ser biológico, sendo que um não pode ser separado do outro. Juntamente com essa discussão, vemos o que os Parâmetros Curriculares Nacionais nos dizem sobre cultura, concluindo o capítulo com uma relação entre cultura, esportes de raquete e as aulas de educação física nas escolas;
- por fim apresentamos as considerações finais deste trabalho, relacionando tudo o que foi visto e principalmente que é possível sim o trabalho com modalidades de raquete nas aulas de educação física segundo os elementos culturais trazidos pelos alunos porém só este fator não é uma justificativa suficiente para a inclusão dessas modalidades na escola visto que vários alunos podem não ter nenhum contato com as modalidades de raquete e

não devem ser privados de sua vivência, pelo fato das mesmas não fazerem parte da cultura local.

2 O Jogo e o Esporte

O jogo e o esporte, como fenômeno sociocultural, são conteúdos a serem trabalhados nas aulas da Educação Física escolar, dividindo espaço com outros componentes como a ginástica, a dança, a luta, segundo a orientação dada pelos Parâmetros Curriculares Nacionais para a Educação Física.

2.1 O jogo

O jogo é um fenômeno que existe na sociedade humana desde a antiguidade como elemento presente em cerimônias e festas, sendo praticado de diversas formas, inclusive com a utilização de bolas construídas com vários materiais como pele de animais e areia.

Atualmente está incorporado pela educação física como objeto de estudo ou como auxílio para o estudo de outros elementos como o esporte, a dança e a ginástica, podendo ser utilizado inclusive por outras disciplinas escolares. Com isso, o jogo passou a ser objeto de estudo por profissionais ligados a diversas áreas, como forma de poder compreender um mínimo que seja essa prática que encanta e atrai a atenção por horas de pessoas de qualquer faixa etária. No entanto, apesar de vários estudos realizados, ainda hoje não se chegou a um consenso sobre o que é jogo e quais as suas características. Citando um trabalho desenvolvido por Freire (2002, p. 46-49), que trabalha com autores diversos (CAILLOIS, 1990; HUIZINGA, 1999; BROUGÈRE, 1998; CHATEU, 1987), podemos elencar uma série de características que esses autores nos mostram como:

- o jogo é vontade de ganhar;
- o jogo é risco, destreza, inteligência;
- o jogo é livre, voluntário, fonte de alegria e divertimento;
- o jogo absorve inteiramente o jogador;
- o jogo acontece num campo delimitado e imaginário;

- o jogo é organizado a partir de regras;
- o jogo não é vida corrente nem real;
- o jogo é cultural;
- o jogo é criatividade e liberdade de escolha;
- o jogo é sério;
- o jogo é um mundo à parte.

Essas são apenas algumas características que esses autores citados por Freire, nos mostram. No entanto, Freire (2002) nesse mesmo trabalho nos diz que várias dessas características não são exclusivas dos jogos, pois também estão presentes em situações do dia-a-dia em que o ser humano não está jogando. Por exemplo, o fato de o jogo ser sério: as tarefas desenvolvidas em um ambiente de trabalho também são sérias.

Isso pode ocorrer porque dependendo do tipo de recorte que se realiza para estudar o fenômeno jogo durante o seu acontecimento, podemos elencar características diferentes. (FREIRE, 2002, p. 52). Assim, é perfeitamente possível que todos entendam o que é jogo, sintam a necessidade de jogar, joguem nas variadas faixas etárias, com os mais variados materiais, mas nem por isso é fácil conseguir uma definição precisa para esse fenômeno. Huizinga (2004, p. 33) classifica o jogo como

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana”.

Este autor nos mostra o que Freire (2002) nos disse acima, porém em forma textual, mas observamos que vários dos elementos citados por ele realmente podem estar presentes em qualquer outra situação do dia de uma pessoa. Huizinga (2004) também nos diz que os jogos podem receber classificações diversas como jogo de azar, jogo de raciocínio, jogo de destreza, jogo de força, jogo de adivinhação, entre muitas outras classificações, visto que o jogo vem evoluindo juntamente com a evolução dos seres humanos. Outra questão apontada por Huizinga (2004) é com relação a própria palavra jogo, que em línguas diferentes podem ter significados diferentes, com a necessidade de mais de uma palavra para designar o ato de jogar.

Dessa forma, percebemos que muitos estudos ainda devem ser executados na tentativa de definir o que é jogo. O importante, entretanto, é o fato de que muitos jogos produzidos pela humanidade ainda hoje existem, outros desapareceram, vários estão surgindo enquanto vários outros passaram e passam por um processo de esportivização transformando-se em esporte organizado em instituições, com regras bem definidas, com a elaboração de campeonatos entre outros fatores.

2.2 O esporte

Durante da evolução da educação física nas escolas, o esporte em dado momento histórico, transformou-se no principal, e praticamente único instrumento de prática nas aulas, objetivando a aprendizagem de gestos técnicos e a descoberta de novos talentos esportivos, para que estes fossem preparados para representar o país em eventos esportivos internacionais. Tal prática substituiu à anterior, eugênica-higiênica-médico-militarista, que tinha por objetivo a formação do povo brasileiro, a adoção de medidas higiênicas pela sociedade e a formação de corpos saudáveis e fortes para o trabalho industrial (MARINHO, 1980; CASTELLANI FILHO, 2000; SOARES, 2004).

Em sua história, de uma maneira geral, o esporte pode ser dividido em dois momentos: (1) Esporte da Antiguidade e (2) Esporte da Era Moderna. Em ambos os casos o fenômeno esportivo mais importante se traduz pela realização dos Jogos Olímpicos.

Atualmente, o esporte é um fenômeno mundialmente difundido com suas diversas modalidades existente e as mais diversas formas de práticas, que podem ser práticas tanto de nível educacional, de lazer, como de alto rendimento, incluindo nesta última, o esporte espetáculo. Além de ser praticado, o esporte também é um fenômeno mundialmente consumido através de artigos esportivos, objetos para coleção, vestuário, artigos de nutrição especializada, eventos, programas midiáticos especializados. Segundo Tubino (1999, p. 7) o esporte pode ser considerado como um fenômeno sócio-cultural mais importante do final do século XX.

Para sua definição, o dicionário Aurélio (FERREIRA, 1999, p. 821) mostra que a palavra esporte deriva da palavra inglesa *sport*, sendo um substantivo masculino que significa

“1. O conjunto dos exercícios físicos praticados com método, individualmente ou em equipes, desporte, desporto; 2. Qualquer desses exercícios; desporte, desporto; 3. *Fig.* Entretenimento, entretenimento; prazer”.

Apesar de que essa definição é um pouco vaga, optamos em acrescentá-la a este trabalho, pois é o dicionário que se constitui na principal fonte de busca de significado de termos. Porém, procuramos em Barbanti (2003, p. 228-229), algo mais preciso ou explicativo:

Uma definição precisa de esporte é impossível devido à grande variedade de significados. Quase tudo que é entendido sob o termo esporte é menos determinado por análises científicas em seus domínios do que pelo uso diário e pelo desenvolvimento histórico e transmitido pelas estruturas sociais, econômicas, políticas e judiciais. Para os sociólogos do esporte uma definição bastante aceita diz “É uma atividade competitiva, institucionalizada, que envolve esforço físico vigoroso ou o uso de habilidades motoras relativamente complexas, por indivíduos cuja participação é motivada pela combinação de fatores intrínsecos e extrínsecos”. O objetivo no esporte é comparar rendimentos. O critério para comparações do que se realiza necessita da padronização do equipamento e das instalações, assim como da existência de um procedimento quantitativo de comparação. Dentro do escopo da Ciência do Esporte, o esporte é estudado sob vários ângulos, entre eles o da agressão. Pesquisas indicam que há muitos modelos explicativos para as situações específicas do esporte, onde o comportamento agressivo não é apenas típico dos esportistas, mas dos espectadores também. Além da agressão, a motivação também é considerada como relacionada fortemente com o esporte. O esporte pode ser relacionado em vários contextos: 1- a diferentes grupos de participantes (universitários, homens, mulheres, estudantes, etc.), 2- a diferentes tipos de esporte (individual, dual, de equipe etc.), 3- aos vários níveis de competição (local, regional, nacional, internacional).

Como podemos notar, esta é uma definição bastante ampla que aborda algumas das várias facetas presentes no esporte. Assim, diante desses elementos, é de se concordar que não haja uma definição única para esporte, ainda mais porque o próprio Barbanti (2003, p. 229-231) nos mostra que o esporte pode ser dividido ou classificado em: esporte amador, esporte de elite, esporte de massa, esporte feminino, esporte para crianças e jovens, esporte para deficientes, esporte para toda a vida, esporte profissional e esporte universitário. Não trataremos aqui sobre o que Barbanti fala a respeito de cada uma dessas classificações, pois acreditamos que os nomes por si sejam auto-explicativos e porque muitas outras classificações e definições podem existir se considerarmos outros estudiosos do esporte. Como exemplo pode ser citado Melo (2004, p. 80) que nos diz que o esporte é uma organização cultural estruturada com base nos jogos disputados na Antiguidade, mas que a partir do século XVIII passou a apresentar

características marcantes e observáveis até os dias de hoje: a) se organiza em forma de clubes, federações, confederações e outras entidades locais, nacionais e internacionais;

b) possui um calendário próprio, já não sendo mais praticado estritamente de acordo com outros tempos sociais; c) envolve um corpo técnico especializado cada vez maior (treinadores, preparadores físicos, dirigentes, gestores, psicólogos, médicos, dentre muitos outros); d) gera um enorme mercado ao seu redor, que extrapola até mesmo o princípio que poderia ser considerado específico da prática esportiva.

Visto que o esporte passou a ser uma instituição a que todos têm o direito de consumir, seja na prática, seja na visualização de espetáculos ou outras formas, Melo afirma que

[...] devemos estar atentos à própria distribuição de bens e equipamentos de esporte pelas cidades, normalmente restritas ao oferecimento de quadras. Há que se ampliar tais possibilidades, questionando as restrições e as compreensões de que existiriam práticas adequadas a determinadas classes sociais. Cabe estarmos atentos à necessidade de contribuir para ampliar as vivências da população (2004, p. 84).

E completa dizendo:

Enfim o esporte não se trata, como nunca se tratou, de uma ingênua diversão. É uma manifestação cultural poderosa, influente, que envolve emocionalmente um grande número de pessoas e que hoje se apresenta como uma eficaz forma de negócios, capaz de mexer com sonhos e difundir idéias, comportamentos, atitudes (2004, p. 84).

O esporte possui diversas formas de ser compreendido, segundo o que foi apresentado pelos autores acima citados, mas antes de ser um esporte de consumo, profissional, amador ou de lazer, ele é um fenômeno cultural. É importante frisar, que o fenômeno cultural esportivo faz parte das práticas humanas desde a Antiguidade Grega, sofrendo transformações ao longo da história da humanidade, transformações estas que continuam a ocorrer devido à própria evolução da sociedade atual. Devemos considerar também, que o esporte como fruto da evolução da sociedade, necessita ser acessado por todos, não só para ser assistido, mas principalmente para ser praticado, e que os governos precisam oferecer espaços públicos para essas práticas. As escolas devem principalmente nas aulas de Educação Física, oferecer subsídios para que os alunos compreendam o esporte como produto da cultura humana e possam usufruir dele de maneira autônoma e com visão crítica, formando cidadãos conscientes de seus direitos e deveres. Para isso, é necessário o conhecimento da evolução esportiva no mundo e a compreensão do que significa cultura. Assim, será apresentado a seguir um pouco da história do esporte para melhor compreensão dele, incluindo também aspectos como o *fair-play*, e na parte final deste trabalho, um breve estudo sobre o que vem a ser cultura associando-a ao aspecto educacional.

2.2.1 A história do esporte

2.2.1.1 O esporte na antiguidade

Práticas de atividades físicas já ocorriam desde o período pré-histórico, em que o homem necessitava correr, saltar, arremessar, entre outros elementos da atividade motora humana, para adquirir alimentos, fugir de predadores e sobreviver.

Segundo Tubino (1987, p.13-14), em várias civilizações antigas, há evidências das práticas de jogos com caráter que podem ser ditos esportivos, mas a máxima dessas práticas se estabeleceu na civilização grega, que promoveram diversos tipos de jogos esportivos em homenagem aos vários deuses, em várias festas. A mais importante, sem dúvida, foram os Jogos Olímpicos, em que os atletas se preparavam com massagens, treinamentos especiais, dietas, musculação, sendo realizados a cada quatro anos em homenagem a Júpiter e para a elevação de Zeus, o deus dos deuses. Estes jogos ocorreram durante doze séculos, sendo disputados 293 vezes entre os anos de 776 a.C. e 394 d.C. ano em que o imperador romano Teodósio suspendeu esses jogos (TUBINO, 1999, p.15).

2.2.1.2 O esporte na era moderna

O Esporte da Era Moderna se inicia no século XVIII junto às escolas inglesas chamadas *public schools*, que atendiam os filhos da camada burguesa da sociedade da época. Segundo Melo (2004, p. 80), os jogos praticados nessas escolas foram modificados “passando a ser concebidos como estratégia “educacional”, de controle corporal e de preparação de lideranças”.

Tubino (1987, 1999), também nos diz que o esporte da era moderna está ligado às práticas de atividades físicas desenvolvidas pela aristocracia inglesa, em que Thomas Arnold, diretor do Colégio Rugby, decidiu incorporá-las ao processo educativo dos alunos. Nesse período

Thomas Arnold visava à prática saudável do esporte, em que os próprios alunos estabeleceriam suas regras em um sistema chamado de *fair-play*, termo que significa “a atitude cavalheiresca da disputa esportiva, respeitando as regras, os códigos, os adversários e os árbitros” (TUBINO, 1999, p. 18).

Melo (2004) também afirma que os jogos da camada proletária foram sendo aos poucos proibidos, e estas pessoas, induzidas a assistirem os esportes praticados por outros, como forma de controle dessa camada populacional através do oferecimento de diversão. No século XIX o esporte se difundiu rapidamente por diversos países “dialogando com as culturas locais” (MELO, 2004, p. 81). O esporte nesse período já é um estilo de vida para a alta camada social em que o acesso a clubes somente era permitido a eles.

Tubino (1999) nos conta que com a prática esportiva deixando os muros do Colégio Rugby e se espalhando pelo mundo, culminou, no final do século XIX, com o Barão Pièrre de Coubertin iniciando um movimento pela restauração dos Jogos Olímpicos, incluindo o propósito de promover a paz mundial, como acontecia na antiguidade, começando o movimento em 1892, com a primeira realização dos Jogos ocorridos em 1896 em Atenas. Nesse período consolidaram-se “o *fair-play* e o associacionismo como pilares da ética do esporte” (TUBINO, 1999, p. 19).

O esporte com seu crescimento ao longo dos anos foi abandonando seu caráter pedagógico para adotar cada vez mais um caráter de rendimento e espetáculo, passando inclusive pelo processo de uso político como o exemplo do uso do esporte feito por Hitler durante as Olimpíadas de Berlim, em 1936, em que se pretendia mostrar a supremacia da raça ariana para o mundo, mas teve seu plano frustrado quando um norte-americano negro chamado Jesse Owens, faturou quatro medalhas de ouro.

Após a II Guerra Mundial e o início da Guerra Fria, o esporte obteve um acelerado crescimento com grande disputa entre os lados capitalista e socialista. Com essa disputa, começaram a surgir casos de *doping* e a busca da vitória a qualquer custo, esquecendo-se do *fair-play*, antes existente como pilar para a prática esportiva, ocorrendo inclusive, fatos extremos como o caso do “massacre dos atletas israelenses pelo grupo terrorista Setembro Negro nas Olimpíadas de Munique, em 1972, passando por sucessivos boicotes com motivação ideológica” (TUBINO, 1999, p. 22-23).

2.2.1.3 O esporte nos dias atuais

Hoje os eventos esportivos mundiais mais importantes estão centralizados nos Jogos Olímpicos e Para-Olímpicos, nos Jogos Olímpicos de Inverno (pouco divulgado no Brasil, um país tropical, por serem esportes praticados no gelo e na neve, mas que conta com alguns atletas em algumas modalidades) e a Copa do Mundo de Futebol.

Existem também os campeonatos nacionais e internacionais das mais diferentes modalidades esportivas, recebendo maior ou menor destaque na mídia dependendo da modalidade em questão e também do país, visto que cada um possui uma preferência particular por determinada modalidade esportiva.

Todas essas competições envolvem milhões de pessoas entre atletas, comissão técnica, organizadores, voluntários e espectadores em todo o mundo.

Devemos considerar, no entanto, que todos estes fatos atualmente têm colocado em *check* o sistema pelo qual foi concebido o esporte moderno baseado no *fair-play*. Com a profissionalização cada dia maior dos atletas, a grande soma de dinheiro destinada aos eventos esportivos seja via governo, setor privado, patrocinadores para custear todos os gastos dos próprios eventos, pagar salários e prêmios aos atletas, cada vez mais busca-se a vitória a qualquer custo. Assim, torna-se comum a população tomar conhecimento, cada vez mais, de casos de atletas flagrados em exames de *doping*, violência durante as competições entre os próprios atletas, violência praticada pelos torcedores, a busca do alto rendimento cada vez mais cedo, impondo as crianças, situações que prejudicam seu desenvolvimento físico e psicológico, entre outros inúmeros fatores que poderiam ser citados.

Com isso, estudos sobre estas questões foram feitos com o intuito de buscar novamente a prática do *fair-play* no ambiente esportivo, seja ele escolar, de lazer, amador, profissional, seja ele, na forma de prática ou de consumo por meios midiáticos ou artigos diversos. Para essa questão, dois documentos podem ser citados: (1) “O Manifesto sobre o *Fair-play*”, estabelecido pelo Conselho Internacional de Educação Física e Desportos (CIESP), em cooperação com o Comitê Olímpico Internacional (COI) e em colaboração com a *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO); (2) “Mensagem de Philip Noel-Baker, presidente do CIESP, juntamente com um Manifesto sobre o Desporto”.

O Manifesto do Fair-play nos mostra que o esporte proporciona um grande ganho nas relações individuais e coletivas. Segundo ele, o *fair-play* se caracteriza pela:

aceitação, sem discussão das decisões do árbitro, salvo nos desportos em que o regulamento autoriza o recurso; vontade de jogar para ganhar, objetivo primeiro e essencial, e repudiar, firmemente, a idéia de conseguir a vitória a qualquer preço.

[...] respeito a si próprio e que implica em: honestidade, lealdade e atitude firme e digna diante de um comportamento desleal; respeito ao companheiro; respeito ao adversário, vitorioso ou vencido, com a consciência de que é o companheiro indispensável, ao qual une-se pela camaradagem desportiva; respeito ao árbitro e respeito positivo, traduzido por um constante esforço de colaboração com o mesmo.

[...] modéstia na vitória, serenidade na derrota e uma generosidade, suficientemente capaz de criar relações humanas profundas e duradouras (1977, p. 4).

O manifesto nos mostra ainda que todos tem responsabilidade pelo *fair-play*, seja jogando, arbitrando, treinando, assistindo, ensinando ou prestando auxílio médico. Assim, todos os participantes, pais, educadores, organismos desportivos, treinadores e diretores, médicos, árbitros, autoridades públicas, jornalistas e expectadores, devem atuar de modo que o *fair-play* conduza constantemente as atividades desenvolvidas por cada um, para que o esporte possa ser praticado, ensinado e assistido de uma maneira digna. Todos atuando de maneira consciente estarão contribuindo para a formação dos futuros atletas, amadores ou profissionais, torcedores ou treinadores, para que estes, desde cedo, exerçam suas funções com base no *fair-play* acima descrito.

Com relação ao Manifesto do Desporto, este foi elaborado pelo CIESP sob presidência de Philip Noel-Baker, com relação às várias questões pelas quais o esporte está sendo submetido, afastando-o do *fair-play*, ou seja, vultosas somas de dinheiro gastas com os eventos esportivos e com os atletas, transformando-os em atletas falso-amadores; busca da vitória a qualquer custo, *doping*, tudo indo contra ao que Noel-Baker diz: “... o mundo pode oferecer um espetáculo mais nobre que o do obscuro militarismo nuclear ou o das vãs dissidências políticas que tantos governos parecem aceitar” (1973, p. 7).

Assim sendo, o Manifesto do Desporto trata de diversos temas apresentando os problemas pelo qual o desporto está passando, procurando mostrar a importância do retorno do *fair-play* em todos os aspectos relacionados ao desporto, além de trazer questões sobre o desporto escolar, de lazer e de alto rendimento.

2.2.2 A classificação esportiva a ser adotada neste trabalho

Como já dito anteriormente, uma modalidade esportiva pode ter várias classificações diferentes, sendo que uma mesma modalidade pode pertencer a mais de uma delas. Para este trabalho abordaremos as modalidades esportivas classificadas como Esportes de Raquete, no entanto, será feita uma associação com uma classificação de esportes proposta por Tubino (1999) que os divide em esporte-educação, esporte-participação e esporte-performance.

O esporte-educação deve ser visto como uma manifestação de um

processo educativo na formação dos jovens, uma preparação para o exercício da cidadania. [...] Por isso, ele deve ser desenvolvido na infância e na adolescência, na escola e fora dela, com a participação de todos, evitando a seletividade e a competição acirrada” (TUBINO, 1999, p. 27).

Já o esporte-participação também chamado pelo autor de esporte popular é aquele que “se apóia no princípio do prazer lúdico, no lazer e na utilização construtivista do tempo livre, [...]” e não possui

compromisso com regras institucionais ou de qualquer tipo e tem na participação o seu sentido maior, podendo promover por meio dela o bem-estar dos praticantes, que é sua verdadeira finalidade. [...] proporciona o desenvolvimento de um espírito comunitário, de integração social, fortalecendo parcerias e relações pessoais. Propicia o surgimento de uma prática esportiva democrática, já que não privilegia os talentos, permitindo o acesso de todos. É a manifestação do esporte que mais se aproxima do jogo, sem esquecer as suas ligações com a saúde (TUBINO, 1999, p. 27-28).

