

Fábio Roberto de Oliveira Miranda

A Aprendizagem Motora nos Jogos de Rua:  
o caso do futebol

Universidade Estadual de Campinas

-1995-



Faculdade de Educação Física

A Aprendizagem Motora nos Jogos de Rua:  
o caso do futebol

Monografia apresentada como exigência para  
obtenção do título de Bacharel em Educação  
Física, na modalidade de Treinamento em  
Esportes, sob orientação do Prof. Dr. João  
Batista Freire.

Universidade Estadual de Campinas

-1995-

*Agradeço ao meu orientador, Prof. Dr. João Batista Freire, que não colaborou apenas com a realização deste trabalho, mas iniciou-me no caminho que hoje trilho, tornando concreto o antigo sonho de ser Professor de Educação Física, e mais especialmente Professor de Futebol.*

*Agradeço aos meus professores de hoje e especialmente àqueles de outrora, que me acompanharam na época de jogador, amparando-me em seus ensinamentos, na esperança de vê-los concretos dentro do campo de jogo.*

*Especial também foi a Profa. Dra. Silvana Venâncio, que sempre manteve as portas de sua casa abertas, numa prova de que o ensino vai muito além da formalidade da sala de aula.*

*Aos amigos que encontrei na Universidade, que se não são muitos, são extremamente valiosos, e dentre os quais devo destacar Luis Carlos Duarte Salgado, o “Magrão”, responsável direto pela concretização deste trabalho.*

*Dedico este trabalho a todos os aprendizes de futebol que passaram por mim e àqueles que ainda permanecem, causando-me espanto quando penso que já passaram de meio milhar.*

*E dedico tudo o que fiz de maneira muito especial a meus pais, que hoje têm a alegria de mais um desejo se realizando, vendo seu filho formado, e que sem os quais nada disso seria possível.*

## Sumário

1 - Resumo.....	2
2 - Introdução.....	3
3 - O Jogo.....	6
4 - A Aprendizagem Motora.....	11
5 - O Jogo e a Aprendizagem Motora.....	21
6 - Os Jogos de Rua.....	23
Jogo 1 Rebatida.....	24
Jogo 2 Gol - a - Gol.....	32
Jogo 3 Controle.....	36
Jogo 4 Bobinho.....	40
8 - Conclusão.....	45
9 - Referências Bibliográficas.....	49

## 1 - Resumo

O objetivo deste trabalho é identificar e analisar os principais jogos de rua derivados do futebol.

Para isso, observaremos e destacaremos aqueles mais encontrados numa busca dirigida a clubes, escolas de futebol, campos de várzea e ruas de bairro da periferia de São Paulo.

De posse desses jogos passaremos a análise de como se dá o processo de aprendizagem motora dos fundamentos inerentes ao futebol, numa tentativa de resgatar seus principais elementos, utilizando o universo do jogo como meio para aquisição de técnicas, que poderão passar para um processo de aprimoramento, onde o objetivo será a busca do melhor rendimento esportivo.

## 2 - Introdução

Durante muito tempo acreditou-se que o futebol não podia ser ensinado, “já nasce com a pessoa”, ouvia-se com frequência. Mas hoje a situação parece ser outra. Escolas de futebol têm se proliferado em diversas regiões, e o que antes acreditava-se impossível, hoje é promessa comum em qualquer esquina.

Mas o que envolve o aprendizado do futebol? Quais são os elementos que o constituem? Se é possível, qual é a melhor forma de ensiná-lo? Essas questões tentarão ser esclarecidas através da observação e análise do modo como aprendíamos a jogar futebol antes do advento das escolinhas: jogando.

O jogo assume aqui o papel principal, abrindo as portas do seu mundo para o processo de aprendizagem motora.

Os jogos de rua derivados do futebol apresentam-se como uma célula do jogo de futebol em si, trazendo suas características e seus fundamentos, e se adequando a espaço e tempo próprios. O jogo deve ser mais que uma atividade sem sentido, deve atrair seus participantes e mantê-los absorvidos na realização das tarefas.

O aprendizado motor no futebol, como em qualquer outra modalidade, será mais proveitoso e eficiente quanto maior for a motivação despertada nos aprendizes. Sem motivação não há aprendizado e a energia despendida é inútil.

Da mesma forma, o jogo só ocorre se seus participantes estiverem dispostos a jogar. Portanto, o aprendizado na forma de jogo parece constituir uma situação ideal para o ensino da técnica esportiva, para no momento

seguinte ser aperfeiçoada e levada a extremos de rendimento segundo as possibilidades individuais de cada um.