Quanto ao esporte-performance, também podendo ser chamado de rendimento, alto nível ou alta competição Tubino nos diz que é esporte que deve ser disputado

obedecendo rigidamente às regras e aos códigos existentes, específicos de cada modalidade esportiva. Por isso é considerado um tipo de esporte institucionalizado, do qual fazem parte federações internacionais e nacionais que organizam as competições no mundo todo (1999, p. 28).

Como julgo necessária a adoção desta classificação, visto que, o objetivo deste trabalho é a abordagem dos esportes de raquete a serem trabalhados na educação física escolar, também utilizo a inclusão do conceito de “esporte de lazer” de Stucchi (2009) que define a

prática de esporte como conteúdo cultural físico no lazer, pela necessária condição de controle dos espaços e programas no atual contexto de desordem social e de responsabilidade do processo educativo escolar formal e não formal.

A classificação acima, proposta por Tubino, associada à classificação de esporte de lazer proposta por Stucchi, nos proporciona de maneira simplificada, uma diferenciação entre os tipos de prática esportiva existente atualmente, o que facilita sua compreensão, para a realização de um trabalho coerente com os esportes nos mais variados meios, inclusive o escolar.

3 Os Esportes de Raquete

Os esportes de raquete, como o próprio nome diz, possuem como característica a utilização de uma raquete que será utilizada para rebater um objeto que pode ser uma bola ou uma peteca. Cabello (2000, p. 21-22), nos diz que os esportes de raquete (desconsiderando o Quimbol, que é um esporte coletivo e o Frescobol que é um esporte de colaboração), são esportes praticados individualmente, porém em uma situação de oposição, ou seja, existe um adversário contra o qual se joga. Quando praticado em duplas, o autor nos diz que se podem classificar os esportes de raquete como “cooperação-oposição” (2000, p. 22). Esse autor nos fala ainda que o objetivo dos esportes de raquete é o de manter o objeto em jogo, seja uma bola ou uma peteca, impulsionando-o com o golpe da raquete por cima da rede (com exceção de alguns esportes que não utilizam rede como no caso do squash, do frescobol, do raquetebol entre outros), com a finalidade de ganhar a jogada e o ponto. Por jogada, de acordo com o regulamento de cada esporte, o autor diz que “podemos definir como uma unidade competitiva do jogo” (2000, p. 24, tradução nossa), que tem seu início no saque e seu término quando a bola ou a peteca não consegue ser rebatida pelo adversário, indo ao chão, ou quando a rebatida é feita de forma errada, como por exemplo, quando envia a bola ou a peteca para fora da quadra do adversário.

Com relação à raquete, bola e peteca, estas podem ser constituídas por tamanhos e materiais diversos, de acordo com o exigido por cada esporte.

Ficaria inviável realizar um levantamento histórico da evolução de cada um destes materiais, vistos que estes se desenvolveram de acordo com a evolução própria de cada esporte. De modo geral, raquete pode ser denominada como “1. Espécie de pá oval, com uma rede de cordas esticadas, para jogar tênis. 2. Peça análoga de madeira leve e fina, para jogar pingue-pongue ou frescobol” (MICHAELIS, 2001, p. 728). Pelo dicionário Aurélio (FERREIRA, 1999, p. 1706) raquete ou raqueta é

1. Instrumento usado para impelir a bola no tênis e em outros jogos, constituído de um forte anel ovalado, de madeira, alumínio, etc., onde se fixa uma rede de cordas esticadas, e que é manejado por meio de um cabo longo. 2. Instrumento análogo na forma, porém menor e todo de madeira, muitas vezes revestida de borracha ou cortiça, e destinado a jogos como o pingue-pongue, o frescobol, etc.

Como visto, estas são definições que estão muito longe de uma definição que abranja os vários tipos de jogos e modalidades de raquete visto que estes, atualmente, podem ser praticados nos mais diferentes locais, desde quadras a praias, indoor ou outdoor inclusive de dia ou de noite. Qualquer pessoa pode praticar um jogo ou modalidade de raquete, desde crianças até pessoas na terceira idade, além de deficientes. Assim, raquetes diferentes são requisitadas para cada tipo de modalidade esportiva. O que pode ser dito é que no princípio os jogos de bola eram disputados com a palma da mão e somente depois começou a utilização de raquetes que foram evoluindo com o tempo, conforme figura esquemática abaixo:

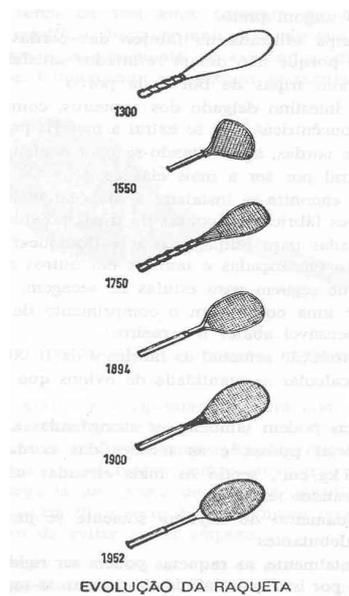


Fig. 1: A evolução das raquetes
Fonte: Stucchi, s.d., p. 24

Cabello (2000, p. 22), nos alerta ainda, que a raquete é um instrumento que serve para prolongar o braço do jogador, golpeando o objeto a ser rebatido.

Na sequência será apresentado um pouco sobre cada jogo e modalidade de raquete localizada na internet, mostrando um histórico do jogo/modalidade, materiais e espaço de jogo utilizado e curiosidades. Nem sempre será possível a apresentação de todos esses detalhes, visto que vários destas modalidades tiveram sua pesquisa restrita apenas à internet e em vários casos não foi possível o encontro de alguma organização, como por exemplo, uma federação, que se responsabiliza-se pela organização da modalidade, ou quando esta organização existe,

apresentou poucos dados que puderam ser utilizados. No entanto, procurou-se a aquisição, mesmo que simples, de regras para a prática de todas as modalidades esportivas mencionadas. Antes, porém, será feita uma observação técnica e tática para orientação geral aos professores.

3.1 Algumas observações técnicas e táticas sobre os esportes de raquete

Cada esporte de raquete possui fundamentos técnicos e táticos específicos.

Encontrou-se em Cabello (2000, p. 33-34, citando OZOLÍN¹, 1970, apud CABELLO e cols, 1999) um conceito de técnica que ele descreve para o badminton, mas que acreditamos possa ser útil para os demais esportes de raquete:

a realização consciente e orientada dos movimentos e ações do atleta, dirigidos para a obtenção de um determinado efeito nos exercícios relacionados com o desenrolar de esforços musculares voluntários, com a observação de um determinado ritmo e com a utilização das condições do meio exterior (tradução nossa).

Cabello (2000) citando Cratty² (1973, apud CABELLO y cols, 1999) ainda nos informa sobre a habilidade motora, que é “a capacidade de produzir um resultado predeterminado com um máximo de certeza e um custo energético mínimo” (2000, p. 34, tradução nossa).

Para as funções táticas, Cabello (2000) nos apresenta um quadro que contém diversos componentes táticos que também podem ser adaptados para outros esportes de raquete e não só para o badminton como ele propõe. Assim, ele será adaptado para que possa ser um quadro mais geral.

¹ Não foi possível a localização da referência original.

² Não foi possível a localização da referência original.

Quadro 1
Componentes de ação tática para esportes de raquete

COMPONENTES	PERMITE	EXEMPLO
Amplitude do campo visual	Perceber os elementos de cada situação de jogo	Visualização da bola ou peteca e do jogador antes do golpe
Cálculos ópticos-motores	Medir as velocidades, distâncias e tempos	Importância em relação ao voo da bola ou a peteca
Pensamento tático	Analisar as situações que se produzem no próprio jogo	Estar na posição correta segundo o golpe que pretende realizar
Conhecimentos	Conhecer e decidir qual a melhor solução	Saber qual o melhor golpe para aquele momento do jogo
Tempo de reação (velocidade)	Atuar de forma mais rápida e no momento justo	Para poder executar o golpe de ataque corretamente
Qualidades físicas	Executar todas as ações motrizes de forma repetida e sem fadiga	Deslocamentos, saltos e golpes repetidos sem fadiga
Habilidade técnica	Possuir uma grande variedade gestual que permita eleger a ação mais adequada	Saber executar corretamente uma grande variedade de golpes
Concentração	Controlar as diferentes situações	Para manter o mesmo nível de jogo tanto no saque quanto da recepção
Vontade e motivação	Possuir o desejo de competir e melhorar	Para poder obter um rendimento de 100% em cada partida
Espirito coletivo	Para fazer as ações individuais justas	Muito importante quando se trata de jogo em duplas

Fonte: Cabello, 2000, p. 37 (tradução e adaptação nossa)

É necessário salientar que tanto os elementos técnicos como os elementos táticos devem ser de conhecimento do professor, no entanto, não necessariamente serão

trabalhados nas aulas de educação física na escola, visto que este, não é um espaço para a preparação e formação de atletas e sim, um espaço para que os alunos adquiram conhecimentos tanto teóricos e práticos a respeito dos vários esportes existentes, neste caso, os esportes de raquete. Isso porque, a escola é um espaço de formação do aluno, com tempo restrito quanto a número de aulas para a educação física e muitas vezes, sem acesso a diversos materiais. Assim, caberá ao professor a eleição do que será trabalhado com os alunos em aula de acordo com o esporte escolhido e de acordo com o retorno de cada aluno durante as aulas. Quanto ao material, caso ocorra à inexistência deste, este poderá ser adaptado segundo a criatividade do professor e dos alunos, para cada modalidade esportiva escolhida como motivo de estudo. Assim, podemos utilizar a rede de voleibol como rede no tênis de campo; podemos adaptar cabides de arame dando-lhe formato de raquete, utilizando uma meia-calça velha como encordoamento; papelão duro pode ganhar o formato de raquete; eventos podem ser organizados com o intuito de aos poucos angariar fundos para a aquisição de algumas raquetes e bolas. As bolas em um primeiro momento podem ser feitas com meia e jornal ou somente jornal e fita adesiva em tamanhos variados. Além da adaptação do material, o professor pode utilizar matérias de jornais, revistas, vídeos entre vários outros recursos como forma de ilustrar as aulas, além da possibilidade de organizar passeios em locais de treinamento ou o convite de treinadores ou jogadores da cidade para virem até a escola com o intuito de conversar com os alunos.

3.2 Habilidade motora manipulativa: o rebater

Cada esporte de raquete possui fundamentos técnicos e táticos próprios. De uma maneira geral, considerando-se os aspectos técnicos de modo simplificado, os esportes de raquete se constituem por: (1) a colocação da bola ou peteca em jogo, retirando-os de uma situação estática (parada) e colocando-os em uma situação de movimento, fazendo-os ir para o outro jogador e (2) devolução dessa bola ou peteca para o primeiro jogador, que o enviará de volta, e assim sucessivamente até que alguém cometa um erro, originando a conquista do ponto. Para a realização dessas duas situações uma habilidade motora manipulativa básica é requerida: o rebater.

O rebater é a habilidade motora manipulativa fundamental dos esportes de raquete. Essa habilidade consiste basicamente em mudar a trajetória de um objeto, que no caso dos esportes de raquete, pode ser uma bola ou uma peteca, utilizando para isso, uma raquete. Esse movimento pode ser realizado em vários planos diferentes em relação ao corpo, ou seja, abaixo da linha da cintura, entre a linha da cintura e a cabeça e acima da linha da cabeça. Pode ser executado também, tanto do lado direito ou esquerdo do corpo, como de frente e até mesmo em fundamentos técnicos muito desenvolvidos, em situações em que o jogador esteja de costas para a bola ou a peteca. Segundo Gallahue e Donnelly (2008, p.528), o rebater envolve os seguintes princípios mecânicos para o êxito da ação:

Primeiro, a quantidade de energia cinética gerada depende do comprimento do movimento para trás, do número de músculos envolvidos e do uso de seqüencial apropriado dos músculos. Segundo, o objeto a ser rebatido deve ser contactado no exato momento em que a velocidade máxima do balanço tiver sido alcançada. Terceiro, o implemento de rebatida deve seguir exatamente a direção do alvo almejado. Quarto, o implemento de rebatida deve fazer contato com o alvo no ângulo certo. Quinto, o implemento deve manter-se afastado do corpo para atingir máxima energia cinética.

Antes de prosseguir, faz-se necessária a compreensão de alguns conceitos presentes na teoria desenvolvimentista de aprendizagem motora. O primeiro conceito é o Desenvolvimento Motor, que segundo Gallahue e Ozmun (2005, p. 3) “é a contínua alteração no comportamento motor ao longo do ciclo da vida, proporcionada pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente”. O desenvolvimento motor compreende a aquisição e desenvolvimento de habilidades motoras. Magill (2000, p. 6) nos diz que habilidade motora é “*uma habilidade que exige movimentos voluntários do corpo e/ou dos membros para atingir o objetivo*” (grifos do autor), e que possui como característica (1) uma meta a ser atingida; (2) um ato voluntário na sua execução; (3) movimento do corpo ou dos membros para que se consiga chegar ao objetivo traçado; e (4) necessidade de ser aprendida.

Gallahue e Ozmun (2005) e Gallahue e Donnelly (2008) nos mostram que as habilidades motoras podem ser classificadas em fundamental e especializada. As habilidades motoras fundamentais compõem-se de movimentos de equilíbrio, locomoção e manipulação. Segundo Gallahue e Donnelly (2008, p. 52), essas habilidades motoras fundamentais são constituídas por movimentos básicos, combinados em padrões de movimentos de segmentos do corpo. Com relação à habilidade motora especializada esta se caracteriza pela utilização de uma

habilidade motora fundamental ou a combinação delas aplicadas a alguma tarefa específica, como a exigida dentro de um esporte. Assim, a criança, no seu desenvolvimento motor, deve percorrer um caminho de sentido único no amadurecimento dos movimentos fundamentais, passando pelas etapas de movimentos rudimentares, elementares e amadurecidos, para só depois poder prosseguir em direção ao padrão de habilidade motora especializada. Apesar de este ser um caminho de desenvolvimento de um sentido único, existe a dependência das condições de desenvolvimento biológico da criança e estímulos ambientais apropriados. Portanto, não se pode esperar que todas as crianças de uma mesma idade apresentem um mesmo padrão de desenvolvimento para dado movimento, porque as condições acima apontadas variam entre os indivíduos.

Observando a figura abaixo, podemos verificar os tipos de movimentos de equilíbrio, locomoção e manipulação presentes na habilidade motora fundamental que são requisitos para o desenvolvimento de habilidades motoras especializadas para a prática esportiva.



Fig. 2: Habilidades motoras fundamentais maduras que devem ser dominadas antes da introdução de habilidades motoras especializadas

Fonte: Gallahue e Ozmun, 2005, p. 369

Além de podermos classificar as habilidades motoras fundamentais em movimentos de equilíbrio, de locomoção e de manipulação, Magill (2000, p. 7-10) nos mostra que outras classificações são possíveis considerando-se outros fatores: se considerarmos o tipo de musculatura empregada para a realização dos movimentos teremos a classificação entre habilidade motora grossa, quando mobiliza grandes grupos musculares na execução da tarefa e, habilidade motora fina, quando o movimento requer maior grau de precisão e, portanto, os músculos utilizados são os menores; com relação à distinguibilidade de movimentos, ou seja, os tipos de movimentos realizados encontram-se a habilidade motora discreta, em que o movimento possui um ponto de início e de término bem definido, a habilidade motora serial que consiste na sequência de realização da habilidade motora discreta e, a habilidade motora contínua, em que o movimento é realizado de forma repetitiva; por último, em relação à estabilidade do ambiente, existem as classificações de habilidade motora aberta, quando o ambiente se altera continuamente ou a pessoa deve se adaptar constantemente as situações do objeto na qual o movimento está sendo empregado, e habilidade motora fechada, quando ocorre a estabilidade ambiental.

Gallahue e Donnelly (2008, p. 66-67), ainda nos mostram que os movimentos podem ser externamente ritmado, quando implica dar respostas rápidas a situações em constante mudança e, internamente ritmado, quando é o sujeito que decide o ritmo a ser empregado na atividade, tendo tempo para reconhecer as características ambientais a sua volta e formular a melhor resposta que a situação pede.

Assim, considerando o exposto acima, podemos dizer que o ato de rebater é:

- uma habilidade motora grossa, pois exige a utilização de grandes grupos musculares;
- uma habilidade motora discreta, pois o rebater possui um início e fim de movimento bem definido e não seqüenciado;
- uma habilidade motora aberta, pois não se pode ter certeza de como o objeto a ser rebatido virá, com relação a velocidade, trajetória, profundidade na quadra;
- um movimento externamente ritmado, pois é o ambiente que ditará a melhor resposta a ser formulada para rebater o objeto na presente situação, resposta esta que deve ser dada de forma rápida e precisa, para a obtenção de êxito na tarefa.

É necessário salientar que o ato de rebater como uma habilidade motora, dentro das modalidades de raquete, necessita não só do movimento manipulativo, mas também dos

movimentos de locomoção e principalmente de equilíbrio, sendo este último a base para o êxito dos outros dois. É necessário ainda o desenvolvimento perceptivo-motor, com a coordenação olhos-mãos e olhos-pés para um bom desempenho, buscando a independência entre olhos, mãos e pés, pois no caso dos esportes de raquete, os olhos devem estar focados no objeto a ser rebatido e na observação do outro jogador e do espaço de jogo, enquanto que os pés devem promover uma locomoção precisa pelo espaço de jogo e a mão a manipulação precisa da raquete no ato do rebater. Outro fator importante é que cada modalidade esportiva de raquete terá os seus modos de rebater específicos como fundamentos técnicos, apesar de que alguns fundamentos existem em várias modalidades como o *smash*, que é um fundamento de ataque, e principalmente o saque, que é o fundamento que coloca a bola ou a peteca em jogo. Há, no entanto, movimentos que são específicos para cada modalidade esportiva de raquete e mesmo aqueles que estão presentes em mais de uma modalidade, possui diferenciação na sua execução. Este fato se explica porque cada modalidade possui um ambiente de jogo próprio, com bola e raquete próprias e regulamentações específicas, fazendo com que cada modalidade seja única.

3.3 Uma descrição das modalidades de raquete encontradas na pesquisa

Faremos aqui uma descrição dos jogos e modalidades esportivas de raquete localizadas na pesquisa. As principais fontes de busca de informação foram as Federações e Confederações de cada modalidade através da internet. No entanto, especialmente no caso de jogos com raquete, foi necessária a pesquisa em sites diferentes dos citados anteriormente, devido a não existência/localização da Federação ou Confederação, ou porque estas não apresentavam informações variadas sobre o esporte, como por exemplo, seu histórico, limitando-se a regulamentos e anúncios de campeonatos. No caso do tênis de campo, tênis de mesa, badminton e frescobol, também foram localizadas informações em livros. Este fato, principalmente em relação às três primeiras modalidades, contribuiu para a maior quantidade de informações obtidas se comparado aos outros jogos e modalidades.

3.3.1 Tênis de Campo

O tênis de campo é uma modalidade mundialmente conhecida disputado em quadra de diversos tipos de piso, em ambientes fechados e abertos em vários torneios mundiais que contam pontos para a formação do *ranking* dos atletas e grandes premiações em dinheiro. No Brasil é organizado pela Confederação Brasileira de Tênis (CBT) e mundialmente pela Federação Internacional de Tênis (ITF). Existe também uma Associação de Tenistas Profissionais (ATP) que foi fundada em 1972 que organiza o circuito profissional de tênis masculino (ATP, 2010).

Histórico: O tênis de campo é uma modalidade que tem uma origem muito antiga. Segundo Stucchi (s.d.), em um trabalho não publicado, elaborado a partir da “Enciclopédia Mundial Del Tennis” de Gispert (1982), o tênis teria sua origem em um jogo chamado “jogo da palma”, que tinha por objetivo, rebater com a palma da mão uma bola para um adversário. Este jogo era muito praticado na França e na Inglaterra, pelo menos desde o século XII, possuindo diversas quadras construídas e contando inclusive, com a participação de reis. Há relatos nesse trabalho de Stucchi que a palavra “tênis”, relacionada ao jogo da palma teria aparecido em poemas no século XIV, escritas como “*tenetz*”, “*tennis*”, entre outras, período também em que já se começava a fazer o uso da raquete no jogo. Com o passar dos anos, o jogo foi evoluindo e se difundindo para várias localidades, o que originou distintas regras para a sua prática. No século XIX, na Inglaterra, surge à prática do tênis disputado na grama, prática esta que recebeu o nome de *lawn tennis*. Nesse período, o Major Walter Clopton Wingfield, publicou um folheto com regras de um jogo que ele denominou *sphairistike*, com a criação de uma nova quadra, em formato de ampulheta. O major patenteou essa quadra e os materiais utilizados, que se tornaram o princípio do tênis moderno. No entanto, como o nome *sphairistike* era de difícil pronúncia, prevaleceu o nome *lawn tennis* para a prática do tênis na grama, ao ar livre.

O tênis na grama chegou aos Estados Unidos através de uma turista norte-americana que estava nas Bermudas, local em que havia oficiais ingleses que praticavam o jogo. Ao regressar para o seu país, ela levou o material necessário e montou uma quadra em um clube com a ajuda de seu irmão. Houve grande difusão do jogo nos Estados Unidos e assim como na Inglaterra, as regras variavam de acordo com a localidade em que o jogo era praticado. Com o

surgimento de campeonatos entre diversos clubes, começou-se a realizar uma padronização das regras do tênis.

No final do século XIX e início do século XX o tênis já havia se espalhado por todo o mundo, sendo incluído na primeira realização dos Jogos Olímpicos da Era Moderna, em 1896, realizado em Atenas. Nessas Olimpíadas houve apenas a disputa de tênis na categoria simples masculino, mas com o passar dos anos, as disputas femininas e em duplas também foram sendo introduzidas. No entanto, depois das Olimpíadas de 1924, realizadas em Paris, o tênis deixou de ser um esporte olímpico porque estava passando por um processo de profissionalização. Essa profissionalização levou a realização de diversos torneios nos Estados Unidos, com a contratação de atletas e o giro de grandes somas de dinheiro. Passando por altos e baixos, enfrentando problemas com os jogadores amadores e alguns clubes que condenavam a profissionalização, enfrentando o período das duas Guerras Mundiais, entre outros, aos poucos o tênis profissional foi se estabelecendo no mundo.

Hoje segundo o *site* da Associação dos Tenistas Profissionais (ATP, 2010), os principais torneios realizados são:

- *Grand Slam*: composto por quatro torneios, disputados por 128 tenistas na categoria simples e 64 na categoria duplas, com uma pontuação total de 2000 pontos para o vencedor, além de premiação em dinheiro. Em 2010, os torneios serão disputados em:
 - 1- Aberto da Austrália: disputado em janeiro em quadra de piso duro.
 - 2- Roland Garros: disputado entre maio e junho na França, em quadra de saibro.
 - 3- Wimbledon: disputado na Inglaterra, entre junho e julho, em quadra de grama.
 - 4- Aberto dos Estados Unidos: também conhecido como *US Open*, será disputado entre agosto e setembro em quadra de piso duro.
- *ATP World Tour Masters 1000*: distribui 1000 pontos para os vencedores, além de premiação em dinheiro. Compreende nove torneios que em 2010 serão disputados da seguinte forma:
 - 1- Indian Wells, nos Estados Unidos: em março, com a participação de 96 tenistas na categoria simples e 32 na dupla, em quadra de piso duro.
 - 2- Miami, Estados Unidos: disputado entre março e abril com a participação de 96 tenistas na categoria simples e 32 nas duplas, em piso duro.

- 3- Monte-Carlo, Mônaco: disputado em abril com 56 tenistas na categoria simples e 24 na categoria duplas, em quadra de saibro.
 - 4- Roma, Itália: disputado entre abril e maio, com a participação de 56 tenistas na categoria simples e 24 tenistas na categoria duplas, em quadra de saibro.
 - 5- Madrid, Espanha: disputado em maio, com 56 tenistas na categoria simples e 24 na categoria duplas, em piso de saibro.
 - 6- Toronto, Canadá: será disputado em agosto com 56 tenistas na categoria simples e 24 na categoria duplas em piso duro.
 - 7- Cincinnati, Estados Unidos: será disputado em agosto com a participação de 56 tenistas na categoria simples e 24 nas duplas em piso duro.
 - 8- Shanghai, China: será disputado em outubro com 56 tenistas na simples e 24 tenistas na categoria duplas em quadra de piso duro.
 - 9- Paris, França: será disputado em novembro com 48 tenistas na categoria simples e 24 na categoria duplas.
- *ATP World Tour 500*: vários torneios que distribuem 500 pontos para o vencedor além de prêmios em dinheiro.
 - *ATP World Tour 250*: vários torneios com a distribuição de 250 pontos aos vencedores e premiação em dinheiro.
 - *ATP World Tour Finals*: em 2010 será disputado em Londres na Inglaterra no mês de novembro, em quadra fechada e de piso duro com a participação dos oito melhores tenistas na categoria simples e oito melhores tenistas na categoria dupla.

Outro grande evento de tênis que ocorre anualmente é a Copa Davis, uma competição mundial, disputada por equipes de mais de 140 países. Nesse torneio é realizado um melhor de cinco jogos, sendo quatro jogos de simples e um jogo de dupla. A equipe vencedora de três jogos passa para a próxima etapa. Os jogos são realizados em melhor de cinco sets. É permitido que a equipe da casa escolha o tipo de piso no qual será disputado o torneio (FONTOURA, 2003, p. 16-17).

Materiais e espaço de jogo: Atualmente o tênis de campo utiliza em sua prática uma raquete com encordoamento constituída por um aro de no máximo 73,66 cm de comprimento, incluindo o cabo e no máximo 31,75 cm de largura; a área de contato com a bola será de no máximo 39,37

cm de comprimento por 29,21 cm de largura. A bola utilizada deve ser revestida por tecido uniforme e sem costuras, na cor branca ou amarela, e possuir um peso entre 56,0 gramas e 59,4 gramas.



Fig. 3: Raquete e bolas de tênis de campo
Fonte: Google Imagens, 24/02/2010

Quanto ao espaço de jogo, este é constituído por uma quadra retangular de 23,77 m de comprimento por 8,23 m de largura para jogos de simples, sendo que para jogos de duplas a largura será de 10,97 m. A quadra será dividida ao meio por uma rede com 0,914 m de altura no centro e 1,07 m nos postes em que está presa. Partindo-se da rede em direção a linha de fundo, em ambos os lados, a uma distância de 6,4 m de comprimento, haverá a demarcação da linha de serviço paralela a linha de fundo. Entre as demarcações das linhas de serviço deverá haver uma linha no centro da quadra e paralela as linhas laterais. Abaixo, segue um esquema da quadra de tênis de campo.

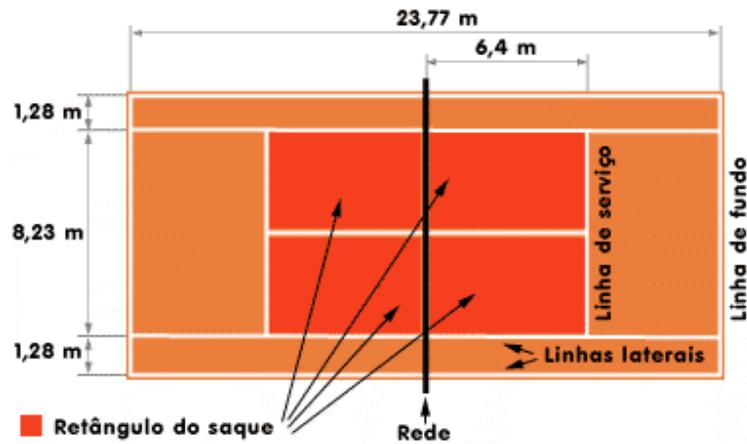


Fig. 4: Dimensões da quadra de tênis
 Fonte: Google Imagens, 16/06/2010

Quanto ao tipo de superfície, a quadra pode ser de grama, cimento, saibro, entre outras. Na figura abaixo é mostrada uma quadra de grama e saibro que foi construída especialmente para a realização de um jogo-desafio, em 2007, entre os tenistas Rafael Nadal, que prefere jogar em quadra de saibro e Roger Federer, que prefere jogar em quadra de grama. Este desafio entre as superfícies foi realizado em Palma de Mallorca na Espanha e teve como vitória Rafael Nadal na presença de mais de 6000 espectadores (GLOBOESPORTE.COM, 2010).



Fig. 5: Quadra de tênis de campo: do lado de cima, saibro e abaixo, grama.
 Fonte: Google Imagens, 12/06/2010

O jogo e o sistema de pontuação: O de tênis de campo é uma modalidade do tipo oposição, podendo ser disputada nas categorias, simples masculina e feminina, e duplas masculina, feminina e mista. Possui como fundamentos principais o saque, que é executado acima da linha da cabeça, rebatidas de direita (*forehand*) e revés (*backhand*) que podem ser executadas em

qualquer ponto da quadra e em qualquer altura. É permitido que a bola pingue uma vez na quadra, porém o jogador poderá rebater a bola antes que ela toque o solo. Neste caso o jogador estará executando um fundamento que recebe o nome de voleio. O voleio só não é permitido no momento da recepção do saque. Quanto ao saque, este deve ser executado de forma cruzada para a quadra adversária, caindo dentro da área de saque delimitada conforme figura 4. Ao jogador é permitida a realização de duas tentativas de efetuar o saque, sem que o erro na primeira tentativa configure ponto ao adversário. Outro detalhe com relação ao saque, é que este é executado pelo mesmo jogador durante todo o *game* que está sendo disputado; ao final desse *game* o saque passa a ser executado pelo outro jogador.

A contagem de pontos no tênis é diferenciada em relação a outros esportes. Os jogos podem ser disputados em melhor de três ou cinco sets, de acordo com o estipulado pelo torneio. Cada set é constituído por seis *games*, sendo que cada *game* é constituído por quatro pontos chamados de: 15, o primeiro ponto; 30, o segundo ponto; 40, o terceiro ponto e *game*, o quarto ponto. Essa contagem diferenciada já era realizada desde o início do jogo de tênis, mas não há registros precisos que expliquem sua origem. Sabe-se, no entanto, que no lugar do ponto 40 falava-se 45, e que este possivelmente foi alterado, para simplificar a pronúncia. Existem duas formas para se ganhar o *game*: pelo sistema de dois pontos de vantagem sobre o oponente e pelo sistema de *No-Ad* (*No-Advantage*). No sistema com vantagem é necessário que o jogador tenha dois pontos de vantagem sobre o adversário; ocorrendo empate em 40 a 40, a pontuação chama-se “iguais” ou “*deuce*”, sendo que neste caso quem fizer dois pontos seguidos ganha o *game*. No sistema *No-Ad*, ocorrendo empate em 40 a 40, quem primeiro fizer o próximo ponto ganha o *game*. Com relação ao set, o jogador precisa de dois *games* de vantagem sobre o adversário, podendo o jogo ser disputado de duas maneiras: set longo ou set com *tie-break*. Se for escolhido o set longo, ocorrendo empate em 5 *games* a 5 *games*, o jogo prossegue até que um dos jogadores consiga dois *games* de vantagem sobre o adversário. No caso de set com *tie-break* ocorre uma disputa de *tie-break* quando o set empata em 6 a 6. O *tie-break* é disputado em pontos corridos (1, 2, 3, 4...) vencendo-o quem primeiro marcar 7 pontos tendo dois pontos de vantagem sobre o oponente. O vencedor do *tie-break* é o vencedor do set que está sendo disputado. Assim, de modo simplificado, o jogador necessita ganhar 4 pontos em um *game* e 6 *games*, para ganhar um set (FONTOURA, 2003, p. 19-20; PISTORIO, 2004, p. 29-31). Um exemplo de placar apresentado

por Fontoura (2003, p. 20) é: 7/5 – 6/7 (7-4) – 7/6 (10-8). Nesse exemplo, os números entre parênteses indicam o resultado da disputa do *tie-break*.

3.3.2 Tênis de mesa

O Tênis de Mesa é uma modalidade olímpica popularmente conhecida como “pingue-pongue” e muito praticada em todo o mundo podendo ser jogada entre duas pessoas (jogo de simples) ou entre quatro pessoas (jogo de duplas). É jogada nos momentos de lazer, em que apesar da busca pelo ponto para poder vencer a partida, o objetivo maior é o de acertar a rebatida, fazendo com que a bola passe por sobre a rede e “pingue” na quadra adversária, de modo o adversário/companheiro de jogo possa executar o mesmo. Já, no caso de disputas de campeonatos oficiais, em especial os de alto nível profissional, Iizuka e Nagaoka (2006, p. 19) citando Nizetich (2001) nos dizem que

[...] a atividade de um jogador de tênis de mesa é caracterizada pela alta complexidade das técnicas de coordenação, pelo ritmo muito rápido, pela qualidade acumulativa/explosiva de esforço físico, alta precisão e um amplo ponto de mira, para que a colocação das bolas seja realizada por toda área de jogo.

Abaixo segue uma figura ilustrando uma partida oficial de tênis de mesa, mostrando o posicionamento dos jogadores e a concentração deles.



Fig. 6: Partida oficial de tênis de mesa
Fonte: Google Imagens, 11/06/2010

Histórico: Com relação à história do surgimento do tênis de mesa, ela está associada à prática de tênis em espaços reduzidos, por estudantes universitários ingleses que colocavam livros sobre uma mesa para usá-los como rede, e a oficiais ingleses em serviço na Índia, que para fugir do calor do país, adaptaram o tênis para a sombra das copas das árvores. Nesse período (século XIX) os materiais utilizados como raquete eram madeira, papelão ou tripa de animal podendo ou não ser recoberta por lixa, cortiça ou tecido. As bolas utilizadas eram de cortiça. Há relatos que o nome pingue-pongue tenha se originado do som produzido pela bolinha ao bater na mesa e na raquete, no entanto, durante as pesquisas, descobriram-se dois dados diferentes a este fato. O primeiro refere que a bolinha utilizada era de cortiça, e o som de sua batida é que originou o nome do jogo (IIZUKA e NAGAOKA, 2006, p. 20). O segundo relato, diz que um inglês, chamado James Gibb, voltando de viagem dos Estados Unidos, trouxe consigo bolinhas de celulóide e que estas, ao baterem em uma raquete oca, de cabo longo e feitas de pele de carneiro, produziu o som que originou o nome pingue-pongue. James Gibb teria então “submetido o nome ao amigo-vizinho John Jaques, fabricante de produtos de esporte de Groydon que o registrou através do mundo” (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA, 2009, p. 12). As duas referências, porém, fazem menção de que uma empresa norte-americana patenteou posteriormente o jogo, divulgando-o.

Quanto aos materiais utilizados estes sofreram modificações ao longo do tempo. A bolinha utilizada passou a ser de celulóide ou plástico e a raquete de madeira coberta com uma camada de borracha granulada.

Em 1926, ocorreu a fundação da *Internacional Table Tennis Federation* (ITTF), que oficializou o nome Tênis de Mesa e as regras a serem utilizadas, visto que estas variavam de acordo com o local de prática do jogo.

No Brasil, o Tênis de Mesa chegou em 1905 com turistas ingleses, concentrando-se principalmente no eixo São Paulo – Rio de Janeiro. No entanto, o esporte no Brasil teve um desenvolvimento lento, com regras diferentes em relação ao resto do mundo, devido ao não contato dos praticantes brasileiros com praticantes da modalidade em outros países. Sua prática estava associada a diversos clubes e associações que promoviam campeonatos, mas somente em 1942, é que as regras internacionais foram traduzidas para o

português e com isso, ocorreu à oficialização do Tênis de Mesa pela Confederação Brasileira de Desporto (CBD). A partir daí houve a participação do Brasil em torneios internacionais.

O Brasil possui vários nomes importantes na modalidade, sendo Hugo Hoyama hoje, o principal atleta da modalidade e o atleta brasileiro que possui o maior número de medalhas de ouro de Jogos Pan-Americanos.

Materiais e espaço de jogo: O espaço de jogo do tênis de mesa é constituído por uma mesa de 76 cm de altura, 2,74 m de comprimento e 1,525 m de largura. Em toda sua volta está pintada uma linha branca de 2 cm de largura e no centro da mesa paralelo a linha de comprimento é pintada uma linha branca de 3 mm que servirá para o jogo de duplas. Ao centro, em paralelo a largura da mesa será colocada uma rede com 15,25 cm de altura (CONFEDERAÇÃO DE TÊNIS DE MESA, 2010).

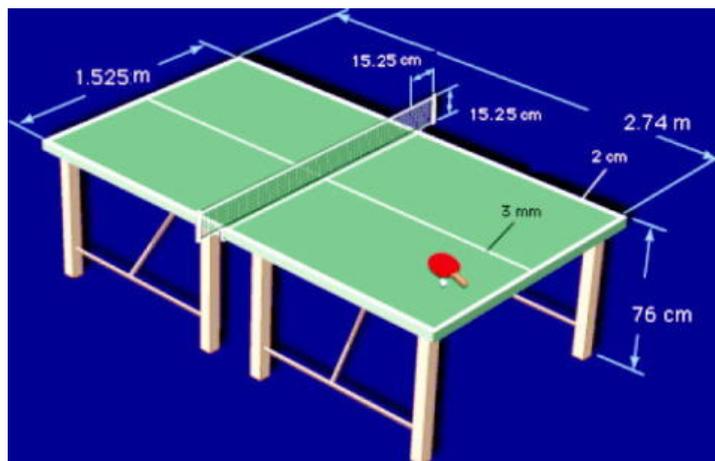


Fig. 7: Dimensões da mesa de tênis
Fonte: Google Imagens, 16/06/2010

A raquete poderá ser de qualquer tamanho e peso, sendo constituída por 85% de madeira natural. O lado que será utilizado para rebater a bola deverá receber uma borracha de pinos de 2 mm de espessura. O lado de madeira não pode ser utilizado para rebater a bolinha e deverá ser pintado nas cores vermelha ou preta. Somente essas cores podem ser utilizadas na raquete. A bolinha será feita de celulósido ou outro material plástico similar, na cor branca ou laranja fosca, com 2,7 g de peso e 40 mm de diâmetro (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA, 2010).

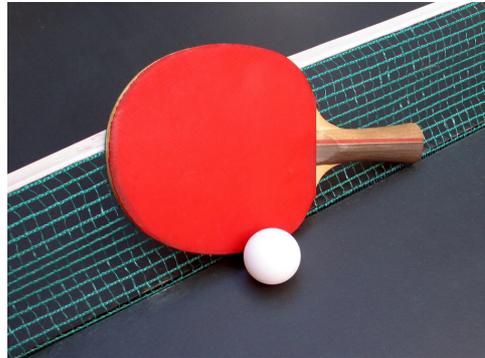


Fig. 8: Raquete, rede e bolinha de tênis de mesa
Fonte: Google Imagens, 24/02/2010

O jogo e o sistema de pontuação: O jogo atualmente é realizado em melhor de qualquer quantidade de sets ímpares (3, 5, 7, etc.), sendo necessária a conquista de 11 pontos para ganhar o set. Se o set estiver empatado em 10 X 10, vence o set o jogador que primeiro marcar dois pontos sobre o oponente. Cada jogador saca duas vezes seguidas, constituindo o erro, ponto para o adversário. O saque muda toda vez que a somatória da pontuação dos jogadores for dois ou um múltiplo de dois. No jogo de simples o saque pode quicar em qualquer lugar na mesa do lado adversário. Se o jogo é de duplas, o saque deverá ser cruzado e cada jogador só pode rebater na bolinha uma vez, de maneira alternada, ou seja, o jogador não pode rebater duas vezes consecutivas (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA, 2010).

Curiosidade: Um fator interessante é que as raquetes de tênis de mesa passam por “exames de *doping*”: como a borracha deve ser colada na raquete de madeira, existem substâncias que não são permitidas de serem utilizadas na cola. Assim, em campeonatos internacionais, algumas raquetes são recolhidas e analisadas e caso alguma substância proibida seja detectada, o atleta é desclassificado da competição (IIZUKA, NAGAOKA, 2006, p. 26).

3.3.3 *Beach Tennis*

O *beach tennis* é uma modalidade de raquete praticada em praias. Essa modalidade foi localizada durante pesquisa sobre o tênis no site da Confederação Brasileira de Tênis, no entanto, não há informações sobre esse esporte, pois a página está em construção. Procurando-se informações sobre ele no site de busca Google (<<http://www.google.com.br>>), foi possível a localização de dados com relação à existência de uma Federação Internacional de *Beach Tennis* (IFBT), Federações de *Beach Tennis* no Brasil, incluindo uma Confederação Brasileira de *Beach Tennis* (CBBT).

Histórico: Segundo a Federação Internacional de *Beach Tennis* (IFBT, 2010) a modalidade foi desenvolvida pelo Doutor Bellettini, nos fins dos anos 70 em algum lugar do balneário da Romagna na Província de Ravenna, Itália, que iniciou a prática de um jogo chamado primeiramente de “racchette”, que seria uma evolução do tamboréu, em um período em que também se desenvolvia o vôlei de praia, sendo aproveitado esse espaço para o jogo que o doutor Bellettini estava desenvolvendo. Esse doutor desenvolveu as regras do jogo, como por exemplo, altura da rede, tamanho da quadra, sistema de pontuação, além de escrever em 1997 um primeiro livro e de fundar a Federação Italiana de *Beach Tennis* e a Federação Mundial. No Brasil o esporte chegou no início de 2008 no Rio de Janeiro, sendo fundada a Confederação Brasileira de *Beach Tennis* 23 de outubro de 2009 (FEDERAÇÃO DE BEACH TENNIS DO ESTADO DA BAHIA, 2010). Atualmente existem 66 países filiados a Federação Internacional de *Beach Tennis* (IFBT, 2010).

Materiais e espaço de jogo: O *beach tennis* é disputado em uma quadra retangular de 16 m de comprimento por 8 m de largura, dividida ao meio por uma rede de 1,70 de altura. A seguir é mostrada uma figura mostrando a disputa de uma partida de *beach tennis* (IFBT, 2010).



Fig. 9: Partida de beach tennis
Fonte: Google Imagens, 15/06/2010

Para a prática do *beach tennis* é utilizada uma raquete de 55 cm de comprimento por 30 cm de largura, podendo também ser utilizada também uma raquete de tênis de campo. Quanto a bola, ela é semelhante à bolinha utilizada no tênis, porém despressurizada (IFBT, 2010).