São esses dois mundos que passaremos a explorar agora, o do jogo e o do aprendizado motor, tentando fundi-los num só, tornando-os dependentes, descobrindo seus segredos e não só fazendo possível, mas também divertido o que antes era tido como impossível: aprender futebol.

*Entre as múltiplas funções cumpridas pelo jogo, destaque-se uma muito especial. Diante de uma situação nova, para adaptar-se o sujeito exercita aquilo que já aprendeu. Na prática, todavia, não é possível separar adaptação de jogo, pois enquanto brinca a criança aprende incessantemente.*

João B. Freire, p. 118, (no. 5)

### **3 - O Jogo**

Quando tratamos de manifestações humanas nos vemos muitas vezes tentados a reduzir o ser humano a um ou dois dos muitos aspectos que constituem a sua natureza. O mesmo ocorre quando abordamos a natureza do jogo.

Como a própria humanidade, *o jogo é um conjunto de manifestações complexas, sendo mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação*<sup>1</sup>. Todo jogo significa alguma coisa, implicando a presença de um elemento não material em sua própria essência.

Como escreve Huizinga, há uma extraordinária divergência entre as tentativas de definição da função biológica do jogo. Uma definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá; segundo outra, trata-se de um exercício de auto controle indispensável ao indivíduo. Outras vêm o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. Teorias há, ainda, que o consideram para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia despendida por uma atividade unilateral, ou “realização do desejo”, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal, etc<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> HUIZINGA, J. *Homo Ludens*, São Paulo, 1993, pp. 3, 4.

<sup>2</sup> Sobre estas teorias, consultar H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menshen* (Amsterdan, 1928) e F. J. J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften* (Amsterdan, 1932).

Ainda segundo Huizinga, *todas essas teorias, porém, não passam de soluções parciais do problema. Se alguma delas fosse realmente decisiva, ou eliminaria as demais ou englobaria todas numa unidade maior. A grande maioria preocupa-se apenas superficialmente em saber o que o jogo é em si mesmo e o que ele significa para os jogadores. Abordam diretamente o jogo, utilizando-se dos métodos quantitativos das ciências experimentais, sem antes disso prestarem atenção a seu caráter profundamente estético. Deixam praticamente de lado a característica fundamental do jogo* (1993, p. 4,5). A qualquer uma das explicações acima pode-se perfeitamente objetar: “Está tudo bem, mas o que há de realmente divertido no jogo? Por que motivo o jogador se deixa absorver inteiramente por sua paixão? Por que uma multidão imensa pode ser levada ao delírio por um jogo de futebol?” A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência do jogo. *O divertimento do jogo resiste a qualquer análise e interpretação lógicas. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é por que somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional*<sup>3</sup>.

Uma outra característica sempre presente no jogo é a imaginação. Através dela ocorre uma manipulação de imagens reais, que acabam por conferir mais veracidade às ações. É comum notar nos jogos de bola antes de determinadas ações ou depois delas, o jogador chamar o nome de alguma personalidade do esporte, como se naquele momento ele assumisse tal identidade, tornando o jogo mais inventivo e saboroso.

Poderíamos dedicar um capítulo inteiro à imaginação, devido à sua importância no processo do jogo, mas, por ora, basta sabermos que o jogo só ocorre quando conseguimos atuar na dimensão imaginária, onde transformamos

---

<sup>3</sup> -HUIZINGA, op. cit., p. 6.

o mundo segundo as regras e o ambiente propostos pelo jogo. O jogo é imagem, imagem em ação, como a vida real, só que limitado por tempo e espaços próprios.

Esse ambiente assumido pelo jogo tende a ser construído segundo valores estéticos, não sendo a beleza atributo inseparável do jogo enquanto tal, mas conferindo-lhe seus principais elementos. Huizinga escreve *que a vivacidade e a graça estão originalmente ligadas às formas mais primitivas do jogo. É neste que a beleza do corpo humano em movimento atinge seu apogeu. Em suas formas mais complexas o jogo está saturado de ritmo e harmonia, que são os mais nobres dons da percepção estética que o homem dispõe. São muitos, e bem íntimos, os laços que unem o jogo e a beleza (1993, p. 9,10).*

Para que o jogo aconteça deve haver plena disposição dos jogadores. Isso parece ser o óbvio, mas é importante notarmos que o jogo deve ser uma atividade voluntária. Quando sujeito a ordens pode deixar de ser jogo, chegando a ser, no máximo, uma imitação forçada. Os jogadores devem gostar do jogo, e mais, devem gostar de jogar, e é precisamente nisso que reside sua liberdade.