Fig. 10: Raquete e bola de beach tennis
Fonte: Google Imagens, 15/06/2010

O jogo e o sistema de pontuação: O *beach tennis* é jogado normalmente em duplas masculina, feminina ou mista. Inicia-se com a colocação da bola em jogo pela realização de um saque acima da linha da cabeça, terminando com a queda da bolinha originando um ponto: se a bolinha caiu dentro da quadra, os jogadores adversários ganham o ponto, se caiu para fora da quadra, o ponto

vai para a dupla que não cometeu esse erro. O sistema de pontuação é como a do tênis de campo, ou seja, dividido em games de quatro pontos (15, 30, 40 e game) podendo ser jogados 6 ou 9 games. No caso dos games não é necessário a vantagem de dois pontos para ganhá-lo. Não se explica, porém, se a partida é disputada apenas nesses 6 ou 9 games ou se eles fazem parte de um set, visto que não há menção de quantos sets existiriam no jogo. No entanto, explica-se que se deve vencer o jogo com dois games de vantagem, e que em caso de empate, deve-se disputar um tie-break com pontos corridos de zero a sete, vencendo quem primeiro marcar sete pontos com dois de vantagem. Quanto ao saque, não se permite dois saques como no tênis de campo, assim como também não se permite o quicar da bola no chão (IFBT, 2010).

3.3.4 Badminton

Badminton é uma modalidade esportiva de raquete que utiliza no lugar da bola, uma peteca como objeto a ser rebatida. É uma das modalidades mais populares do mundo, sendo praticada por uma ampla faixa etária, desde crianças até adultos, por homens e mulheres, de maneira competitiva ou como forma de lazer. É uma modalidade esportiva muito ágil, visto a grande velocidade que a peteca chega a atingir, requisitando dos jogadores não só uma boa agilidade, como também reflexos rápidos e boa flexibilidade.

Histórico: Não existem dados precisos sobre a verdadeira origem do Badminton. Alguns dados demonstram que sua origem seria de um jogo chamado *Battledore and Shuttlecock*, oriundo provavelmente da Grécia por volta de 2000 anos atrás, tendo se espalhado para China, Japão e Índia (GOLDS, 2008, p. 5). Há relatos também de uma versão de um jogo praticado na China no século V a. C. em que se utilizavam os pés e uma peteca com o nome de *Ti Zian Ji* (FEDERAÇÃO DE BADMINTON DO ESTADO DE SÃO PAULO – FEBASP, 2010). No entanto, há relatos de que a origem moderna do esporte Badminton é de um jogo praticado na Índia chamado “*poona*” que foi levado para a Inglaterra, por oficiais ingleses que teriam gostado do jogo sendo que o nome atual seria originário da década de 1870, quando uma nova versão do

jogo foi praticada na propriedade Badminton pertencente ao Duque de Beaufort's, em Gloucestershire (CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BADMINTON – CBBd, 2010).

Segundo Golds, (2008, p. 5), e a FEBASP (2010), em 1875, foi formado o primeiro clube de Badminton na Inglaterra e em 1893 foi fundada também na Inglaterra a primeira associação chamada: *Badminton Association of England (BAofE)*. Segundo a FEBASP (2010), em 1877 o Badminton já teria regras oficiais, que foram revisadas em 1887 e 1890, ficando próximas das regras atuais, sendo que já havia praticantes na Escócia e na Irlanda. Outro dado, porém, nos mostra que as primeiras regras do Badminton surgiram em 1887 e que foram revisadas entre 1895 e 1905 (GRICE, 2008, p. ix). A FEBASP (2010) nos mostra ainda que o Badminton teria se espalhado primeiramente pelo norte da Europa, Canadá e Nova Zelândia. Quanto a campeonatos, Golds (2008, p. 5) nos diz que em 1899, um primeiro campeonato de duplas masculina, feminina e mista teria ocorrido em Buckingham Gate e em 1900 um primeiro evento de jogo de simples, sendo que a partir daí houve grande difusão pelo mundo da modalidade pela Europa, Estados Unidos e Ásia. Todos esses dados nos mostram o quanto é obscura ainda a verdadeira história do surgimento e desenvolvimento do Badminton.

Em 1934 foi fundada a Federação Internacional de Badminton (IBF), atual *Badminton World Federacion (BWF)* como seguintes membros: Canadá, Dinamarca, Escócia, França, Holanda, Inglaterra, Nova Zelândia e País de Gales. A sede da Federação fica em Gloucestershire (FEBASP, 2010). China e Coréia aparecem como grandes potencias da modalidade nos anos de 1980. Em 1974 o Badminton aparece pela primeira vez nas Olimpíadas de Munique como esporte de exibição. Nos Jogos Olímpicos de 1988 em Seul, foi jogado como esporte de demonstração. Nas Olimpíadas de Barcelona em 1992 passou a fazer parte dos esportes que conquistavam medalhas. Em 1996 foi incluída a categoria dupla mistas nos jogos. Quanto aos jogos pan-americanos, o esporte passou a fazer parte em 1995, em Mar Del Plata, Argentina. Nos Jogos Pan-Americanos do Rio de Janeiro, a dupla masculina Guilherme Pardo e Guilherme Kumasaka fez história ao ganhar a primeira medalha em Jogos Pan-Americanos para o badminton do Brasil, sendo que esta foi uma medalha de bronze. (CBBd, 2010).

Existem, na atualidade, seis torneios principais promovidos pela IBF: *Thomas Cup* (campeonato mundial masculino de equipes), *Uber Cup* (campeonato mundial feminino de equipes), *Sudirman Cup* (equipes mistas), *World Championship*, *World Juniors* e *World Grand Prix Finals*.

Quanto ao Brasil a prática do badminton teve início de forma competitiva em 1984, em São Paulo. No mesmo ano, o país disputou o I Campeonato Sul-Americano sendo que em 1985 conquistou a vitória no II Campeonato. Ambos foram realizados em Buenos Aires. Em 1987, disputou pela primeira vez um Campeonato Pan-Americano, disputado em Lima, no Peru. Em 1993 foi criada a Confederação Brasileira de Badminton.

Materiais e espaço de jogo: Este é um esporte que utiliza uma peteca como objeto a ser rebatido. A peteca tem um peso que varia entre 4,74 e 5,50 gramas, sendo constituída por uma base de cortiça com 16 penas de gansos. Esse é o modelo de peteca utilizada em competições oficiais. Assim como a própria modalidade a peteca também passou por uma evolução conforme mostra a figura a seguir:

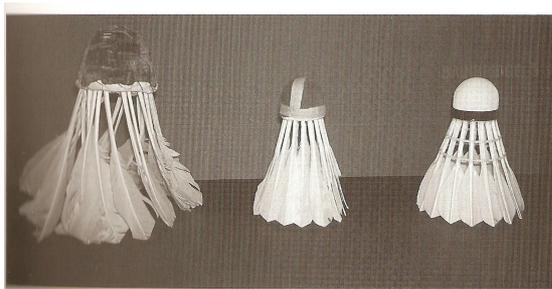


Fig. 11: Evolução da peteca de badminton (da esquerda para a direita)
Fonte: Golds, 2008, p. 9

Com relação à raquete utilizada no jogo, ela tem um peso entre 85 e 110 gramas e pode ser feita de alumínio ou grafite, com 67 cm de comprimento. Também passou por uma evolução ao longo da história da evolução da modalidade conforme figura abaixo:



Fig. 12: Evolução da raquete de badminton (da esquerda para a direita)
Fonte: Golds, 2008, p. 7

Dessa forma como materiais oficiais temos a seguinte figura para ilustração:



Fig. 13: Raquetes e petecas atuais de badminton
Fonte: Google Imagens, 24/02/2010

A quadra de badminton é constituída por um retângulo de 13,40 m de comprimento por 6,10 m de largura para o jogo de duplas (masculina, feminina e mista) e 5,18 m de largura no caso de jogo de simples (masculina e feminina). Distante 1,98 m da rede e paralela a linha de fundo está demarcada a linha de saque. A quadra é dividida em uma linha central paralela as linhas laterais com início na linha de saque e término na linha de fundo. A 0,76 m da linha de fundo existe uma linha paralela a esta que delimita a área de saque para os jogos de duplas. Segue uma figura ilustrando o exposto:

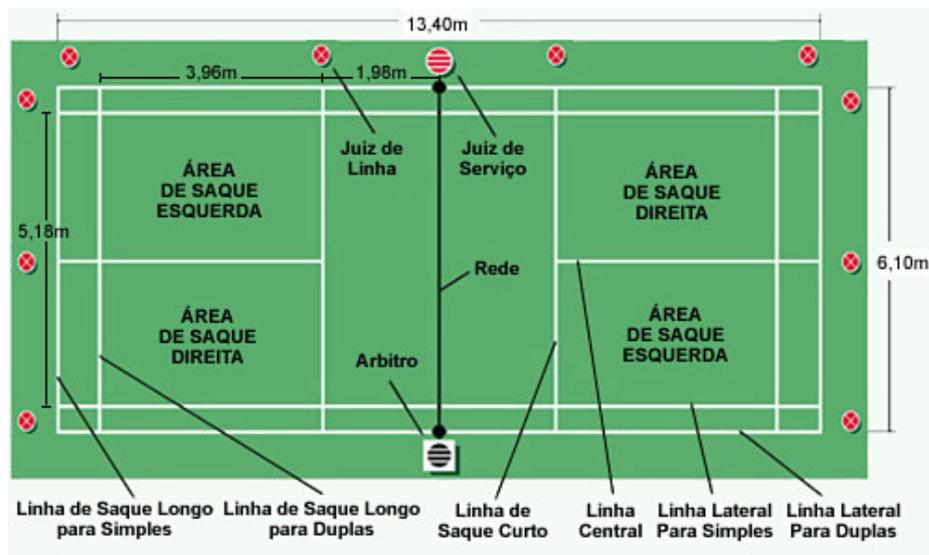


Fig. 14: Quadra de badminton
Fonte: Google Imagens, 15/06/2010

Por essa figura percebemos que a quadra do jogo de simples é composta pelas linhas laterais internas e linhas de fundo externas. Para o jogo de duplas, a quadra é composta por todas as linhas externas com exceção do momento do saque, em que a linha interna de fundo é que delimita a área de saque; após esse momento, toda a quadra passa a ser válida.

O jogo e o sistema de pontuação: Consiste de um melhor de três sets de 21 pontos, sem vantagem para quem saca. O set termina sempre com dois pontos de diferença entre os adversários, sendo que em caso de um empate em 20 a 20 o jogo continua sendo disputado até que alguém consiga a vantagem de dois pontos no placar. Se o jogo for a 29 X 29, vence quem fizer primeiro o trigésimo ponto. O saque é executado sempre pelo jogador que ganhou o ponto e deve ter cruzado: do lado direito da sua quadra para o lado direito da quadra adversária quando o placar está com pontuação par para quem saca e o contrário quando o placar está com pontuação ímpar para quem saca.

3.3.5 *Speedminton e Blackminton*

Não foi possível a localização de um site referente a uma federação ou confederação que regulamente essas duas práticas. Encontraram-se apenas sites diversos que comentam os jogos, criando a necessidade da realização de um estudo mais aprofundado em relação a estas práticas que demonstraram ser uma variação do Badminton, apesar do uso de raquetes diferentes.

Dados gerais dos jogos: O *speedminton* é um jogo que foi criado com base no Badminton, porém adaptado para ser praticado em qualquer tipo de ambiente, sem a necessidade de uma estrutura montada e de um local protegido do vento. É possível ainda a sua prática a qualquer hora do dia. Foi criado por Bill Brandes, na Alemanha, com apoio da tenista russa Maria Sharapova.

O material utilizado no jogo é uma peteca diferenciada chamada “*speeder*”, feita de plástico e borracha elástica, com pequenas crateras para a maior estabilidade e maior tempo de voo. Esse fato possibilita uma maior distância atingida pelo *speeder*. Em ambientes com vento, é possível colocar um anel de borracha para que o *speeder* fique mais pesado.



Fig. 15: Materiais para a prática de *speedminton* e *blackminton*
Fonte: Google Imagens, 24/02/2010

O speedminton é praticado na Alemanha, Inglaterra, Espanha, Portugal, Holanda, Bélgica, Brasil e Estados Unidos (neste último com campeonatos oficiais).



Fig. 16: Prática de *speedminton* na praia
Fonte: Google Imagens, 10/06/2010

O *Blackminton* é uma variação do *Speedminton*, para não só ser jogado em qualquer ambiente, mas principalmente para ser jogado no período noturno, em situação em que a luz presente no ambiente esteja muito reduzida. Jogado como o *Speedminton*, utiliza os mesmos materiais, com a diferença de que os espaços de jogo recebem materiais que promovem a iluminação do local, enquanto que os jogadores fazem pinturas diversas no corpo e rosto, possibilitando que sejam visualizados por outros jogadores. Os “*speeders*” também recebem materiais que os iluminam.



Fig. 17: Jogadores de *blackminton*
Fonte: Google Imagens, 10/06/2010

O jogo como mencionado, pode ser praticado em qualquer ambiente, podendo ser delimitado o espaço de jogo de cada jogador, em quadrados feitos com alguma fita. Pode ser utilizada também uma quadra de tênis de campo conforme figura abaixo para o jogo de simples, dobrando-se lateralmente a área de jogo no caso de jogo de duplas.



Fig. 18: Espaço utilizado em uma quadra de tênis de campo para a prática de *speedminton* e *blackminton*
Fonte: Google Imagens, 10/06/2010

Outra forma de montar uma quadra para a prática de *speedminton* e *blackminton* é formando seis quadrados posicionando-os de forma a ocuparem um grande círculo, com a iluminação, no caso do *blackminton*, sendo feita centralmente, de modo que cada jogador jogue com a pessoa do quadrado a frente.

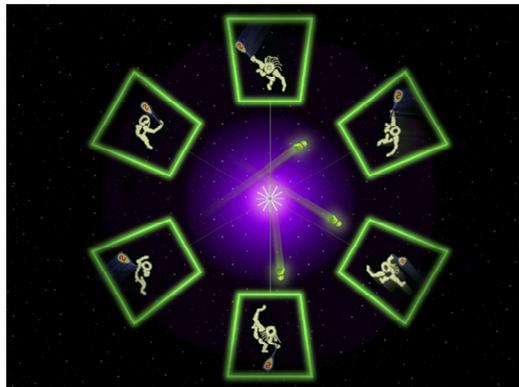


Fig. 19: Esquema de área de jogo para seis participantes simultâneos
Fonte: Google Imagens, 10/06/2010

A iluminação utilizada durante as partidas de *blackminton* é feita com luz negra, que permite com a utilização de materiais nos *speeders*, raquetes e pintura nos jogadores, que o jogo ocorra, mesmo na ausência de outros tipos de iluminação.



Fig. 20: Iluminação utilizada na prática de *blackminton*
Fonte: Google Imagens, 10/06/2010

3.3.6 Squash

O squash é uma modalidade disputada em quadras cobertas (*indoor*) em que os jogadores devem rebater uma bola contra uma parede, podendo ser jogado no sistema de simples ou no sistema de duplas.

Histórico: O squash teve início no começo do século XIX quando os presos do presídio “*The Fleet*” em Londres, Inglaterra, passaram a rebater uma bola contra as paredes do local com pedaços de paus e até mesmo raquetes, originando um jogo que recebeu o nome de *rackets*. Esse jogo chegou às escolas britânicas. Por volta de 1830 na escola *Harrow School* os alunos descobriram que jogando com uma bola furada de *rackets*, a bola era espremida com o impacto na parede produzindo um jogo com mais variedades de trajetórias, requisitando mais esforço dos jogadores. Essa variante foi bem aceita e quatro quadras foram construídas na *Harrow School*, fundando oficialmente o squash, que no início recebeu o nome de *squash rackets*. O início da expansão do jogo originou muitas variantes, sendo que duas sobreviveram: uma praticada na Inglaterra com o uso de bola macia e quadra de 21 pés de largura por 32 pés de comprimento; outra nos Estados Unidos com o uso de bola dura e quadra de 18,5 pés de largura e 32 pés de comprimento. O squash ultrapassou o *rackets* em popularidade muito rapidamente. Em:

- 1901: há havia um livro escrito sobre o squash;
- 1907: foi fundada a *United States Squash Rackets Association* (USSRA), nos Estados Unidos;
- 1911: foi fundada a *Canadian Squash Rackets Association*, no Canadá;
- 1920: ocorreu o primeiro campeonato profissional na Inglaterra no qual C. R. Read do *Queens Club* venceu A. W. B. Johnson do *RAC Club*;
- 1928: foi fundada a *Squash Rackets Association* na Inglaterra;
- 1966: representantes da Austrália, Índia, nova Zelândia, Paquistão, África do Sul, Estados Unidos, Canadá e Emirados Árabes se reuniram em Londres e criaram a *International Squash Rackets Association* (ISRF) que se associou a *Women’s International Squash Federation* em 1985. Em 1992 foi rebatizada como *World Squash Federation* reconhecendo o nome do esporte como Squash e não Squash Rackets;
- 1991: na América do Norte foi adotado no Circuito Profissional a contagem de pontos até 9, com vantagem para quem saca, já adotado na Inglaterra desde 1926, modificando-se o sistema antigo que possui contagem de pontos até 15 sem vantagem para o sacador.

Ao final de 1994 há havia 46.000 quadras de squash espalhadas pelo mundo sendo utilizadas por cerca de 15 milhões de pessoas. Atualmente a *World Squash Federation* conta com 109 membros e é reconhecida pelo COI. Mantém calendário mundial de eventos, é responsável por regras, especificações de quadras, material de jogo, arbitragem e treinamento.

No Brasil a primeira quadra de squash foi construída nas minas de ouro de Nova Lima em Minas Gerais por engenheiros ingleses. O primeiro clube a receber uma quadra foi o *São Paulo Athletic Club* na década de 30. No final dos anos 70 e início dos anos 80 ocorreu à expansão do squash em clubes e academias de São Paulo e Rio de Janeiro e no final dos anos 80 no Paraná, Rio Grande do Sul, Minas Gerais e Pará. A primeira federação fundada no país foi à Federação Paulista de Squash Rackets em 1979. Em 1991, foi fundada a Confederação Brasileira de Squash que hoje conta com 8 federações filiadas, 35.000 praticantes e cerca de 1.000 quadras construídas.

Outras organizações relacionadas com o squash são: Confederação Sul-Americana e Federação Pan-Americana de Squash, *European Squash Raquets Federation*, *African Squash Federation*, *Asian Squash Federation* e *Oceania Squash Federation*.

Em 2010, nos Jogos Sul-Americanos disputados em Medellín na Colômbia a equipe brasileira conquistou seis medalhas sendo três medalhas de prata e três de bronze.

Materiais e espaço de jogo: O squash é disputado em uma quadra fechada com uso de uma raquete uma bolinha. A bola deve possuir cerca de 40 mm de diâmetro e peso de 24 g, enquanto que a raquete deve ter 686 mm de comprimento com peso máximo de 255 mg. Abaixo uma figura ilustrando a raquete e a bolinha de squash.



Fig. 21: Raquete e bolinha de squash
Fonte: Google Imagens, 16/06/2010

A quadra possui como especificações técnicas:

- comprimento: 9,750 m;

- largura: 6,40 m;
- altura da parede frontal: 4,75 m;
- altura da parede da retaguarda: 2,13 m;
- altura da linha de serviço: 1,783 m;
- altura do Tin: 0,48 m;
- da retaguarda à linha de meio de campo: 4,26 m;
- caixa de serviço: 1,60 X 1,60 m
- largura das linhas de quadra: 5 cm.

Abaixo segue um esquema da quadra com as medidas e uma figura da quadra com jogadores.

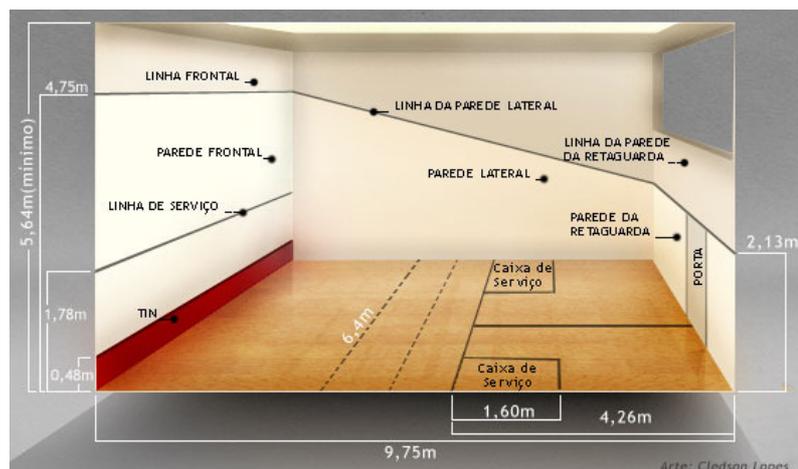


Fig. 22: Esquema de uma quadra de squash com suas dimensões
Fonte: Google Imagens, 16/06/2010



Fig. 23: Quadra de squash
Fonte: Google Imagens, 16/06/2010

A linha do Tin corresponde à rede de tênis e não se pode acertar a bolinha de squash abaixo dela, pois é perda de ponto. A próxima linha, acima da linha Tin, é a linha de serviço. A terceira linha, acima da linha de serviço designa a altura máxima em que se pode rebater a bolinha na parede.

Ao iniciar uma jogada a bolinha pode bater nas paredes laterais ou na parede de fundo e ser rebatida para a parede frontal, desde que bata uma única vez no solo.

Com relação ao saque, este é executado com pelo menos um dos pés em um dos quadrados que corresponde a área de serviço.

O jogo e o sistema de pontuação: O jogo consiste em rebater uma bolinha contra uma parede frontal sem deixá-la quicar mais de uma vez no solo. É disputado em melhor de 3 ou 5 *games*, mas só o sacador marca o ponto, ou seja, ocorre vantagem para o sacador. Segundo a Federação de Squash do Paraná, existem dois sistemas de pontuação: sistema *standard* que possui *games* de 9 pontos, sendo que se ocorrer empate em 8X8, o recebedor do saque escolhe se prefere que *game* acabe em 9 pontos (set one) ou 10 pontos (set two); sistema *pars* que vai até 11 pontos; ocorrendo empate de 10X10 precisa abrir uma vantagem de 2 pontos para vencer.

3.3.7 Raquetebol (*racquetball*)

Modalidade parecida com o squash visto que uma bola deve ser rebatida contra uma parede frontal, porém com diferenças na dimensão da quadra e linhas de demarcação de quadra.

Histórico: A modalidade foi inventado por Joseph Sobek (1918-1998) em 1949. Sobek era jogador de tênis, handebol e squash e resolveu criar um novo jogo, em uma quadra de handebol de Connecticut, combinando regras do handebol com o squash, nomeando esse jogo de “*paddle rackets*”. Em 1950, ele elaborou protótipos de uma raquete para o jogo que inventou e em 1952 fundou o *Paddle Rackets Association*, formulando um conjunto de regras, imprimindo-as e

enviando-as para a YMCA e outros órgãos esportivos com o intuito de promover o novo jogo. O jogo teve grande ascensão se transformando no raquetebol atual. Em 1969 ocorreu a fundação da *Internacional Racquetball Association (IRA)*. A modalidade atingiu grande popularidade no final dos anos 70 e em 1979 a URA passou a chamar-se *Amateur Racquetball Association* que depois se transformou na *International Racquetball Federation (IRF)* com 13 países membros no início. Em 1997 é criada a *United States Racquetball Association (USRA)*. Em 1981 ocorreu a realização do primeiro campeonato mundial que passou a ser realizado bi-anualmente. Atualmente a *International Racquetball Federation (IRF)* possui 103 países associados sendo: 3 na América do Norte; 22 na América Central/Países Caribenhos; 10 na América do Sul (incluindo o Brasil); 26 na Europa; 8 na África; 7 na Oceania; e 27 na Ásia. (IRF, 2010; *European Racquetball Federation*, 2010).

No Brasil o raquetebol começou a ser praticado em 1985 no clube Hebraica na cidade de São Paulo com duas quadras, as únicas ainda existentes no país. Possui uma equipe que treina tanto no Brasil como no exterior, participando de campeonatos nacionais e internacionais. Os últimos campeonatos internacionais disputados foram:

- 2009: Campeonato Pan-Americano de Raquetebol na Colômbia;
- 2008: Campeonato Mundial de Raquetebol na Irlanda;
- 2007: Campeonato Pan-Americano de Raquetebol no Chile;
- 2006: Campeonato Pan-Americano de Raquetebol na Guatemala;
- 2005: Campeonato Pan-Americano de Raquetebol na Venezuela;
- 2004: Campeonato Pan-Americano de Raquetebol no Equador e Mundial na Coréia.

Materiais e espaço de jogo: É utilizado uma quadra coberta com 6,096 m de largura por 12,192m de comprimento por 6,96 m de altura. A altura mínima da parede de trás é de 3,66 m. No chão está demarcada uma área para a execução do saque e recepção, porém na parede frontal não existe nenhum tipo de demarcação de espaço. Na sequência serão mostradas duas figuras, uma com o esquema da quadra de raquetebol e outra com uma foto da quadra.

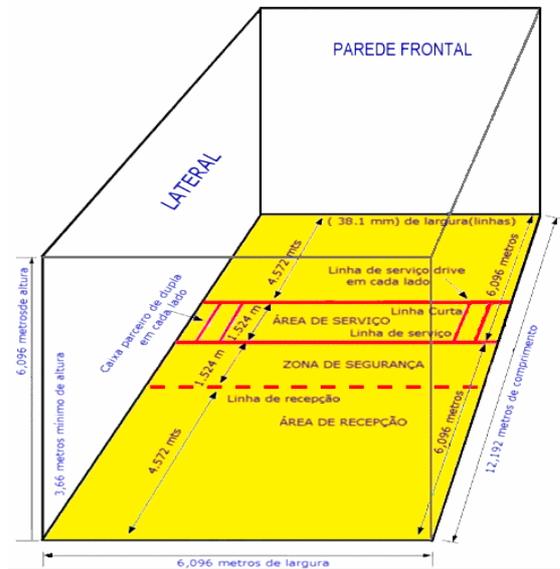


Fig. 24: Esquema de uma quadra de raquetebol
Fonte: Raquetebol Brasil, 06/04/2010



Fig. 25: Quadra de raquetebol
Fonte: Google Imagens, 29/06/2010

Quanto à bola utilizada, esta deve ter 57,15 mm de diâmetro e pesar 53 g, enquanto que a raquete deve possuir 55,88 cm de comprimento, sendo que o aro pode ser de qualquer tipo de material e com a empunhadura contendo um cordão para se prender a raquete ao pulso do jogador. É costume também o uso de luva na mão que segura à raquete.



Fig. 26: Raquete e bola de raquetebol
Fonte: Google Imagens, 29/06/2010

O jogo e o sistema de pontuação: Jogo, que pode ser disputado na categoria simples e dupla, é realizado em dois *games* de 15 pontos cada; na ocorrência de empate disputa-se um terceiro *game* de 11 pontos. O sacador tem duas possibilidades de acertar o saque. Só o sacador marca ponto, ou seja, ocorre a vantagem para quem saca. O ponto é marcado quando não se consegue enviar a bola para a parede frontal antes que ela toque o solo, ou quando a bola toca duas vezes seguidas no solo.

3.3.8 Pádel

O pádel é uma modalidade esportiva de raquete jogada somente em duplas que ficam dispostas em uma quadra dividida ao meio por uma rede, mas com paredes ao fundo e parte das laterais que podem ser utilizadas para a reposição da bola em jogo.

Histórico: O pádel é uma modalidade derivada em sua origem, do tênis. Segundo dados da Confederação Brasileira de Pádel (COBRAPA, 2010), esta modalidade surgiu primeiramente dentro de navios ingleses, por volta de 1890, como uma forma de adaptação do jogo de tênis que era muito praticado. Em 1924, o pádel passou a ser praticado em terra a partir da improvisação de quadra executadas pelo norte-americano Frank Beal, em Nova Iorque. Nesse período o pádel era

conhecido como pádel tênis. Em 1969, Enrique Corcuera levou o pádel para o México e definiu as dimensões da quadra e as regras oficiais para o esporte. Afonso de Hohenlohen, príncipe espanhol, levou o pádel para a Europa, iniciando sua difusão lá. Atualmente o pádel é regulamentado pela *Federación Internacional de Pádel* (FIP, 2010), que possui 15 países associados: Portugal, Argentina, Chile, Uruguai, Brasil, Alemanha, Espanha, México, Paraguai, Bélgica, França, Itália, Canadá, Reino Unido, Suíça, Estados Unidos, Holanda e Áustria.

O pádel chegou à América do Sul primeiramente nos países de língua espanhola devido à influência do México e Espanha. No Brasil o pádel chegou em 1988, trazido por uruguaios e argentinos tendo grande difusão primeiramente no Estado do Rio Grande do Sul, com a construção de quadras em Jaraguão e Livramento, se expandido a partir de 1991 para outros locais. Em 1992 foi fundada a primeira Federação de Pádel no Brasil no Estado do Rio Grande do Sul, permitindo então, sua difusão por outros estados brasileiros em especial Santa Catarina, Paraná, São Paulo, Rio de Janeiro e Pernambuco. Em São Paulo, atualmente existe uma escolinha de pádel no São Paulo Futebol Clube.

A faixa etária que compreende o maior número de praticantes situa-se entre 20 e 40 anos, sendo considerado como um esporte para a família e para o lazer segundo a Confederação.

Materiais e espaço de jogo: O esporte é disputado em uma quadra retangular de 10 m de largura e 20 m de comprimento dividida em sua metade por uma rede com 88 cm de altura no centro. A 7m da rede e paralela a ela é marcada uma linha denominada linha de serviço ou saque. Paralela a lateral da quadra e ao centro desta, é marcada uma linha que liga as duas linhas de 7 m de distância da rede e divide a quadra em metades esquerda e direita. O espaço delimitado por essas linhas e a rede corresponde à área de recepção do saque e forma dois retângulos de 5 m de largura por 7 m de comprimento. Entre a linha de fundo e a linha de saque fica situada a área de saque constituída por dois retângulos de 3 m de comprimento por 5 m de largura, tanto para a direita quanto para a esquerda.

As paredes de fundo possuem 3 m de altura e acima delas um alambrado de 1 m de altura. As paredes laterais e alambrados laterais podem possuir dimensões diferenciadas de quadra para quadra.

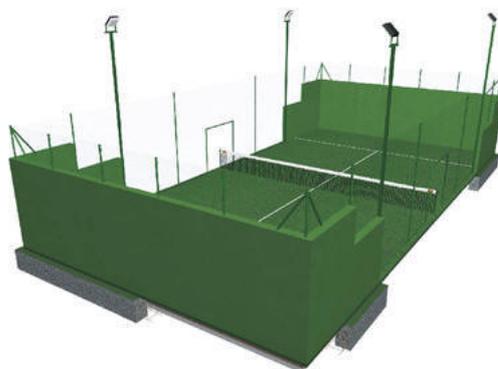


Fig. 27: Esquema da quadra de pádel.
Fonte: Google Imagens, 15/09/2010

As paredes de fundo e laterais podem ser feitas de alvenaria ou de vidro ou *blindex* que permite uma melhor visualização do jogo, como na figura abaixo.



Fig. 28: Partida de pádel em quadra transparente
Fonte: Google Imagens, 15/06/2010

De cada lado da rede existe também obrigatoriamente um vão de saída, sem nenhum tipo de porta constituído por 1,90 m de altura e 90 cm de largura.

Quanto aos materiais, utiliza-se uma bola de tênis para a disputa das partidas e uma raquete com 45,5 cm de comprimento por 26 cm de largura e 50 mm de espessura que necessariamente deve possuir um cordão de segurança de uso obrigatório pelo jogador.



Fig. 29: Raquete de pádel
Fonte: Google Imagens, 15/10/2010

O jogo e o sistema de pontuação: Segundo a Federação Gaúcha de Pádel (2010), o sistema de pontuação é igual ao do tênis de campo: as partidas são disputadas em melhor de 3 ou 5 sets, sendo que cada set possuem 6 *games* e cada *game* 4 pontos contados por 15, 30, 40 e *game*. São necessários dois pontos de vantagem para se vencer um *game* assim como também são necessários dois *games* de vantagem para se vencer um set. Se ocorrer empate nos *games* em 6X6, pode ser disputado um tie-break com contagem igual ao do tênis, ou seja, contagem numérica crescente de 0 até 7, vencendo quem chegar a 7 pontos primeiro com dois pontos de vantagem.

Quanto ao jogo, este se inicia com o saque que deve ser executado abaixo da linha da cintura e de forma cruzada. O jogador possui duas chances de acertar o saque que não pode ser respondido por voleio pela equipe adversária, ou seja, antes que a bola quique no solo. Durante a disputa do ponto permite-se que a bola toque nas paredes laterais e de fundo e seja recolocada em jogo, desde que ela não quique duas vezes no solo.

3.3.9 Frescobol

O frescobol é um jogo criado no Brasil, realizado em praias, e que passa no presente momento por um processo de esportivização, ou seja, a busca de uma organização esportiva em federações com a realização de disputas de campeonatos.

Histórico: Segundo sites diversos, o frescobol foi criado por Lian Pontes de Carvalho, por volta de 1945, na praia de Copacabana, no Rio de Janeiro, no trecho entre o Copacabana Palace Hotel e a Rua Duvivier. Lian era morador de um edifício da Avenida Atlântica com a Rua Duvivier, edifício este, já demolido e possuía uma fábrica de móveis de piscina, pranchas e esquadrias de madeira, que utilizou para confeccionar uma raquete de madeira, após observar oficiais franceses, espanhóis e ingleses, jogando o jogo de raquetes, originado do *jeu de paume*, jogo este que deu origem ao tênis de campo, por exemplo. Lian confeccionou e vendeu raquetes na praia, difundindo a prática que havia criado. O nome do jogo tem origem na expressão “frescor do final da tarde” e com o fato de que pessoas estrangeiras, que não se habituavam ao calor carioca, optavam por praticar o jogo no fim da tarde, misturando as palavras “fresco” e “ball”, o que por fim, originou o termo “frescobol”.

Com o passar dos anos o jogo passou a contar com mais adeptos, chegando a outros estados litorâneos brasileiros. Na década de 80 já era possível o intercâmbio de informações sobre o jogo entre jogadores de vários estados. Em 1994, ocorreu o I Circuito Brasileiro de Frescobol, competição que contou com dez etapas entre os estados de Santa Catarina, São Paulo, Rio de Janeiro, Espírito Santo, Bahia, Alagoas, Rio Grande do Norte, Ceará e Pernambuco. Já em 2003, entre os dias 18 e 20 de abril, foi realizado em Vitória, no Espírito Santo, um encontro para a discussão do Frescobol, contando com a participação das seguintes associações: Federação Bahiana de Frescobol (FEBAFRE); Federação de Frescobol do Estado do Rio de Janeiro (FEFERJ); Federação Espiritosantense de Frescobol (FESFRE); e Associação Brasileira de Árbitros e Atletas de Frescobol (do Estado de São Paulo, atualmente extinta) (ABRAAF). Um dos objetivos desse encontro foi à criação de métodos de leituras do jogo, possibilitando melhores desempenhos de atletas e árbitros.

Materiais e espaço de jogo: O jogo era realizado com a utilização de uma bola de tênis descascada, mas com sua evolução, passou a utilizar bolas de raquetebol. A raquete também sofreu modificações ao longo dos anos: no início era pesada e depois passou a contar com cabo mais curto e pintura ou verniz para proteger a madeira da água; atualmente é feita de fibra de vidro, tornando-a mais leve. Para a Federação Gaúcha de Frescobol (FEGAFRE, 2010), no sistema de competição as medidas para a bola e para a raquete são:

- bola: feita de borracha despressurizada, com peso de 40 g e diâmetro de 5,70 cm;

- raquete: com comprimento de 50 cm e largura de 25 cm, pesando de 300 a 400 g.



Fig. 30: Raquetes e bolas de frescobol atuais
Fonte: Google Imagens, 24/02/2010

O jogo e o sistema de pontuação: Com relação ao jogo, este tem por objetivo manter a bola o maior tempo possível sendo rebatida, ou seja, sem deixá-la cair. Assim, não há um sistema de pontuação na prática do frescobol em lazer; no máximo pode ocorrer a contagem de quantas rebatidas são realizadas para tentar superar essa marca. É jogado principalmente em duplas, mas também em trios ou mesmo em quartetos. Costa e Tubino (1995, p. 31-44) nos mostram que os jogadores se posicionam de frente um para o outro, porém em situação de parceria, companheirismo, e não em situação de oposição como ocorrem nos demais esportes em que se têm esse tipo de posicionamento. Essa situação de parceria acontece devido à finalidade do jogo, que é a de não deixar a bola cair, ou seja, os jogadores devem rebater a bola de modo que o outro jogador possa também rebatê-la, devolvendo-a sem erros. Isso não exclui fundamentos como ataque e defesa ou jogos mais ou menos agressivos. Na verdade, eles ocorrem, porém com a prática do jogo entre os mesmos parceiros, Costa e Tubino (1995) dizem que aos poucos ocorre a leitura corporal e gestual do companheiro, permitindo que o jogo flua com um mínimo de erros.



Fig. 31: Jogo de frescobol em momento de lazer.
Fonte: Google Imagens, 12/06/2010

Segundo o site da Federação Gaúcha de Frescobol (FEGAFRE, 2010), podem ocorrer competições de frescobol. Estas competições acontecem com a avaliação da performance do atleta, dupla ou do trio que está competindo. As competições ocorrem da seguinte forma:

- categoria: amador e profissional;
- estilos: livre, veloz, radical, especialista, show
- modalidade: individual, dupla (masculino, feminino, misto ou aberto) e trio (masculino, feminino, misto ou aberto)

Na categoria amadora ocorrem disputas nos estilos livre, veloz e radical. Para a categoria profissional as disputas são nos estilos veloz, radical e especialista. Não ocorrem disputas no estilo show, pois este é reservado para demonstrações e divulgação do frescobol.

O estilo livre possui a participação de dupla aberta e visa à avaliação do maior tempo de permanência da bola no ar. No estilo veloz e radical, as três modalidades podem participar, sendo avaliada no estilo veloz a quantidade de trocas de bola entre os participantes. Para o estilo radical, os critérios avaliados são: a maior potência de ataque desferido; a maior quantidade de ataque realizado; a quantidade de uso de golpes de direita (*forehand*) e revés (*backhand*); equilíbrio entre ataque e defesa executado pelos participantes; precisão de ataque e defesa realizados e maior tempo permanência de troca de bola. Para o especialista, um jogador somente pode atacar, enquanto outro somente pode se defender. No estilo especialista ocorrem disputas somente nas modalidades dupla e trio.

Não é explicado no site o que seria a modalidade dupla aberta, porém explica-se que em disputas individuais os atletas são colocados em chaves e disputam entre si até que um atleta seja avaliado como o melhor da competição.



Fig. 32: Jogo de frescobol em competição
Fonte: Google Imagens, 12/06/2010

3.3.10 Quimbol

Quimbol é o único jogo de raquete existente que é disputado com uma equipe. Esta equipe é composta por quatro jogadores em quadra que realizam passes entre si antes de rebater a bola para a quadra adversária. Existe também a possibilidade de se fazer substituições durante o jogo, pois há jogadores em banco de reserva.

Histórico: Criado em 1947, na cidade de Piracicaba por Joaquim Bueno de Camargo – morto em 2004, aos 74 anos de idade – o jogo ficou conhecido por “jogo do Quim”, até que foi reelaborado a partir de 2000, passando a chamar-se Quimbol. O Quimbol é um jogo que mistura um pouco de voleibol, tênis e até mesmo, futebol. Ainda em fase de evolução, já está sendo divulgado em outras cidades e estados, tendo participado dos Jogos Abertos do Interior como Esporte Demonstração em 2008, na cidade de Piracicaba.

Materiais e espaço de jogo: É utilizado uma raquete de madeira própria para quimbol e uma pequena bola amarela com cerca de 25 gramas. O espaço de jogo é o de uma quadra de vôlei, com a rede de vôlei. A seguir vê-se uma figura da raquete e bola de quimbol utilizada.



Fig. 33: Raquete e bola utilizada no quimbol
Fonte: Google Imagens, 24/02/2010

O jogo e o sistema de pontuação: Basicamente o jogo consiste de dois times de quatro integrantes cada um, que buscam marcar o maior número de pontos durante quatro períodos de 10 minutos cronometrados. Para isso, as equipes devem sacar, receber, preparar o ataque e atacar, muito parecido com o voleibol, porém utilizando uma raquete e uma bolinha, em uma quadra de voleibol. Utiliza-se das demarcações da quadra: linha de fundo para saque e linha de três metros para a cortada quando o jogador executa este elemento no ar (saltando). Durante o jogo também é permitido utilizar partes do corpo, com exceção dos braços e das mãos, e o chão para ajudar na recepção da bola. No jogo deve-se executar um mínimo de dois passes e um máximo de três passes por equipe, sendo que quando se utiliza do solo, este já conta como um passe, e quando se utiliza do corpo, não. No entanto, só é permitido utilizar o solo por quatro vezes em cada período de jogo. A seguir temos uma foto de um jogo de quimbol sendo realizado por alunos em uma escola no Paraná.



Fig. 34: Alunos praticando quimbol no Colégio Estadual Souza Naves (Rolândia/PR)³

3.3.11 Racketlon

O racketlon é um tipo de prova esportiva em que se disputa quatro modalidades de raquetes diferentes na seguinte ordem: tênis de mesa, badminton, squash e tênis de campo. O atleta deve jogar um set de 21 pontos de cada uma dessas modalidades vencendo quem fizer o maior número de pontos ao final dos jogos.

Histórico: Segundo o site “*What is racketlon?*”⁴ (2010), o início dessa prova esportiva ocorreu na Finlândia na década de 80 e na Suécia na no final da mesma década.

Na Finlândia quatro pessoas representando cada uma das quatro modalidades esportivas se uniram para formar um jogo que recebeu o nome de “*Mailapelit*”, ou seja, jogos de raquete. Em 1986 ocorreu o primeiro campeonato no país em Helsinkin, proporcionando um rápido crescimento do jogo.

Na Suécia, no final dos anos 80 também começou uma prática semelhante a da Finlândia, porém cada esporte era praticado segundo suas próprias regras de pontuação, o que exigia cálculos matemáticos complexos para se definir o vencedor. Apenas em 1994 é que passou-se a utilizar o sistema de contagem de pontos já utilizado na Finlândia, com sets de 21 pontos.

³ Imagem feita com auxílio da tecla *Print Screen*, a partir de um vídeo no Youtube.
Site: <<http://www.youtube.com/watch?v=yYrQfuvTKY4>>, acessado em 18/05/2010.

⁴ Site: <<http://www.racketlon.com/rackpres.html>>, acessado em 01/07/2010.

Há registros que em outros países também ocorriam experiências semelhantes a da Finlândia e da Suécia, envolvendo a disputa de várias modalidades esportivas de raquete com a intenção de se descobrir quem seria o melhor.

Em 2001 ocorreu o primeiro torneio internacional de racketlon disputado na Suécia com a participação dos seguintes países: Finlândia, Suécia, Escócia, França, Alemanha e Bulgária.

Hoje existe uma Federação Internacional de Racketlon (*Fédération Internationale de Racketlon*, 2010) que conta com os seguintes países membros: Áustria, Bélgica, Bulgária, Canadá, República Tcheca, Inglaterra, Estônia, Finlândia, França, Alemanha, Grécia, Hong Kong (China), Hungria, Índia, Israel, Itália, Letônia, Malásia, Holanda, Paquistão, Polônia, Rússia, Escócia, Eslováquia, Eslovênia, Suíça, Suécia e Estados Unidos.