Intimamente ligado a esta característica, segundo Huizinga (1993, p. 11), está o fato *do jogo não ser vida “corrente” e nem vida “real”*. Como já observamos o jogo tem seu tempo e espaço próprios, sendo extremamente real quando jogado, mas podendo ser finalizado a qualquer momento. O jogo tem um início e um fim, que se não são sempre previsíveis, estão no mínimo sob total controle dos jogadores. Esta característica de evasão da vida “real” para uma esfera temporal própria é que permite ao jogador o risco, o

experimento e a total entrega. Ainda citando Huizinga, *todo jogo deve ser capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador* (1993, p. 11).

Dentro do domínio do jogo reina uma ordem específica e absoluta. Esta é uma das suas características mais importantes: *ele cria ordem e é ordem*.<sup>4</sup> Note que em momento algum citamos coordenadores ou condutores de jogos. O jogo acontece por si só, enquanto manifestação de um grupo que age sob as mesmas regras e com objetivos semelhantes. Essas regras são absolutas, pois o princípio que as fundamenta é tido como uma verdade inabalável. Sua desobediência significa a queda do mundo do jogo. Como num jogo de futebol, ao cometer-se uma falta o árbitro apita, o jogo pára momentaneamente, quebrando o feitiço e recomeçando a vida “real”.

Huizinga ainda escreve que *o jogador que desrespeita as regras é tido como um “desmancha prazeres”*, embora este se diferencie do jogador desonesto. *O grupo costuma ser mais indulgente com este último, pois apesar de trapacear ele age dentro do mundo mágico do jogo, reconhecendo-o, o que não ocorre com o “desmancha prazeres”, que denuncia o caráter frágil deste mundo, privando o jogo da ilusão, palavra esta que significa literalmente “em jogo” (de inlusio, illudere ou inludere). Torna-se, portanto, necessário expulsá-lo, pois ele ameaça a existência da comunidade dos jogadores* (1993, p. 14).

Como temos percebido, é extremamente difícil definir o conceito de jogo, nos limitando a descrever suas principais características quando neste intuito. Mas é importante notarmos que as palavras que empregamos para designar seus elementos *são as mesmas com as quais procuramos descrever os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião* (Huizinga, 1993, p. 13). Esse elemento de tensão ao

---

<sup>4</sup> -HUIZINGA, op. cit., p. 13.

qual nos referimos, desempenha no jogo um papel de extrema importância. Segundo Huizinga, *tensão significa incerteza, acaso. O jogador pretende que alguma coisa aconteça, que algo “saia”, pretende “ganhar” à custa de seu próprio esforço* (Huizinga, 1993, p. 14). Nas competições esportivas essa tensão chega ao extremo, conferindo-lhe um certo valor ético, pois são postas à prova qualidades como sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua “lealdade”, pois, apesar do grande desejo de ganhar, deverá atuar sempre sob determinadas regras.

O jogo lança sobre nós um feitiço: é “fascinante”, “cativante”. Está repleto das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia.

#### **4 - A Aprendizagem Motora**

Segundo Fernandes (1994, p. 67), *a aprendizagem motora é o processo pelo qual o aluno adquire, refina, estabiliza e passa a aplicar prontidões motoras*. O objetivo, portanto, desse processo de aprendizagem é o pleno domínio de uma execução de tarefa.

Há uma série de fatores externos e internos que atuam no processo de aprendizagem, os quais devem ser levados em consideração, não como

pontos isolados, mas como fatores que se inter-relacionam, constituindo um quadro diferente para cada aluno, propiciando formações diferenciadas. Essas diferenças são o que constituem o modo de agir de cada ser humano na realização das mais diversas tarefas. O chutar uma bola pode ser descrito de uma mesma maneira cinesiológica para todos, mas cada um tem sua forma de chute, conferindo uma individualidade à ação, fazendo desse chute não apenas um movimento causado por combinações de alavancas e contrações musculares, mas elevando-o à condição de expressão.

Como pressupostos gerais da aprendizagem motora, Meinel destaca:

### Condições externas

(Condições básicas para a aprendizagem em si)

Meio ambiente social	Linguagem	Realimentação (Feed-back) (sensorial-verbal)
<ul style="list-style-type: none"> <li>- formado em grande parte pela sociedade;</li> <li>- estímulos, impulsos, proteção;</li> <li>- aprendizagem na coletividade.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Como meio social determinado da:</li> <li>- transmissão de informação;</li> <li>- armazenamento de informação;</li> <li>- ganho de conhecimentos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- resultado da execução do movimento;</li> <li>- particularidades da execução;</li> <li>- resultado da atividade de aprendizagem.</li> </ul>

( Meinel, 1984, p. 174 ).

### Condições Internas

(posições de saída individualmente diferenciadas)

Nível motor de saída	Atividade de aprendizagem - motivação de aprendizagem	Abrangência de colocação de tarefas motoras
<ul style="list-style-type: none"> <li>-habilidades de condicionamento;</li> <li>-habilidades de coordenação/prontidões existentes;</li> <li>-habilidades intelectuais</li> <li>conhecimentos;</li> <li>- qualidades psíquicas especiais</li> </ul>	<p>Atividade como condição necessária para tornar ativas as demais condições</p>	<p>Condicionadas também:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pelo nível motor inicial;</li> <li>- pela atividade de aprendizagem e, respectivamente, pela motivação de aprendizagem.</li> </ul>

fig. 1 ( Meinel, 1984, p. 174 ).

Esses pressupostos gerais se aplicam às três fases do processo de aprendizagem, sendo definidos por Meinel (1984, p. 185), da seguinte forma:

1- Desenvolvimento da coordenação grossa.

2-Desenvolvimento da coordenação fina.

3-Estabilização da coordenação fina e desenvolvimento da disponibilidade variável.

*Essas fases não constituem um esquema rígido, sendo que a abrangência temporal absoluta e a relação entre elas podem ser diferentes, dependendo do nível motor inicial (Meinel, 1984, p.185).*

Continuaremos com Kurt Meinel (1984), utilizando as principais idéias contidas em sua obra Teoria da Motricidade Esportiva sob o Aspecto Pedagógico, sendo este o norteador do modelo de aprendizagem motora que apresentaremos a seguir, como base para a posterior análise dos jogos de rua:

## **Fase 1 - Desenvolvimento da Coordenação Grossa**

*Essa fase engloba o período que vai desde uma familiarização e um primeiro esboço da imagem mental do movimento a ser aprendido, até o estágio de coordenação grossa, na qual o aluno já terá condições de realizar as tarefas propostas desde que esteja sob condições favoráveis (Meinel, 1984, p.186).*

Para que a tarefa seja aprendida o aluno deve ter primeiro uma compreensão mental da execução do movimento. Essa compreensão se dá pela

formulação verbal e demonstração por parte do professor ou do próprio grupo em que ocorre a atividade. Dessa forma, surge uma representação grossa, que apresenta um quadro ótico importante no decurso do movimento. Aliado a experiências ricas de movimentos, esta representação já pode conter, num grau maior, participações cinestésicas.

Após algum tempo de prática o aluno alcança o estágio da coordenação grossa, conseguindo executar os movimentos sob condições favoráveis. As tentativas aparecem ainda erradas quando o aluno não está concentrado ou está cansado, com a mudança das condições externas, ou quando há solicitação de rendimento.

Se nas primeiras tentativas de exercício houver dificuldades para a coordenação do movimento, Meinel escreve que *pode estar ocorrendo uma recepção insuficiente para elaboração das informações, principalmente através do analisador cinestésico* (1984, p. 193). Essa elaboração insuficiente de informações pode ocorrer pela falta de elementos de programas armazenados na memória de movimento, devendo o aluno partir para a execução de exercícios básicos, que abastecerão sua memória motora, habilitando-o assim à execução das tarefas mais complexas.

*No estágio de coordenação grossa, o decurso de movimento ainda é dirigido fortemente pelo circuito de regulação externo, com o interno assumindo o comando apenas na continuidade do processo de aprendizagem* (Meinel, 1984, p. 194).

Deve-se lembrar que o aluno sempre parte de um nível motor inicial que deve ser levado em consideração no momento de elaboração das atividades. Atividades com níveis de execução inferiores ao seu nível motor inicial não o motivam e nem contribuem significativamente para seu processo

de aprendizado, enquanto que atividades muito complexas podem desanimá-lo prematuramente, ao invés de se apresentarem como um desafio possível de ser resolvido.

## **Fase 2 - Desenvolvimento da Coordenação Fina**

*A segunda fase de aprendizagem vai desde o estágio da coordenação grossa até o estágio da coordenação fina (Meinel, 1984, p. 199).*

Nessa fase, o aluno deve ser capaz de executar os novos exercícios sob condições de exercícios habituais e geralmente favoráveis, correspondente ao modelo, quase que sem erros e alcançando bons resultados.

Sob condições não habituais e com o aparecimento de influências perturbadoras ainda surgem os erros técnicos e deficiências na execução do movimento, sendo o rendimento mais fraco e instável.