Possui atualmente quatro campeonatos importantes: *Challenger*; *Internacional World Tour*; *Super World Tour* e *World Championships*.



Fig. 35: Racketlon, ilustração dos quatro esportes disputados
Fonte: Google Imagens, 25/02/2010

Materiais e espaço de jogo: Os materiais e os espaços de jogos são os de cada modalidade de raquete, ou seja, tênis de mesa, badminton, squash e tênis de campo. O que muda é o sistema de pontuação.

Jogo e o sistema de pontuação: O racketlon é disputado nas categorias simples (masculina e feminina) e duplas (masculina, feminina e mista). Durante a competição um atleta sempre compete contra um mesmo adversário em cada modalidade disputada. Em cada modalidade

esportiva, disputa-se apenas um set de 21 pontos, sendo necessário ter dois pontos de vantagem. A pontuação de cada set é somada e no final vence o atleta que obteve a maior pontuação. Assim, não basta vencer o maior número de set, mas manter uma constância durante todos os sets disputados. Com relação ao tênis de campo, não se disputa o sistema normal de pontuação, dividido em *games* e sets, mas uma espécie de tie-break de 21 pontos (no tênis o tie-break é disputado até que um jogador alcance 7 pontos com dois pontos de vantagem sobre o oponente). Em caso de empate de pontuação ao final da disputa das quatro modalidades esportivas, um ponto chamado “*gummiarm tiebreak*” é disputado no tênis de campo, vencendo a disputa o jogador que ganhar esse ponto.

4 Documentos Oficiais sobre a Educação

Existem vários documentos no país que tratam da questão da educação nos dizendo quem tem direito a ela, como, quando e onde deve ser ministrada, quem deve ministrá-la, e qual o objetivo a ser atingido com ela.

O conhecimento deles pelos profissionais de educação é de suma importância para que todos possam atuar mediante o que está estabelecido pela legislação educacional brasileira. Desse modo, ciente de seus direitos e deveres, é possível que o profissional em conjunto com a comunidade escolar possa cobrar de seus governantes, nas esferas municipal, estadual e federal, a aplicação dessas leis garantindo os direitos dos alunos a um ensino de qualidade.

Os documentos oficiais escolhidos para este trabalho foram a Constituição Federal atual (de 1988), o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 1990), a lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, 1996) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs, 1997, 1998, 2000). Estes documentos foram escolhidos por que: (1) A Constituição Federal é a lei máxima de uma nação e é a partir dela que outras leis são elaboradas, incluindo as leis educacionais; (2) o ECA porque é a lei que estabelece todas as questões relativas as crianças e adolescentes, incluindo o direito a educação; (3) a LDB porque trata de todas as questões educacionais, regulamentando o sistema educacional brasileiro, segundo o que estabelece a Constituição Federal; e, (4) os PCNs pois são a referência de uma base comum da educação nacional.

Apenas alguns artigos das leis serão comentados, em especial os que nos remetem a educação associado com a cultura, visto ser este o segundo termo de estudo deste trabalho. No entanto, neste capítulo, não analisaremos os PCNs, visto que eles serão apresentados em conjunto com o estudo para a compreensão do que vem a ser cultura. Somente mostraremos como os PCNs estão estruturados.

Dessa forma, o objetivo do estudo dos documentos oficiais, além de proporcionar o conhecimento necessário dessas leis, como acima falado, visa buscar principalmente se há questões relativas à cultura que dêem sustentação para este trabalho.

4.1 A análise dos documentos

4.1.1 A Constituição Federal de 1988

Antes de apresentarmos os artigos constitucionais referentes à educação, acreditamos ser importante entender como o processo de inclusão desses artigos ocorreu para que também possamos compreender os demais documentos.

A Constituição Federal vigente no Brasil atualmente é a Constituição elaborada em 1988, após o regime da Ditadura Militar. Segundo Carneiro (1998, p.17): “[...] o Estado moderno, enquanto sistema político, pressupõe uma ordem de valores sobre a qual repousam as instituições. Esta ordem é encorpada na Constituição, verdadeira bússola da vida pública e garantia de liberdade dos cidadãos”. Carneiro (1998, p.17) continua dizendo ainda que:

Nas formas democráticas de governo, a Constituição é o fundamento do direito à medida que, de seu cumprimento, deriva o exercício da autoridade legítima e consentida. Não menos importante é compreender que, ao institucionalizar a soberania popular o texto constitucional traduz o estado da cultura política da nação.

Carneiro ainda nos conta que a inclusão das leis educacionais foi ocorrendo aos poucos em cada Constituição, mas que, apenas em 1948, com a elaboração da Carta de Direitos da Organização das Nações Unidas (ONU), “é que grande parte de países como o Brasil se deu conta de que todos serão iguais perante a lei, de fato, à medida que todos tiverem direito ao trabalho, à moradia, à saúde, à educação, à livre expressão, a uma vida digna, enfim” (1998, p.17).

Mesmo com essa carta, as conquistas educacionais só se consolidaram com a Constituição de 1988, visto que se chegou aos princípios da “educação universal, gratuita, democrática, comunitária e de elevado padrão de qualidade” (CARNEIRO, 1998, p. 22).

Dessa forma, na Constituição atual encontramos leis que regem a Educação no Brasil no Capítulo III, que trata “Da educação, da cultura e do esporte” especificamente na “Seção I – Da Educação”. Esta seção conta com 10 artigos que vão do artigo 205 ao 214. Resumidamente cada um destes artigos trata:

- Art. 205: do direito e dever da educação;
- Art. 206: dos princípios de ensino que são: igualdade, liberdade para aprender, pluralismo de idéias, gratuidade nos sistemas públicos, valorização dos profissionais, gestão democrática e qualidade;
- Art. 207: da autonomia das universidades;
- Art. 208: do dever do Estado, composto por: ensino fundamental, ensino médio, educação especial, creche e educação infantil, acesso aos níveis mais elevados de ensino, ensino noturno, programas de suplementos educacionais;
- Art. 209: da iniciativa privado no ensino;
- Art. 210: dos conteúdos mínimos a serem ensinados no país;
- Art. 211: da divisão de competências entre as esferas federal, estadual e municipal;
- Art. 212: do financiamento público da educação segundo cada esfera;
- Art. 213: dos recursos públicos e outras instituições de ensino;
- Art. 214: do Plano Nacional de Educação.

É importante salientarmos o que dizem alguns desses artigos. O principal deles é o artigo 205 que diz que a educação é direito de todos e dever do Estado e da família e que tem por objetivo o pleno desenvolvimento da pessoa para a cidadania e para o trabalho.

Quanto aos demais artigos, podemos observar que diversos critérios devem ser obedecidos. Dentre eles temos o artigo 206, inciso I que nos fala que todos possuem o direito de terem as mesmas “condições de acesso e permanência na escola”. O inciso II, do mesmo artigo, nos mostra que todos têm “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar o pensamento, a arte e o saber”. O artigo 208 nos mostra quais as garantias existentes para os cidadãos como dever do Estado:

Art. 208: “O dever do Estado com a educação será efetivado mediante a garantia de:

- I – ensino fundamental, obrigatório e gratuito, inclusive para os que a ele não tiveram acesso na idade própria;
- II – progressiva extensão da obrigatoriedade e gratuidade ao ensino médio;
- III – atendimento educacional especializado aos portadores de deficiência, preferencialmente na rede regular de ensino;
- IV – atendimento em creche e pré-escola às crianças de zero a seis anos de idade;
- V – acesso aos níveis mais elevados do ensino, da pesquisa e da criação artística, segundo a capacidade de cada um;
- VI – oferta de ensino noturno regular, adequado às condições do educando;
- VII – atendimento do educando no ensino fundamental, através de programas suplementares de material didático-escolar, transporte, alimentação e assistência a saúde”.

Por fim, o artigo 214 nos mostra quais os objetivos a serem atingidos pela educação através da elaboração de um plano plurianual, que deverá garantir o fim do analfabetismo no país, atendimento escolar disponível a todos, uma melhor qualidade da oferta de ensino, um ensino que vise a formação para o trabalho e a “promoção humanística, científica e tecnológica do País”.

Observando esses critérios estabelecidos em lei, podemos concluir que vários deles ainda são deficitários no nosso país. Ainda existem pessoas analfabetas, o ensino ainda sofre com deficiências quanto à qualidade, muitos saem da escola sem saber o que fazer com o que foi-lhes ensinado ao longo de tantos anos de estudos, ainda existem falta de vagas em escolas em todas as esferas da educação básica. Ou seja, apesar de tantos anos da promulgação da nova Constituição muito ainda deve ser feito para a melhoria do ensino em nosso país.

Alguns outros detalhes a serem salientados são o fato de que a lei permite a coexistência de instituições públicas e privadas de educação e que ambas devem oferecer qualidade de ensino.

Outro fator refere-se à duração do Ensino Fundamental Obrigatório, que apesar de não estipular, nesta lei, a quantidade de anos, diz que a Educação em Creche e a Educação Infantil será ministrada dos zero aos seis anos de idade. No entanto, segundo a Lei Federal 11.274, de fevereiro de 2006, “altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional”. Segundo esta nova lei, o Ensino Fundamental passa de oito para nove anos, com a matrícula das crianças sendo obrigatória a partir dos seis anos de idade, tendo as escolas prazo até o ano de 2010 para se adequarem a nova lei.

4.1.2 O Estatuto da Criança e do Adolescente

O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) é a lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990. Em uma versão impressa da internet em 04 de maio de 2008, podemos perceber que a lei está constituída por 267 artigos divididos em uma parte geral que contém três títulos e uma parte especial, com sete títulos e uma parte sobre disposições finais e transitórias.

Na parte geral, encontramos o Título I, que trata das Disposições Preliminares (2008, p.1). Neste título existem artigos que versam sobre o que dispõe a lei, quem é considerada criança e adolescente e principais direitos. Assim, no artigo 1.º, encontramos que o ECA dispõe da proteção integral a criança e adolescente. Já o artigo 2.º explica que criança é a pessoa até 12 anos incompletos e adolescente é a pessoa que possui entre 12 e 18 anos. Torna-se importante, no entanto, transcrevermos os artigos 3.º e 4.º:

Art. 3.º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e dignidade (2008, p.1).

Art. 4.º É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária (2008, p.1).

Estes dois artigos nos apresentam os direitos da criança e do adolescente, sendo de extrema importância a observância do direito ao desenvolvimento físico e mental, ao esporte, ao lazer, à profissionalização e à cultura, direitos todos, que podemos relacionar ao que a escola deve proporcionar. No entanto, devemos observar que o texto legislativo não faz menção sobre o que seria cultura, termo este que será discutido em capítulo a parte.

O Título II, Dos Direitos Fundamentais, (2008, p. 1-9), é subdividido em capítulos e alguns destes, em seções e subseções. O Capítulo IV, (2008, p. 7-8), para este trabalho é o mais importante, justamente por tratar de questões educacionais, culturais, esportivas e lazer. Constituído pelos artigos 53 a 59, mostra-nos que as crianças e os adolescentes têm direito a uma escola que proporcione uma formação de qualidade para o exercício da cidadania e quais os deveres do Estado, dos pais e responsáveis, do poder público, dos dirigentes de

estabelecimentos de ensino. Estes artigos estão embasados pelos artigos da Constituição Federal sobre a educação, já mencionados anteriormente. No entanto, os artigos 58 e 59 nos mostram que a educação deve respeitar os valores culturais trazidos pelos estudantes para as escolas, além de estimular programas educacionais.

No Título III, Da prevenção, (2008, p.9-11), encontramos questões relacionadas à prevenção da violação dos direitos das crianças e dos adolescentes, as censuras com relação à permissão de acesso de crianças e adolescentes a espaços que se destinam a eventos públicos e a transmissão de programas de rádio e televisão, além de vídeos, revistas, e a proibição de venda de bebidas alcoólicas, fogos de artifícios e bilhetes de loteria para menores de 18 anos. Também estão presentes nesse Título as regras para a viagem de crianças e adolescentes e quais pessoas devem acompanhá-los.

Na Parte Especial, encontramos no Título I, Da Política de Atendimento, (2008, p. 11-15) artigos que se referem ao modo de atuação de entidades diversas e a fiscalização das mesmas. Destaca-se o disposto no artigo 94, incisos X e XI, (2008, p. 14), que dizem que as entidades que desenvolvem programas de internação devem propiciar às crianças e adolescentes assistidas, a escolarização, a profissionalização e atividades culturais, esportivas e de lazer. No Título II, Das Medidas de Proteção, (2008, p.15-16) temos o que deverá ser realizado no caso em que os direitos das crianças e dos adolescentes forem ameaçados ou violados. No Título III, Da Prática de Ato Infracional, (2008, p.16-21) encontramos as condutas a serem realizadas no caso de crianças e adolescentes que cometem crimes. Faz parte desse Título, os direitos das crianças e adolescentes, a garantia processual, as medidas sócio-educativas, que no caso da internação devem oferecer escolarização, profissionalização, atividades culturais, esportivas e de lazer a criança e adolescente internado (artigo 124, incisos XI e XII, 2008, p. 20). No Título IV, Das Medidas Pertinentes aos Pais ou Responsáveis, (2008, p. 21) encontram-se dois artigos que mostram as medidas aplicáveis aos pais e responsáveis. No Título V, Do Conselho Tutelar, (2008, p. 21-23) está descrito sobre como este órgão deve funcionar. No Título VI, Do Acesso à Justiça, (2008, p. 23-37) refere-se aos direitos do acesso à justiça das crianças e dos adolescentes e como esse acesso deve ser feito, além de dizer sobre o que compete ao poder judiciário com relação a essas pessoas segundo à regulamentação de acesso a locais públicos, suspensão ou perda de pátrio poder, tutela, família substituta, atos infracionais cometidos por menores de 18 anos, fiscalização de entidades, entre outros. No Título VI, Dos Crimes e Das Infrações

Administrativas, (2008, p. 37-42) temos artigos que nos mostram questões sobre crimes praticados contra a criança e o adolescente.

Como visto esta é uma lei que regulamenta tudo o que está relacionado a crianças e adolescentes, devendo ser do conhecimento dos educadores, especialmente porque ela nos mostra que a criança e o adolescente em qualquer situação têm garantido o direito à escola, a profissionalização, a atividades esportivas, culturais e de lazer.

4.1.3 Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional é a lei 9.394 de 20 de dezembro de 1996, mais conhecida como LDB.

É interessante notar o que Carneiro (1998) nos diz sobre o significado de Diretrizes e Bases para a compreensão do uso dessas palavras em uma lei que trata da educação brasileira. Segundo Carneiro (1998, p. 24)

Sob o ponto de vista denotativo, *bases* são fundamentos, vigas de sustentação, elementos estruturantes de um corpo. *Diretrizes* denotam o conceito de alinhamento e, no caso, de normas de procedimento. Aplicados os conceitos à norma educativa, infere-se que as *bases* remetem à função substantiva da educação organizada. Compõem-se, portanto, de princípios, estrutura axiológica, dimensões teleológicas e contorno de direitos. A este conjunto, podemos chamar de funções substantivas. As *diretrizes*, por outro lado, invocam a dimensão adjetiva da educação organizada. Encorpam-se, por conseguinte, em modalidades de organização, ordenamentos da oferta, sistemas de conferência de resultados e procedimentos para a articulação *inter e intra*-sistemas. As *bases* detêm um conteúdo de concepção política, as *diretrizes*, um conteúdo de formulação operativa (grifos do autor).

Assim, temos uma organização do Ensino Básico brasileiro de acordo com leis que asseguram fatores diversos como qualidade de educação, obrigatoriedade de ensino, deveres da União, Estados e Municípios, mínimo de verbas de repasse para a educação, entre outros fatores.

Esta é a terceira LDB do Brasil. Segundo Carneiro (1998, p. 14) a atual LDB organiza a educação brasileira em Educação Básica e Educação Superior. A Educação Básica é constituída por Educação Infantil de duração variável; Ensino Fundamental, atualmente

constituído por nove anos segundo a Lei 11.274, já apresentada; e Ensino Médio, com três anos de duração. A Educação Superior possui duração variável conforme o curso escolhido pelo aluno. Nessa LDB também está incluída como modalidade de educação a Educação de Jovens e Adultos, a Educação Profissional e a Educação Especial. Outro dado refere-se à quantidade de horas anuais e dias letivos mínimos a serem cumpridos pela Educação Básica. Estes estão estabelecidos em um mínimo de 800 horas divididas em um mínimo de 200 dias letivos.

A atual LDB teve seu projeto inicial apresentado pelo Deputado Octávio Elísio em 1988, sendo, no entanto, aprovado um projeto substituto apresentado pelo Senador Darcy Ribeiro apenas em 1996.

Segundo Carneiro (1998, p.14)

Os grandes eixos da Lei 9.394/96 estão identificados pelas seguintes definições relevantes: i) conceito abrangente de educação. ii) vinculação da educação com o mundo do trabalho e com as diferentes práticas sociais; iii) padrões mínimos de qualidade do ensino; iv) pluralidade de formas de acesso aos diversos níveis de ensino, como forma de ensejar o cumprimento da obrigatoriedade de ensino; v) avaliação da qualidade do ensino pelo Poder Público; vi) definição das responsabilidades da União, dos Estados, dos Municípios, das Escolas e dos docentes; vii) configuração dos sistemas federal, estaduais e municipais de ensino; viii) mapa conceitual preciso da educação escolar e de educação básica; ix) requisito de relação adequada entre o número de alunos e o professor, a carga horária e as condições materiais da escola; x) construção da identidade do ensino médio; xi) resgate da natureza e da finalidade da educação profissional; xii) precisão conceitual para o ensino; xiii) fortalecimento das fontes e dos canais de financiamento da educação, incluída a fixação dos prazos de repasses de recursos para Estados e Municípios; xiv) reconfiguração de toda a base curricular tanto da educação básica como um todo, como do ensino médio em particular. Neste caso, ganha relevância a educação tecnológica básica.

A LDB está organizada em nove títulos constituídos por 92 artigos que tratam dos eixos apresentados acima. Alguns são interessantes de serem comentados em relação ao que dizem sobre a cultura, um dos focos deste trabalho. O Artigo 1.º (1998, p. 31) menciona que a educação abrange as manifestações culturais. Segundo Carneiro (1998, p. 32) estas manifestações culturais estão relacionadas a uma interpretação antropológica do conceito cultura. O artigo 3.º em seu inciso II fala sobre o princípio da “liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber” (1998, p. 35). Este artigo tem por base o artigo 206 da Constituição Federal e nos mostra, segundo Carneiro (1998, p. 36) que procura-se um processo de aprendizagem com autonomia. No mesmo artigo 3.º da LDB, no inciso IV, temos o “respeito à liberdade e apreço à tolerância” (1998, p. 35), ou seja, respeito a todos os tipos de cultura e

crença, que fazem parte da população nacional e, portanto, estarão presentes no ambiente escolar, sem que ocorra a discriminação. Já o inciso X, do mesmo artigo, nos mostra a “valorização da experiência extra-escolar” (1998, p. 35), em que a escola deve conhecer o que seus alunos trazem de fora da escola, como cultura própria desenvolvida ao longo de suas vidas e que esses conhecimentos devem ser compreendidos pela escola e utilizados no ensino das mais diversas matérias que compõe a grade de aulas do estabelecimento de ensino. No artigo 26 (1998, p. 90), está descrito que a escola deve possuir uma base nacional comum de conhecimentos a serem ministrados aos alunos, mas também, deve possuir uma parte diversificada que será estabelecida de acordo com o que acontece na sociedade em que a escola se encontra, objetivando a formação do aluno de acordo com as “[...] *características regionais e locais* da sociedade, da cultura, da economia e da clientela” (CARNEIRO, 1998, p. 91, grifo do autor).

Outros artigos mencionam a questão cultural mesmo que de forma subjetiva, nos vários estágios da educação básica e também no nível da educação superior. Tal fato é importante porque o Brasil é um país de dimensões continentais e possui uma população formada em sua origem, por diversas nacionalidades diferentes. Assim, cada região possuirá um modo diferente de ser e ver o que acontece ao seu redor. Desse modo, a escola deve estar preparada e amparada um por lei para se adaptar ao que cada região necessita para possibilitar uma melhor qualidade educacional aos estudantes, preparando-os ao longo do Ensino Fundamental e Médio, para a autonomia do aprender, para o respeito com o próximo, para o não julgamento do desconhecido, para o exercício da cidadania e para a vida adulta. Como exemplos podem ser citados os artigos 78 e 79 (1998, p. 175 e 177, respectivamente) que tratam da educação indígena e que dizem que os índios têm o direito de receberem a educação escolar em sua língua nativa. Dessa forma, realmente se alcança o que o artigo 5.º da Constituição Federal diz, quando garante que todos são iguais perante a lei.

4.1.4 Parâmetros Curriculares Nacionais

Além desses documentos legais mostrados, o Brasil também possui os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) que são orientações curriculares desenvolvidas pelo

governo federal com a finalidade de nortear o trabalho dos profissionais da educação em todo o país. São divididos em três conjuntos:

- O primeiro conjunto refere-se aos PCNs voltados para o Ensino Fundamental de 1.^a a 4.^a séries, que correspondem aos dois primeiros ciclos de ensino. Está constituído por um livro de introdução, um livro para cada disciplina curricular da grade comum (língua portuguesa, matemática, ciências naturais, história, geografia, arte e educação física) e um livro para cada tema transversal (apresentação dos temas transversais, ética, meio ambiente, saúde, pluralidade cultural e orientação sexual);
- O segundo conjunto refere-se aos PCNs voltados para o Ensino Fundamental de 5.^a a 8.^a séries, que correspondem aos dois últimos ciclos de ensino. Está constituído da mesma forma que os PCNs dos dois primeiros ciclos com a inclusão do livro de língua estrangeira a grade comum.
- O terceiro conjunto refere-se aos PCNs voltados para o Ensino Médio. Está dividido nos seguintes livros: Parte I – Bases Legais; Parte II – Linguagens, Códigos e suas Tecnologias (no qual estão inseridos os PCNs para a Educação Física); Parte III – Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias; Parte IV – Ciências Humanas e suas Tecnologias.