Segundo Meinel, *nessa fase não há um progresso contínuo, havendo uma estagnação temporária para depois ocorrer novamente uma progressão maior* (1984, p. 200).

Uma característica importante desta fase é que o aluno passa a dirigir conscientemente a execução do movimento em si e de suas particularidades essenciais. Há uma percepção ótica mais refinada e diferenciada, bem como uma compreensão e verbalização mais consciente das informações sensoriais.

*A ampliação e a precisão da recepção e elaboração de informações diretamente através dos órgãos do sentido e através da linguagem são de importância decisiva, dirigindo, tanto o aperfeiçoamento do*

*programa de ação e a antecipação do movimento, como o enriquecimento da memória motora.*

*Cada vez mais o circuito de regulação interna atua no decurso do movimento, devido à crescente eficiência funcional do analisador cinestésico ( Meinel, 1984, p. 213).*

Dessa forma, podemos dizer que o aluno já “entende” o movimento, podendo passar à fase seguinte do processo de aprendizagem.

### **Fase 3 - Estabilização da Coordenação Fina e Desenvolvimento da Disponibilidade Variável**

*A terceira fase de aprendizagem vai do estágio da coordenação fina até o estágio da disponibilidade variável, conhecido como “estágio do poder” (Meinel, 1984, p. 217).*

Nesse estágio o aluno pode aplicar com sucesso o movimento aprendido, mesmo sob condições dificultadas. A execução do movimento apresenta todas as características de uma técnica aperfeiçoada, sendo um pré-requisito essencial para se obter um alto rendimento esportivo.

Nessa fase o aluno pode dedicar sua atenção para os elementos táticos, para a previsão de dificuldades, e para a concentração no total esgotamento das habilidades de condicionamento.

A aplicação prática do movimento aprendido determina o grau de estabilização necessária. O estágio da disponibilidade variável só é possível com a continuada formação e educação intensiva e com um trabalho de aprendizagem consciente e concentrado. Se não houver continuidade no trabalho haverá um retrocesso na estabilização e na disponibilidade variável.

Segundo Meinel, *o aperfeiçoamento da direção senso - motora leva à sinalização e antecipação mais apuradas de condições modificadas, de influências perturbadoras e dificuldades que possam surgir, uma alta precisão na compreensão desses desvios, além de uma alta qualidade de regulação e compensação de perturbações.*

*Nessa fase há uma automatização da execução do movimento. O aluno não precisa mais dirigir sua atenção para a execução do movimento porque há uma estabilização do comportamento de rendimento* (1984, p. 231).

Na explicação neurofisiológica destas manifestações ainda não encontramos nada definitivo. Supõe-se um deslocamento das correções para centros nervosos que não estão sob controle direto da consciência.

De qualquer forma, observamos que o treinamento da técnica deve ser entendido como aprendizagem motora e que seu significado é obter, melhorar e automatizar as destrezas (técnicas) desportivas, como resultado da execução repetitiva e consciente das mesmas, o que leva ao progresso da aprendizagem, isso tudo baseado numa melhora da coordenação entre o sistema nervoso central e o muscular.

O objetivo da aprendizagem motora é criar novas estruturas de coordenação, e a melhora e fixação das mesmas.

A figura 2 traz um resumo das principais características de cada fase de aprendizagem, mostrando ainda qual a metodologia predominante em cada uma delas:

Fase de Aprendizagem	Objetivos do Treinamento	Metodologia predominante
<u>Fase 1</u> Desenvolvimento da coordenação grossa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- adaptação ao objetivo técnico, desenvolvimento de uma imagem global do movimento.</li> <li>- colher experiências motrizes básicas.</li> <li>- aprender a estrutura básica do movimento (coordenação grossa do movimento).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Demonstração e explicação.</li> <li>-Exercícios construtivos em condições fáceis.</li> </ul>
<u>Fase 2</u> Desenvolvimento da coordenação fina	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aperfeiçoar a imagem do movimento.</li> <li>-eliminar movimentos e tensões musculares desnecessários (aperfeiçoamento da coordenação do movimento.</li> <li>-primeira comprovação em competições</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-tarefas de observação em análises de movimentos.</li> <li>- múltiplas repetições dos movimentos eliminando lentamente os mais fáceis.</li> <li>- práticas em condições normais colocando dificuldades.</li> </ul>

		-início à resistência contra perturbações	
<u>Fase 3</u>			
Estabilização da Coordenação Fina e Estabilização da Disponibilidade Variável		<ul style="list-style-type: none"> <li>- capacidade de auto correção.</li> <li>- estabilização e automatização progressivas.</li> <li>- adaptação a condições variáveis e fixação da técnica em situações extremas de estresse.</li> <li>- criação de técnicas novas ou variantes técnicas.</li> <li>- criação da condição física com o treinamento.</li> <li>- consideração à individualidade do jogador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- aumento da intensidade do exercício.</li> <li>- variação das condições.</li> <li>- acentuação de detalhes.</li> <li>- criação de situações extremas de estresse.</li> <li>- experimentos com as técnicas.</li> <li>- exercícios especiais para o desenvolvimento do condicionamento físico.</li> </ul>

fig. 2

Agora que já sabemos e entendemos como se dá o processo da aprendizagem motora, podemos passar a o quê aprender no caso do futebol.

Como qualquer outro esporte, jogo ou atividade, o futebol dispõe de instrumental próprio para sua prática, os quais denominaremos fundamentos. Por sua vez, esses fundamentos só são possíveis se adquirirmos determinadas habilidades e capacidades, que combinadas tornarão o jogador mais apto à prática do esporte. Essas habilidades e capacidades são necessárias e básicas para a prática de qualquer atividade, esportiva ou não, devendo ser desenvolvidas por qualquer ser humano, em maior ou menor grau, o que possibilitará, no mínimo, uma qualidade de vida melhor.

No caso do futebol, destacamos os principais fundamentos envolvidos, tentando decompô-los nas principais habilidades e capacidades necessárias à boa realização de cada um, como mostra a figura 3, na página seguinte:

	goleiro	finalização	drible	desarme	cabeceio	lançamento	cruzamento	condução	passê	domínio
espaço	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
equilíbrio	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x
tempo	x	x	x	x	x	x	x		x	x
motricidade fina	x	x	x			x	x	x	x	x
velocidade de reação	x	x	x	x	x					
agilidade	x	x	x	x				x		
força de chute	x	x				x	x			
noção corporal	x		x		x					
força muscular geral	x			x						
impulsão vertical e horizontal	x				x					
velocidade de aceleração								x		

Figura 3. Tabela montada a partir de observação e estudo da atividade prática do autor em escolas de futebol.

O conhecimento desses elementos é o primeiro passo para a definição de uma estratégia de ensino. Sabendo o que deve ser desenvolvido temos a possibilidade de pesar com maiores critérios os elementos que deverão ser trabalhados nos treinos, a fim de obter um desenvolvimento global e adequado às necessidades do aluno.

Os treinos terão sempre presentes estas habilidades, e as atividades propostas deverão seguir o plano de desenvolvimento de cada uma.

## 5 - O Jogo e a Aprendizagem Motora

É na fusão dos dois capítulos anteriores que encontramos a situação ideal para a iniciação e o desenvolvimento esportivo.

A aprendizagem motora, colocada na forma de passos a serem seguidos, parece resultar num processo “seco” e mecânico, deixando de lado uma série de considerações da natureza humana que, sem as quais, não há um processo completo de desenvolvimento.

O jogo vem preencher esta lacuna. Com seu caráter simbólico, confere vida ao aprendizado, propiciando significado às atividades.

O caráter lúdico do jogo se encarrega da motivação que, se mesmo assim não for suficiente, encontra fonte na competitividade pessoal ou relativa, e de um desejo de aceitação e destaque, que o ser humano cultiva e utiliza no seu processo de desenvolvimento.

Podemos notar nos jogos de rua sinais claros do processo proposto de aprendizagem motora, como uma forma natural do ser humano adaptar-se às situações que a vida lhe oferece.

Numa primeira fase de aprendizado deve-se formar uma imagem global do movimento. Esta é a intenção da criança que observa atentamente o jogo dos mais velhos, como se tentasse decifrar o episódio que presencia. A partir daí essa criança passa a imitar os gestos observados, numa tentativa de vivenciar as experiências motrizes básicas. Muitas vezes a criança tenta até entrar no jogo dos adultos para obter essa experiência, mas seu sucesso dependerá da tolerância desses últimos. Com esse processo a criança adquire uma coordenação global dos movimentos observados, e os repetirá incessantemente se for na forma de jogo. Dentro do jogo observado ou através

da criação de um semelhante a criança aperfeiçoa a imagem do movimento, tendo então a possibilidade de aperfeiçoá-lo também enquanto ação. Quando já tem um domínio mínimo do movimento passa a procurar grupos em níveis semelhantes, tornando o jogo mais “saboroso” e cativante. Sua aceitação no grupo, bem como a posição que ocupará, está relacionada à sua capacidade de jogar. Por esse motivo, dentre outros de ordem pessoal, é desenvolvida a adaptação a uma série de condições variáveis, fixando as técnicas em situações de extremo estresse.