O desenvolvimento dos PCNs vai de encontro ao que está estabelecido legalmente na Constituição Federal, artigo 210, e artigo 9.º e 26 da LDB, que dizem que deve ser fixada uma base comum para o ensino básico em todo o território nacional. Devemos notar que apesar de termos uma base comum de ensino, esta não está engessada por procedimentos educacionais a serem adotados em todo o país, visto que cada região possui a sua manifestação cultural local. Em virtude disso, os PCNs não são impositivos: eles respeitam a diversidade sócio-cultural das diferentes regiões do país e à autonomia de professores e equipe pedagógica.

5 Educação Física, Cultura e PCNs: uma visão da antropologia social

Vimos no capítulo anterior que existem sim nos Documentos Oficiais sobre a educação brasileira questões diversas que nos mostram que a educação é direito de todos e que os elementos culturais que os alunos trazem de casa para a sala de aula devem ser considerados pelos professores que trabalham com esses alunos nas escolas. No entanto, esses mesmos documentos apenas nos informam da necessidade do respeito às diferenças culturais apresentadas pelos alunos sem, contudo, explicar o que vem a ser cultura segundo o entendimento dos legisladores que escreveram esses documentos. Dessa forma é necessária a compreensão do que vem a ser cultura antes discutirmos sobre a abordagem dos jogos e modalidades esportivas de raquete nas aulas de educação física escolar, segundo uma visão da Cultura Corporal do Movimento. Mas como está a educação física atualmente?

A educação física está vivenciando um período histórico em que diversas concepções pedagógicas surgiram a partir das décadas de 70 e 80, como forma de modificar o cenário vivido até então, composto por aulas voltadas exclusivamente para a prática esportiva, visando o desenvolvimento e a busca de talentos esportivos para representar a escola em campeonatos ou para serem encaminhados a clubes para a especialização esportiva. Esta pedagogia considerava que todos os corpos eram iguais em sua estrutura e, portanto, deveriam reagir da mesma forma ao tipo de aula proposta; se não reagia como o esperado, era porque o corpo em questão não era bem dotado e, portanto, não seria capaz de reagir naturalmente aos objetivos propostos pela educação física vigente na época. Assim concepções e teorias diversas surgiram como forma de modificar a estrutura da educação física, proporcionando objetivos diferentes que a simples repetição de gestos técnicos esportivos em aula. Algumas dessas concepções passaram a contar com uma abordagem cultural, no entanto, Daolio (2004) nos mostra que a abordagem cultural que cada autor retrata, varia de acordo com sua concepção inicial de educação física. O fato desta abordagem cultural estar sendo abordada nessas concepções e teorias atuais da educação física, somada ao fato de que os documentos oficiais de

educação apresentarem elementos que se referem a cultura nos remete a outra questão: o que é cultura?

O termo cultura hoje está associado a vários significados distintos. Podemos verificar que o termo pode ser utilizado para a agricultura, para a microbiologia, em relação ao cultivo ou cultura de algo (respectivamente, plantas e fungos, por exemplo). Podemos também associar a palavra cultura ao acúmulo de conhecimentos que uma pessoa possui, ou ao tipo de conhecimentos que ela possui em relação à outra pessoa. Isso também vale para o tipo de produção existente em uma sociedade em relação à outra.

Segundo Barbanti (2003, p. 146), cultura pode ser entendida como “O complexo dos padrões de comportamento, crenças, instituições e outros valores espirituais e materiais transmitidos coletivamente e característicos de uma sociedade”. Pelo dicionário Aurélio (FERREIRA, 1999, p. 591), é possível encontrar cultura sob um viés antropológico:

O conjunto complexo dos códigos e padrões que regulam a ação humana individual e coletiva, tal como se desenvolvem em uma sociedade ou grupo específico, e que se manifestam em praticamente todos os aspectos da vida: modos de sobrevivência, normas de comportamento, crenças, instituições, valores espirituais, criações materiais, etc. [...].

Esse mesmo dicionário ainda define cultura segundo um aspecto filosófico dizendo que é uma “Categoria dialética de análise do processo pelo qual o homem, por meio de sua atividade concreta (espiritual e material), ao mesmo tempo que modifica a natureza, cria a si mesmo como sujeito social da história” (FERREIRA, 1999, p. 591).

Como visto, há várias definições distintas que podem ser abordadas para a palavra cultura. Como este é um trabalho voltado para a educação física escolar, acredito ser importante a abordagem de cultura segundo o trabalho desenvolvido por Jocimar Daolio, com vários livros e artigos publicados, abordando a cultura especificamente para a educação física escolar, sob um viés da antropologia social.

Daolio (2006) nos mostra que o termo cultura não pode ser discutido de forma dissociada da questão biológica do homem, o que ainda é muito feito nos estudos referidos a Educação Física escolar, em que alguns autores tratam apenas da questão cultural e outros apenas da questão biológica do ser humano. Na verdade, o ser humano é tanto um ser cultural como um ser biológico: a partir do momento em que começou a produzir elementos que contribuíram para a sua sobrevivência e estes foram passados adiante, começou a biologia a influenciar a cultura e

esta a influenciar a biologia do ser humano. A junção das duas é que permitiu que o homem atingisse o estágio de evolução que hoje possui.

No entanto, quando o termo cultura começou a ser estudado, primeiramente estava relacionado à produção humana que era transmitida as gerações seguintes. Esta produção era superior ou inferior de acordo com o estágio de evolução da sociedade em que o homem vivia, sendo que a cultura mais superior existente nesse período era a cultura européia, sociedade tida como a mais desenvolvida em relação a outras quando comparada aos povos da África e da América.

Com o tempo percebeu-se que esta linha de raciocínio não era a mais adequada a ser adotada para se tratar do termo cultura, visto que passou a ser considerado individualmente a cultura desenvolvida em cada sociedade e não mais a sua comparação entre as sociedades. Com isso, não existe mais cultura melhor ou mais desenvolvida, mas culturas diversas.

Ou seja, hoje vivemos um momento em que cada cultura é única e importante dentro da sociedade que a produziu. Diante disso Daolio (2006) nos mostra a importância de, no ambiente escolar, considerarmos a cultura na qual o aluno está inserido, para a partir dela, se formular o que de importante o aluno deverá estudar nas aulas de educação física, com relação a uma parte diversificada dentro das referências nacionais. Para isso, o professor pode utilizar métodos diversos como, por exemplo, um questionário ou conversa com os alunos no início de cada ano letivo de forma que ele possa fazer um diagnóstico sobre o que os alunos consideram de importante para o local em que vivem. Isto porque

Os membros de uma sociedade vão adquirindo normas, padrões, crenças e valores que norteiam o comportamento dos indivíduos; vão, enfim, aprendendo uma cultura. O corpo, como instância primária de contato do indivíduo com o meio que o cerca, também vai aprendendo certos hábitos motores característicos de uma determinada cultura. O corpo expressa uma cultura e esta determina corpos (DAOLIO, 2006, p. 23-24).

Completando o que Daolio nos mostra, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), nos dizem que:

A cultura é o conjunto de códigos simbólicos reconhecíveis pelo grupo: neles o indivíduo é formado desde o momento da sua concepção; nesses mesmos códigos, durante a sua infância, aprende os valores do grupo; por eles é mais tarde introduzido nas obrigações da vida adulta, da maneira como cada grupo social as concebe (PCNs, 1997, p. 34).

E continua dizendo que:

A cultura, como código simbólico, apresenta-se como dinâmica viva. Todas as culturas estão em constante processo de reelaboração, introduzindo novos símbolos, atualizando valores. O grupo social transforma e reformula constantemente esses códigos, adaptando seu acervo tradicional às novas condições historicamente construídas pela sociedade. A cultura não é algo fixo e cristalizado que o sujeito carrega por toda a sua vida como um peso que o estigmatiza, mas é elemento que o auxilia a compor sua identidade (PCNs, 1997, p. 34).

Com tudo o que foi dito anteriormente, podemos ver o quão importante é a cultura em nossas vidas e, portanto, não podemos ignorá-la em qualquer ambiente e principalmente, no ambiente escolar, local em que as crianças e os adolescentes passam parte de sua vida, adquirindo parte dos conhecimentos necessários para o exercício da sua cidadania. Dizemos parte dos conhecimentos, pois muitos deles são adquiridos no seio familiar, enquanto outros, na sociedade em que vivem, com a interação com vizinhos, grupos de amigos, mídias. Esses conhecimentos se somam ao conhecimento proporcionado pela escola, que não deve estar alheia a eles.

Quanto a Educação Física, um dos seus diferenciais em relação às demais matérias ou disciplinas escolares, é a presença de atividades práticas relacionadas ao movimento corporal que podem ser realizados segundo cada objeto de estudo, ou seja, a dança, o esporte, a luta, a ginástica, a capoeira, entre outros elementos que o professor julgar pertinente, não só perante o que temos como referências nacionais, mas também, de acordo com o que os alunos trazem para a escola e além dos eventos de importância que ocorrem naquele momento. Obviamente, o trabalho com o movimento corporal não é única finalidade da Educação Física, e nem ela é a única disciplina que pode ou deve trabalhar com o movimento. Outras disciplinas também podem e devem utilizar o movimento corporal como forma de ensino de seus conteúdos, visto que cada aluno possui uma forma melhor de aprendizado, que nem sempre se resume ao ouvir um professor e resolver exercícios em um caderno. O professor necessita estar atento a essas características de seus alunos para que todos possam aprender. No entanto, é na Educação Física que temos o estudo do movimento em si. Este, no entanto, deve estar contextualizado dentro da cultura corporal que o estudante já conhece, para a partir desse ponto, se alçar voos maiores.

Vários autores propõem termos diversos associando a palavra educação com a palavra movimento. Daolio (2006, p. 58), nos mostra que algumas dessas associações podem ser “educação do, pelo, para ou sobre o movimento”. Este autor propõe, no entanto, uma “educação a partir do movimento” (2006, p. 58). Segundo ele

Desse ponto de vista, trabalha-se com o movimento humano, porém não se restringe somente a ele. Em outras palavras, com esse termo não se prescinde do movimento humano nem se limita a ele, dando a idéia de algo que parte dele e vai além dele. Dessa forma, não se fica restrito também a uma ou algumas formas de movimento de determinada modalidade esportiva que o professor elege como a melhor. Pressupõe-se um conhecimento, a partir do qual o aluno pode praticar qualquer atividade da cultura corporal (DAOLIO, 2006, p. 58).

Daolio (2006) nos mostra ainda que a educação física necessita trabalhar o movimento ao mesmo tempo que proporciona ao aluno a busca da autonomia e da criticidade desse movimento, pois, “Nesse sentido, entendemos a educação física como uma atuação pedagógica que parte do movimento humano, mas que não se esgota nele” (DAOLIO, 2006, p. 70), pois

[...] o que dá sentido ao movimento humano é o contexto em que ele se realiza. Desvinculado desse contexto, o movimento seria analisado somente como expressão biológica do homem, portanto muito semelhante em qualquer lugar. Assim, o que vai definir se uma ação corporal é digna de trato pedagógico pela educação física é a própria consideração e análise desta expressão na dinâmica cultural específica do contexto em que ela se realiza (DAOLIO, 2006, p.96).

Apesar de concordarmos com Daolio sobre a expressão educação a partir do movimento, pois é uma expressão que se mostra mais abrangente com relação ao estudo do movimento na Educação Física, optaremos em utilizar nesse trabalho a expressão utilizada pelos PCNs que mencionam a expressão cultura corporal do movimento ou de movimento. Acreditamos ser de importância a adoção de um termo que está presente em um documento oficial do governo federal para orientação da base nacional comum da educação brasileira. Também acreditamos que o termo em questão abrange completamente os elementos a serem trabalhados na Educação Física escolar. Não nos referimos aqui aos elementos como dança, esporte, ginástica, luta e jogos, elementos citados pelos PCNs como eixos de estudo da Educação Física. Na verdade nos referimos a cada palavra que compõe o termo cultura corporal do movimento.

Primeiramente cultura, que como já mostrado anteriormente faz parte do ser humano assim como sua biologia. Segundo, corporal, de corpo, que é a substância física que compõem cada ser humano (FERREIRA, 1999, p. 560). Terceiro, movimento, fruto de estudos da educação física, juntamente com o corpo e com a cultura produzida por esse corpo, através de pensamentos e ações, ou seja, movimentos. Assim, utilizando a expressão cultura corporal do movimento presente nos PCNs, mas perante a visão de Daolio, em que as ações dos homens não se restringem ao movimento, passo a analisar o que nos dizem os PCNs sem esquecer o que já foi apresentado anteriormente sobre cultura, procurando depois, acrescentar a questão do trabalho com esportes de raquete nas escolas.

Os PCNs propõem um trabalho voltado para o estudo de alguns eixos denominados de ginástica, jogo, esporte, luta e dança, entre outros que forem pertinentes ao contexto cultural em que a escola está inserida. A leitura dos PCNs nos mostra que os professores devem a todo instante procurar não só ministrar alguns conceitos comuns que serão trabalhados em qualquer localidade do Brasil, conceitos estes que podem ser denominados de “o que o aluno deve ser capaz” ao final de cada ciclo escolar, mas devem procurar oferecer aulas que respeitem a cultura presente no local em que a escola está inserida e que é trazida de casa pelos alunos. Dessa forma, os PCNs trabalham com uma concepção antropológica de cultura, assim como exposto por Daolio (2006), objetivando não a aprendizagem de gestos técnicos, em especial os esportivos, que vinham sendo fonte de trabalho nas aulas de Educação Física, mas sim a compreensão dos elementos que fazem parte da cultura corporal de movimento, proporcionando uma educação que vise à autonomia do aluno ao final do ciclo básico (Ensino Médio) de modo que ele possa não apenas se manter fisicamente ativo, evitando com isso os malefícios provocados pelo sedentarismo, como também possa agir de maneira crítica com relação a toda esfera cultural de movimento, sabendo como praticar uma atividade física, sabendo que não deve julgar o que não conhece por ser fruto da cultura de outra região, sabendo aproveitar o que de melhor sua própria sociedade produz, tudo com uma visão crítica. Assim,

O ensino de qualidade que a sociedade demanda atualmente expressa-se aqui como a possibilidade de o sistema educacional vir a propor uma prática educativa adequada às necessidades sociais, políticas, econômicas e culturais da realidade brasileira, que considere os interesses e as motivações dos alunos e garanta as aprendizagens essenciais para a formação de cidadãos autônomos, críticos e participativos, capazes de atuar com competência, dignidade e responsabilidade na sociedade em que vivem (PCNs, 1997, p. 27).

Para isso, como já mencionado, os PCNs trabalham com um currículo comum que favorece a unidade nacional, mas sem ser uma receita a ser seguida, proporcionando dessa forma, uma referência nacional de currículo, um saber comum, que permite que alunos que necessitem mudar de escola possam fazê-lo sem prejuízos. Por ser uma referência nacional, colabora com o fortalecimento da cultura local, o saber cultural de cada região do Brasil, permitindo um melhor diálogo entre alunos e professores. Temos assim, ao mesmo tempo um trabalho com o saber comum a todos do país e um trabalho com o saber próprio de cada comunidade. Com isso

A escola, na perspectiva da construção de cidadania, precisa assumir a valorização da cultura de sua própria comunidade e, ao mesmo tempo, buscar ultrapassar seus limites, proporcionando às crianças pertencentes aos diferentes grupos sociais o acesso ao saber, tanto no que diz respeito aos conhecimentos socialmente relevantes da cultura brasileira no âmbito nacional e regional como no que faz parte do patrimônio universal da humanidade (PCNs, 1997, p. 34).

Outro favor presente nos PCNs, é a busca de uma educação em que o aluno aprenda a aprender, possibilitando que ele seja sujeito da sua própria formação através do desenvolvimento de suas capacidades, em que o conteúdo não é um fim em si mesmo, mas uma forma de aquisição e desenvolvimento dessas capacidades.

A escola preocupada em fazer com que os alunos desenvolvam capacidades ajuda sua maneira de ensinar e seleciona os conteúdos de modo a auxiliá-los a se adequarem às várias vivências a que são expostos em seu universo cultural; considera as capacidades que os alunos já têm e as potencializa; preocupa-se com aqueles que encontram dificuldades no desenvolvimento das capacidades básicas (PCNs, 1997, p. 48).

Para a Educação Física especificamente, os PCNs nos mostram que o ser humano desde sua origem produziu cultura, cultura compreendida como “[...] produto da sociedade, da coletividade à qual os indivíduos pertencem, antecedendo-os e transcendendo-os” (PCNs, 1997, p. 23). Isso afirma mais uma vez o que Daolio já nos mostrou, ou seja, que não é possível atuarmos apenas na parte biológica do aluno e desconsiderar o que de cultural ele carrega, pois o homem não existe sem cultura. Assim, os eixos adotados pelos PCNs para o trabalho de Educação Física escolar, ou seja, jogo, esporte, ginástica, dança e luta, “compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado” (PCNs, 1997, p. 24).

Vista a importância da cultura na educação, em especial na educação física; visto que o ser humano é um ser cultural; visto que o esporte é produto da cultura produzida pelo

ser humano, acreditamos na possibilidade da inclusão do estudo dos esportes de raquete nas escolas. Para isso, o professor deve conhecer os esportes que mais estão presentes na realidade dos alunos e que mais despertam a sua curiosidade com relação a sua compreensão e aprendizagem. Para isto, o professor pode utilizar como já dito anteriormente, de um diagnóstico através de questionários ou outros meios junto aos alunos buscando saber o que os alunos conhecem em relação a jogos e modalidades de raquete e se existe algum contato deles com esses jogos/modalidades. Por exemplo, uma escola em cidade litorânea, em que os alunos relatem que ocorre nas praias, a prática do frescobol, este jogo poderá ser motivo de estudos na educação física escolar. Uma escola em que muitos alunos relatem a existência de quadra de tênis de campo ou mesa de tênis de mesa, próximo da sua casa, no seu prédio, poderão adquirir conhecimentos sobre eles nas aulas de educação física, para melhor usufruto dos espaços disponíveis. A partir do estudo do jogo ou modalidade de raquete escolhido, os alunos estarão não só aprendendo a praticá-los, como conhecendo seu processo histórico, sua prática como esporte de lazer, como esporte de competição, entre outros fatores que forem julgados importantes pelo professor e que forem da curiosidade dos alunos.

A que se estar atento, no entanto, para o fato dos alunos não terem nenhum tipo de contato com jogos ou modalidades esportivas de raquete. Esse não é um fator que inviabilize a inclusão dessas práticas nas aulas de educação física. A inclusão desses jogos e modalidades ocorrerá como forma de tornar conhecida uma prática esportiva culturalmente desenvolvida pelo ser humano ao longo dos anos, possibilitando que esses alunos também se beneficiem dela.

Outro fator a ser considerado é que o estudo dos esportes de raquete nas aulas de educação física, segundo a cultura corporal do movimento de cada local, ou seja, com a presença ou não mais significativa de jogos e modalidades esportivas de raquete, possibilita a aquisição de um maior repertório motor por parte dos alunos que, associado com os demais eixos de estudo da educação física (outros esportes, o jogo, a dança, a ginástica e a luta), proporciona ao estudante fonte de escolhas para a prática de atividade física fora do ambiente escolar, seja como práticas de lazer, seja como fator de aprendizagem do esporte em treinamento em escolinhas específicas, tudo por escolha do próprio aluno ou do aluno com seus pais e responsáveis, quando estes são menores de idade.

É interessante notar que Daolio (2006, p. 24) nos mostra que o professor deve ficar atento ao fato de que

os conhecimentos culturais relacionados com a aula de Educação Física são importantes para que o professor: (1) não se torne vítima inerte de modismos; (2) saiba considerar as diferenças culturais existentes entre os alunos; (3) possa utilizar adequadamente os ensinamentos e os importantes avanços da aprendizagem motora; e, finalmente (4) além de beneficiar o aluno, possa contribuir para a valorização da sociedade em que vivemos, por meio de uma atuação competente.

Isso porque é o professor com seus estudos na faculdade de educação física que tem os conhecimentos necessários para identificar qual o melhor momento para a inclusão dos jogos e modalidades esportivas de raquete como motivo de estudo para os seus alunos e fazer a diferenciação entre esporte como prática da cultura do local, da cultura do país, e esporte de modismo. Não que aquilo que está em moda não deva ser motivo de estudos, ao contrário, deve ser motivo de estudos, porém, não a prática pela prática, mas sim, para se conhecer o que levou este esporte ao modismo do momento, procurando a formação de uma visão crítica nos alunos com relação a sua prática de maneira em geral.

Enfim, os estudos dos jogos e modalidades de raquete na escola possibilita que o aluno conheça e compreenda mais de perto a cultura corporal de movimento que ocorre a sua volta como também aquela que é mais típica em outros países, aprendendo sobre a contagem diferenciada no tênis, porque alguns esportes estão ligados a clubes enquanto outros não, porque determinado lugar ou país se pratica mais esta modalidade de raquete que aquela, possibilitando uma mais formação geral do aluno de acordo com o que se mostra de mais relevante para ele.

6 Considerações Finais

O estudo realizado teve como objetivo descobrir quantas modalidades de raquete existem atualmente. Através de pesquisa pela internet e posteriormente sobre a Cultura Corporal do Movimento e do termo Cultura, consideramos estes elementos como fatores que viabilizassem a inclusão dessas modalidades descobertas nas aulas de educação física escolar. Como resultado da primeira parte da pesquisa, demonstramos várias práticas de jogos e modalidades esportivas de raquete, tanto conhecidas por boa parte da população quanto desconhecidas num primeiro momento.

Estas práticas são anunciadas como jogos e modalidades esportivas porque conforme os estudos realizados em Tubino (1987; 1999), Freire (2002), Barbanti (2003), Melo (2004), Huizinga (2004) e Stucchi (2009), algumas dessas práticas podem ser classificadas como jogo enquanto outras como esportes. Assim, podemos classificar como jogo o *speedminton*, o *blackminton*, o frescobol e o quimbol e classificar como esporte o tênis de campo, o tênis de mesa, o badminton, o squash, o raquetebol e o pádel. O racketlon é uma prova desportiva que inclui quatro modalidades esportivas diferentes. Notamos também que o frescobol está passando por um processo de esportivização visto seu início de organização em federações com a promoção de campeonatos. Com relação ao quimbol, este fenômeno também está se esportivizando, porém de forma muito tímida, visando num primeiro momento a sua divulgação, mas já tendo ocorrido sua participação como esporte demonstração nos jogos Abertos do Interior do Estado de São Paulo em 2008.

Com resultado de várias formas de análise das modalidades em questão, podemos indicar um tipo de agrupamento com características distintas sobre o material e espaços por apresentarem alguma característica em comum. Assim teríamos:

- 1- tênis de campo, tênis de mesa e *beach tennis*, como o grupo de aproximação jogo de tênis;
- 2- badminton, *speedminton* e *blackminton*, como grupo dos jogos com peteca;
- 3- squash, raquetebol e pádel, grupo das modalidades que se utilizam de paredes durante o jogo;
- 4- frescobol e quimbol, grupo de jogos de origem brasileira;

5- racketlon, que reúne quatro modalidades (tênis de mesa, badminton, squash e tênis de campo)

Obviamente outros agrupamentos podem ser realizados como modalidades de praia; com ou sem uso de rede; praticadas exclusivamente em ambientes fechados (*indoor*), entre outras classificações. Para este estudo, optamos pelo agrupamento descrito acima.

A primeira parte deste estudo apresentou algumas dificuldades em virtude de poucas informações sobre os esportes de raquete em livros e periódicos específicos, com algumas informações nos sites de federações e confederações nacionais ou internacionais. Em alguns casos, quando se tratava de jogos ainda não organizados por entidades esportivas, foi necessária a busca de informações através de outros lugares virtuais. Isso nos faz olhar para essas informações sobre os jogos e modalidades esportivas de raquete com certa precaução, devido a veracidade ou não das informações apresentadas. Dessa forma, estudos mais precisos sobre cada modalidade esportiva deveriam ser realizados para se desenvolver um trabalho mais específico sobre cada uma dessas atividades, para sua ampliação e divulgação nos meios acadêmicos.

Com relação à segunda parte do estudo, observamos que a cultura é um fenômeno representado por vários elementos da criação humana e que acompanha o homem em seu desenvolvimento caminhando e colaborando para equilíbrio de sua biologia com sua organização social, não podendo um ser separado do outro.

É interessante notar que os estudos dos documentos oficiais relacionados com a educação nos mostraram que a organização de cada sociedade é conteúdo cultural a ser trabalhado pelas escolas. Com isso nosso objetivo de justificar a inclusão do que chamamos no título deste trabalho de esportes de raquete nas escolas pela Cultura Corporal do Movimento se mostrou positiva, pois o esporte é fruto do desenvolvimento e da produção cultural do homem. No entanto, alguns fatores passaram a intrigar nossa curiosidade com a finalização deste trabalho: como saber se nossos alunos possuem como vivência cultural a prática de jogos e modalidades de raquete? como incluir essas práticas se as mesmas não fazem parte da rotina dos alunos?

É sabido que apesar dessas práticas não serem parte da vida dos alunos, estes não podem ser privados das experiências com a habilidade de rebater em seu desenvolvimento como produção cultural. Para isso, seria necessário que os professores se utilizassem de formas aproximadas de jogos, procurando oferecer vivências dessas práticas em suas aulas.

A partir daí será possível aos poucos incluir as modalidades de raquete, objetivando sempre a busca da autonomia dos alunos com o desenvolvimento da sua criticidade e criatividade. Estas irão colaborar na ampliação do repertório motor em habilidades que, por enquanto, são pouco desenvolvidas na escola. Dessa forma, será possível que os alunos tenham maior possibilidade de escolha de práticas de atividades físicas fora do ambiente escolar nos âmbitos local, regional e nacional, seja como prática de lazer ou como prática de aprendizado aperfeiçoado em algum esporte dentro de clubes ou escolinhas especializadas.

Vale lembrar que conceitualmente, não é função da escola a formação do gesto técnico para a especialização visando a alta competição e sim o gesto técnico para sua eficácia no rendimento pessoal. Assim é que utilizamos da classificação de Tubino (1999) que diferencia os esportes em esporte-escolar, esporte-participação e esporte-performance e o conceito de Stucchi (2009) com relação ao esporte de lazer, que nasce da participação de todos, porém, com garantias de oferecimento e segurança. Uma escola que proporcione aulas **para** os alunos e não **com** eles. Mesmo que, num primeiro momento, aquilo que tenha sido pensado sobre o uso da raquete não faça parte da cultura local, seja desconhecido da criança e do adolescente, logo estará mais próxima deles e o próprio estudante estará mais interessado no que estará aprendendo.

O acesso de um bem cultural pela escola, produzido pelo homem e direito de todos, permite a sua continuidade e ampliação, de modo que não fique restrito apenas a alguns grupos da sociedade.

Certamente que a escola terá que fazer adaptações para o trabalho com as modalidades esportivas de raquete. Porém, esse não deve ser encarado como um problema que inviabilize suas ações pedagógicas, pois, com a capacidade criativa do professor, os materiais necessários podem ser facilmente adaptados. Fita adesiva ou giz para marcar o solo; rede de vôlei; madeira, papelão ou qualquer outra coisa para rebater; bolinha de jornal; são materiais de fácil aquisição. Vídeos, revistas, jornais, e até mesmo a internet podem ser utilizadas nas aulas.

Dessa forma, a inclusão das modalidades de raquete na escola possibilita que as pessoas tenham alternativas de escolha no momento da prática de alguma atividade esportiva, e se sintam aptas a praticá-las, não ficando necessariamente restritas aos poucos esportes mais divulgados pelos meios de comunicação.

Referências

A TRIBUNA. **Esportes:** Quimbol estreia nos Jogos Abertos. Disponível em:

<<http://www.tribunatp.com.br/modules/news/article.php?storyid=1540>>. Acesso em: 13 abr. 2010.

ALVES, Vânia de Fátima Noronha. Cultura. In: GOMES, Christianne Luce (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004. p. 54-60.

ATP – ASSOCIAÇÃO DOS TENISTAS PROFISSIONAIS. **Tournaments**. Disponível em:

<<http://www.atpworldtour.com/>> Acesso em: 27 jun. 2010.

BAKER, Philip Noel. Manifesto sobre o desporto: documento do Comitê Executivo do Conselho Internacional de educação física. **Revista Brasileira de Educação Física**, Brasília, v. 5, n. 14, p.6-21, mar./abr., 1973.

BARBANTI, Valdir José. **Dicionário de educação física e esporte**. 2. ed. Barueri, SP: Manole, 2003.

BEACH TENNIS. Disponível em: <<http://www.beachtennisbrasil.com.br>>. Acesso em: 16 abr. 2010.

BEACH TENNIS. **Guia al beach tennis**. Disponível em:

<<http://www.beachtennis.com/guida.htm>>. Acesso em: 17 maio 2010.

BRASIL. **Constituição da República Federativa da Brasil de 1988**. Brasília, 1988. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccvil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 22 abr. 2010.

BRASIL. **Lei n.º 8.069, de 13 de julho de 1990**. Brasília, 1990. Disponível em: <<http://www.planalto.gov.br/CCIVIL/LEIS/L8069.htm>>. Acesso em: 04 mai. 2008.

BRASIL. **Lei n.º 11.274, de 6 de fevereiro de 2006**. Brasília, 2006. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2006/Lei/L11274.htm>. Acesso em: 15 jun. 2010.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: pluralidade cultural, orientação sexual**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: educação física**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: ensino médio: linguagens, códigos e suas tecnologias**. Brasília: 2000.

CABELLO MANRIQUE, David. **Análisis de las características del juego en el bádminton de competición: su aplicación al entrenamiento**. 2000. 270 f. Tese (Doutorado) - Departamento de Educación Física Y Deportiva, Universidad de Granada, Granada, 2000.

CABELLO, D.; SERRANO, D.; GARCÍA, J. M.. **Fundamentos del bádminton**. De la iniciación al alto rendimiento. Málaga: Instituto Andaluz Del Deporte, 1999 apud CABELLO MANRIQUE, David. **Análisis de las características del juego en el bádminton de competición**: su aplicación al entrenamiento. 2000. 270 f. Tese (Doutorado) - Departamento de Educación Física Y Deportiva, Universidad de Granada, Granada, 2000.

CARNEIRO, Moaci Alves. **LDB fácil**: leitura crítico-compreensiva artigo a artigo. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

CASTELLANI FILHO, Lino. **Educação física no Brasil**: a história que não se conta. 5. ed. Campinas, SP: Papirus, 2000.

CBBd – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BADMINTON. **As regras**. Disponível em: <<http://www.badminton.org.br/regras.asp>>. Acesso em: 26 mar. 2010.

CBBd – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE BADMINTON. **Badminton nas olimpíadas**. Disponível em: <<http://www.badminton.org.br/olimpiadas.asp>>. Acesso em: 26 mar. 2010.

CBTM – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. **Guia do tênis de mesa**. Abr. 2009. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br>>. Acesso em: 23 mar. 2010.

CBTM – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. **Tênis de mesa**: história: história do tênis de mesa. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br>>. Acesso em: 23 mar. 2010.

CBTM – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. **Tênis de mesa**: regras simplificadas. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br>>. Acesso em: 27 jun. 2010.

CBTM – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TÊNIS DE MESA. **Tênis de mesa**: Regras ITTF Handbook, capítulo 2. Disponível em: <<http://www.cbtm.org.br>>. Acesso em: 27 jun. 2010.

COBRAPA – CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE PÁDEL. **Pádel/Regras**. Disponível em: <<http://cbpadel.com.br>> Acesso em: 28 jun. 2010.

CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE SQUASH. **Categorias**: Campeonato: Squash do Brasil conquista mais 2 medalhas de prata em Medellin. Disponível em: <<http://www.squashbrasil.org/>> Acesso em: 28 jun. 2010.

COSTA, Vera Lucia de Menezes; TUBINO, Manoel José Gomes. Práticas populares de esporte na praia: estudo dos jogos de frescobol. In: VOTRE, Sebastião Josué; COSTA, Vera Lucia de Menezes. **Cultura, atividade corporal & esporte**. Rio de Janeiro: Editora Central da Universidade Gama Filho, 1995. p. 31-44.

DAOLIO, Jocimar. **Da cultura do corpo**. Campinas, SP: Papirus, 1995. (Coleção corpo e motricidade).

DAOLIO, Jocimar. **Educação física e o conceito de cultura**. Campinas, SP: Autores Associados, 2004. (Coleção polêmicas do nosso tempo).

DAOLIO, Jocimar. **Cultura**: educação física e futebol. 3. ed. rev. Campinas, SP: Unicamp, 2006.

EUROPIAN RACQUETBALL FEDERATION. **The Game**: history of racquetball. Disponível em: <<http://www.european-racquetball.org>> Acesso em: 28 jun. 2010.

FEBASP – FEDERAÇÃO DE BADMINTON DO ESTADO DE SÃO PAULO. **Badminton Brasil**. Disponível em: <<http://www.febasp.org.br/brasil.asp>>. Acesso em: 26 mar. 2010.

FEBASP – FEDERAÇÃO DE BADMINTON DO ESTADO DE SÃO PAULO. **História do badminton**. Disponível em: <<http://www.febasp.org.br/geral.asp>>. Acesso em: 26 mar. 2010.

FEDERAÇÃO DE BEACH TENNIS DO ESTADO DA BAHIA. **Beach Tennis**. Disponível em: <<http://www.beachtennisbahia.com/beachtennis.htm>> Acesso em: 28 jun. 2010.

FEDERAÇÃO DE BEACH TENNIS DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO. **Regras**. Disponível em: <<http://beachtennisbrasil.com.br>> Acesso em: 28 jun. 2010.

FEDERAÇÃO DE SQUASH DO PARANÁ. Disponível em: <<http://www.fsp.com.br>> Acesso em: 28 jun. 2010.

FEDERAÇÃO GAÚCHA DE PÁDEL. **Regras**. Disponível em: <<http://fgpadel.com.br>> Acesso em: 28 jun. 2010.

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE PÁDEL. **Federaciones**. Disponível em: <<http://www.padelfip.org>> Acesso em: 28 jun. 2010.

FEDERAÇÃO PAULISTA DE SQUASH. Disponível em: <<http://www.fpsquash.com.br>> Acesso em: 29 mar. 2010.

FÉDÉRATION INTERNACIONALE DE RACKETLON. **Member States**. Disponível em: <<http://www.racketlon.net/content.php?p=2&Lang=en>> Acesso em: 01 jul. 2010.

FÉDÉRATION INTERNACIONALE DE RACKETLON. **Rules**. Disponível em: <<http://www.racketlon.net/content.php?p=2&Lang=en>> Acesso em: 01 jul. 2010.

FEGAFRE – FEDERAÇÃO GAÚCHA DE FRESCOBOL. **Regras oficiais do frescobol no Rio Grande do Sul**: Versão 8: Download do Manual de Regras. Disponível em: <<http://frescobol.site40.net/interest.htm>> Acesso em: 29 jun. 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Aurélio Século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FONTOURA, Fernando. **Tênis para todos**. Canoas, RS: Editora da ULBRA, 2003.

FREIRE, João Batista. **O jogo**: entre o riso e o choro. Campinas, SP: Autores Associados, 2002. (Coleção educação física e esportes)

FRESCOBOL. Disponível em: <<http://copacabana.com/frescobol.shtml>>. Acesso em: 29 mar. 2010.

FRESCOBOL. **História do frescobol**. Disponível em: <<http://www.portalsaofrancisco.com.br/alfa/frescobol/historia-do-frescobol.php>>. Acesso em: 29 mar. 2010.

GALLAHUE, David L.; OZMUN, John C.. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. 3. ed. São Paulo: Phorte, 2005.

GALLAHUE, David L.; DONNELLY, Frances Cleland. **Educação física desenvolvimentista para todas as crianças**. 4. ed. São Paulo: Phorte, 2008.

GLOBOESPORTE.COM. **Federer X Nadal**: a batalha das superfícies. Número 1 e 2 do mundo fazem desafio histórico em quadra com grama e saibro. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/ESP/Noticia/Tenis/0,,MUL29319-4434,00.htm>> Acesso em: 27 jun. 2010

GOLDS, Mark. **Badminton**: skills of the game. Marlborough: Crowood, 2008.

GRICE, Tony. **Badminton**: steps to sucess. 2. ed. Champaign: Human Kinetics, 2008.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como element da cultura. 5. ed. 1. reimpressão. São Paulo: Perspectiva, 2004

IFBT – INTERNACIONAL FEDERATION OF BEACH TENNIS. **Storia del beach tennis**.

Disponível em: <<http://beachtennis.com/lastoriabt.htm>> Acesso em: 28 jun. 2010.

IFBT – INTERNACIONAL FEDERATION OF BEACH TENNIS. **Regolamento**:fate click per avere ulteriori informazioni nella língua italiana. Disponível em:

<<http://beachtennis.com/regola1.htm>> Acesso em: 28 jun. 2010.

IIZUKA, Cristina Akiko; NAGAOKA, Kelly Tiemi. Histórico: origem e desenvolvimento. In: MARINOVIC, Welber; IIZUKA, Cristina Akiko; NAGAOKA, Kelly Tiemi (orgs.). **Tênis de mesa**: teoria e prática. São Paulo: Phorte, 2006. Cap. 1, p. 17-32.

ITF TENNIS.COM. **The game**: rules of beach tennis. Disponível em:

<<http://www.itftennis.com/beachtennis/thegame/index.asp>>. Acesso em: 26 abr. 2010.

MAGILL, Richard A.. **Aprendizagem motora**: conceitos e aplicações. Tradução da 5. ed. Americana. São Paulo: Edgard Blücher Ltda., 2000. Tradução Dr^a Aracy Mendes da Costa.

MANIFESTO sobre o “fair-play”. **Revista Brasileira de Educação Física e Desportos**, Brasília, v. 9, n. 33, p. 4-14, jan./mar., 1977.

MARINHO, Inezil Penna. **História Geral da Educação Física**. 2. ed. São Paulo: Gráfica Latina Ltda., 1980.

MELO, Victor Andrade de. Esporte. In: GOMES, Christianne Luce (Org.). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2004. p. 80-84.

MICHAELIS, H.. **Michaelis**: dicionário prático língua portuguesa. São Paulo: Melhoramentos, 2001.

NIZETICH, H. **El papel de las características personales del jugador de tênis de mesa em proporcionar eficiência y estabilidad durant las competências**. Disponível em:

<<http://www.efdeportes.com/efd6/hen6/htm>> Acesso em: 21 outubro 2001 apud IIZUKA,

Cristina Akiko; NAGAOKA, Kelly Tiemi. Histórico: origem e desenvolvimento. In:

MARINOVIC, Welber; IIZUKA, Cristina Akiko; NAGAOKA, Kelly Tiemi (orgs.). **Tênis de mesa**: teoria e prática. São Paulo: Phorte, 2006. Cap. 1, p. 17-32.

PÁDEL. **A origem do pádel**. Disponível em:

<http://www.padel.info/index.php?url_channel_id=15&url_publish_channel_id=1922&url_subchannel_id=&well_id=2>. Acesso em: 02 ago. 2009.

PISTORIO, Santo C.. **Tênis**: noções básicas para leigos e principiantes. Porto Alegre, RS: Literalis, 2004.

QUIMBOL. **QUIMBOL**: uma brincadeira, um jogo, um novo esporte. Disponível em:

<<http://jogosabertos2008.selam.piracicaba.sp.gov.br/goto/store/textos.aspx?SID=df252948de8587aadb52d08a9d33d245&id=14>>. Acesso em: 16 abr. 2010.

QUIMBOL. **Raquetes de quimbol**. Disponível em:

<http://www.aesportiva.com.br/catalogo/m12_bus_det.asp?cod_pagina=1313&prod_cod=7>.

Acesso em: 13 abr. 2010.

RACKETLON. **O que é racketlon?** Disponível em:

<<http://www.linksport.pt/index2.php?area=detalhe=not&id=976>>. Acesso em: 05 abr. 2010.

RACKETLON. **Racketlon:** quem é o melhor jogador de raquete no mundo? Disponível em: <<http://www.racketlon.com/>>. Acesso em: 05 abr. 2010.

RACKETLON. **What is racketlon?** Disponível em: <<http://www.racketlon.com/rackpress.html>> Acesso em: 01 jul. 2010.

RAQUETEBOL. Disponível em: <<http://raquetebolbrasil.vilabol.com.br/esporte.html>>. Acesso em: 06 abr. 2010.

RAQUETEBOL. Disponível em: <<http://pt.wikipedia.org/wiki/Raquetebol>>. Acesso em: 16 jun. 2010.

RAQUETEBOL BRASIL. Disponível em: <<http://raquetebolbrasil.vilabol.uol.com.br>>. Acessado em: 06 abr. 2010.

RAQUETEBOL. **Regra.** Disponível em: <<http://raquetebolbrasil.vilabol.com.br/regra.html>>. Acesso em: 06 abr. 2010.

RAQUETEBOL. Disponível em <<http://www.internationalracquetball/uploads/IRF%20Rules%202008-2010.pdf>> Acesso em: 28 jun. 2010.

RAQUETEBOL. Disponível em <<http://internationalracquetball.com>> Acesso em: 28 jun. 2010.

ROJAS, Oscar. **Novo minidicionário escolar espanhol:** espanhol/português - português/espanhol. São Paulo: Difusão Cultural do Livro, 1999.

SOARES, Carmen Lúcia. **Educação física:** raízes européias e Brasil. 3. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2004. (Educação contemporânea).

SPEEDMINTON. **Speedminton versatilidade e diversão**. Disponível em:
<<http://jornal.valeparaibano.com.br/2006/11/19/espreg/spi.html>>. Acesso em: 06 abr. 2010.

SQUASH BRASIL. **História**. Disponível em: <<http://www.squashbrasil.com.br>> Acesso em: 28 jun. 2010.

STUCCHI, Sérgio. **Esporte de lazer: uma nova concepção pela educação**. Belo Horizonte: Licere, v. 12, n. 4, dez. 2009. Disponível em: <www.anima.eefd.ufrj.br/licere/pdf/licereV12N04_ar.4.pdf>. Acesso em: 15 jun. 2010.

STUCCHI, Sérgio. **História dos esportes de raquete**. (s.d., não publicado). Trad. e adap. de GISPERT, Carlos. Enciclopédia Mundial Del Tenis. Barcelona, Espanha: Edições Oceano.

TUBINO, Manoel José Gomes. **Teoria geral do esporte**. São Paulo: Ibrasa, 1987.

TUBINO, Manoel José Gomes. **O que é esporte**. São Paulo: Brasiliense, 1999. (Coleção primeiros passos).