A satisfação conseguida através do jogo favorecerá a criação de técnicas novas ou variantes técnicas, que serão enormemente influenciadas pelas características individuais do jogador.

Jogar bem significa mais do que realizar movimentos com destreza e apurada técnica; jogar bem significa conferir um ou vários sentidos à ação. Como já foi dito, no jogo há algo em jogo que costuma ser tratado com muito cuidado e seriedade.

Sendo assim, por que negligenciar um aliado tão forte no processo de aprendizagem quanto o jogo? Propôr atividades com ordem e objetivos lógicos pode ser tão simples quanto construir um boneco de madeira, mas a atividade só poderá ser transformada em jogo se houver um toque mágico, como aquele necessário a dar vida ao boneco.

## 6 - Os Jogos de Rua

O processo de aprendizagem motora, através dos jogos de rua, ocorre incessantemente sob nossos olhos, que acabam, muitas vezes por distração, não conferindo o devido valor a essa escola, tão primitiva como a própria natureza humana.

De um modo mais prático, saímos desse estado de distração e fomos observar o fenômeno do jogo de perto, tentando extrair seus componentes e suas fases distintas, e averiguar a possibilidade de utilizá-lo dentro do ensino formal.

Para isso escolhemos os quatro jogos de rua, derivados do futebol, mais praticados entre jogadores que se iniciam por volta dos oito anos, e continuam sem limite de idade.

Observamos e participamos dos jogos em clubes, campos e ruas da periferia de São Paulo, colhendo qualquer dado que fosse relevante a este trabalho. A esses dados foi acrescentada a experiência pessoal do autor quando criança, o que nos mostrou ser o jogo um fenômeno atemporal. Dessa forma não se fez necessário a definição do perfil de grupos observados ou delimitação de uma faixa etária. Qualquer que seja, esses jogos admitem a participação conjunta de crianças, jovens e adultos. É claro que cada um dentro do jogo poderá ter um nível de exigência diferente, mas todos estarão no mesmo mundo, todos estarão “includere”, enquanto durar o jogo.

## **Jogo 1**

### **Rebatida**

*Fundamentos envolvidos:*

Finalização

Passe/Lançamento

Domínio

Condução

Desarme

Drible

Defesa do Goleiro

*Participantes:* 1x1; 2x2; 3x3 (acima deste número costuma-se dividir em duplas que aguardam sua vez de jogar).

*Forma mais encontrada:* 2x2.

Como a forma mais comum de jogo ocorre com a disputa entre duas duplas, é esta forma que abordaremos a seguir.

### **Descrição**

Definidas as duplas, tira-se a sorte para ver quem defende e quem ataca primeiro. Cada dupla terá direito a três tiros livres diretos cobrados por cada um de seus integrantes, totalizando seis tiros.

No momento da cobrança o parceiro da dupla atacante procura colocar-se o mais próximo possível do gol, desde que não invada a área pré-determinada, para facilitar o aproveitamento do rebote. Com a dupla defensora colocada para a proteção do gol, temos dois goleiros com iguais poderes dentro da área, podendo assim dar início às cobranças.

Se, com a cobrança do tiro livre, a equipe atacante conseguir o gol direto, este valerá apenas um ponto, mas no caso de haver rebote da dupla defensora, da trave, do travessão ou escanteio, essa pontuação muda, e a dupla atacante poderá conseguir muito mais pontos se conseguir o gol após um desses casos, os quais descreveremos a seguir:

*Rebote da dupla defensora ( a rebatida ) - 2 pontos:*

Se no momento da cobrança do tiro livre a dupla defensora concede um rebote, a dupla atacante deverá tentar recuperar a posse de bola e efetuar o gol. Se a bola rebatida for recuperada pela dupla de atacantes dentro da área, esta deverá sair da área para depois ser feito o gol; se o gol for efetuado dentro da área logo após o rebote este não será válido.

O objetivo da dupla defensora será recuperar a bola antes da dupla atacante ou tomá-la da dupla atacante, trazê-la para dentro de sua área e agarrá-la. Fora da área a dupla defensora não poderá usar as mãos para tocar na bola.

*Variações:*

- gol válido logo após rebote e dentro da área.

- gol válido após rebote apenas tirando a bola da área e dando um drible ou passe.
- gol dentro da área nunca é válido.
- gol dentro da área só é válido de cabeça.
- só pode sair um defensor de cada vez da área para tentar recuperar a bola.
- podem sair ambos os defensores para recuperar a bola.
- o defensor que entrar na área com a bola em seus pés não pode agarrar a bola, tendo que passá-la ao seu companheiro.
- qualquer defensor pode agarrar a bola, desde que esteja dentro de sua área.

*Rebote de trave - 4 pontos*

*Rebote do travessão - 5 pontos*

*Rebote da forquilha - 6 pontos*

O rebote da trave, do travessão e da forquilha (ponto de junção entre as traves e o travessão), é disputado da mesma forma da rebatida dos goleiros, mudando apenas a pontuação para o tento. As variações também são idênticas, seguindo sempre as regras da rebatida dos goleiros. Os pontos do travessão podem ainda valer 10 ou 15 pontos, e a forquilha 15, 20 ou 40 pontos.

*Escanteio - 3 pontos*

Quando a dupla defensora põe a bola a escanteio, a equipe atacante terá o direito de cobrá-lo, seguindo o mesmo processo dos rebotes.

Em alguns locais encontramos a regra da cobrança livre ou marcada, que ocorre da seguinte maneira:

Quando o tiro livre é cobrado e a bola é colocada a escanteio a dupla atacante pode gritar “LIVRE!”, tendo então liberdade para a cobrança, devendo a dupla defensora permanecer dentro da área até que o segundo integrante da dupla atacante toque na bola. Se no momento do escanteio a dupla defensora gritar antes “NADA LIVRE!” , a cobrança do escanteio será marcada. Prevalece sempre aquele que gritar primeiro. As variações ocorrem como no caso das rebatidas.

Em qualquer um dos casos apresentados a disputa dos pontos em jogo termina com a sinalização do tento e a obtenção dos pontos, a recuperação das bolas pelos defensores e sua volta à área agarrando-a com as mãos, ou com a finalização do ataque pela linha de fundo e a conseqüente não obtenção dos pontos.

Há ainda jogos onde ocorre um processo cumulativo de pontos, não havendo limite para esse acúmulo, por exemplo:

A dupla atacante cobra o tiro livre e obtém um rebote de trave valendo quatro pontos; na tentativa de obter o gol ela finaliza e a dupla defensora concede um rebote. A partir daí o lance passa a valer seis pontos (quatro da trave mais dois do rebote), podendo ocorrer isso sucessivamente, até que o lance seja definido de uma das três formas já citadas.

Em alguns jogos encontramos ainda um artifício muito utilizado quando uma dupla obtém um determinado número de pontos que só poderá ser alcançado pela dupla adversária através de rebotes de trave ou travessão por exemplo. Nessa situação a dupla com superioridade de pontos só protege as traves e o travessão, deixando o gol livre. Em alguns jogos isso não é permitido, e a dupla defensora é punida com o empate de pontos, se esta

deixar o gol direto acontecer. Nesse caso o gol direto vale a quantidade de pontos necessários para o empate.

### *O Empate:*

No caso de empate no número de pontos cada dupla terá direito a duas cobranças por cada um de seus integrantes, com as mesmas regras do jogo normal prevalecendo. Persistindo o empate passa-se a apenas uma cobrança por componente de cada dupla. Se ainda assim não desempatar haverá a cobrança de 3 tiros livres para cada jogador, valendo apenas o gol direto, e não mais os rebotes e escanteio. Se necessário ainda são cobrados 2 e depois 1 tiro livre por cada jogador, valendo apenas o gol direto. Se ainda houver empate a distância das cobranças é diminuída. Se ainda assim não for conhecido o vencedor, inicia-se nova partida, desta vez valendo 2 vitórias.

### **O Aprendizado Motor na Rebatida**

Os principais itens do aprendizado motor presentes na rebatida são a finalização e direção ou intenção de chute. Esses elementos, de importância vital no jogo de futebol, são aprendidos e aperfeiçoados mediante um processo lúdico-competitivo, no qual o jogador persegue um objetivo de somar o maior número de pontos possível.

À medida que o jogo se desenrola, percebe-se que a intencionalidade na execução dos gestos específicos vai aumentando, levando o jogo por um caminho bem mais racional, exigindo a formulação de estratégias para se conseguir chegar a vitória.

Os primeiros chutes a gol, quando as duas duplas ainda não têm pontos, são direcionados na maior parte das vezes sem intenção muito definida. O chute mais forte ou mais fraco é a maior variação encontrada, quando notamos uma intenção ainda não muito clara de obter-se o gol ou o rebote. Neste momento do jogo qualquer ponto é importante, e os rebotes de trave, travessão, forquilha ou escanteio são conseguidos geralmente por acaso.

É claro que há momentos em que os jogadores miram as traves ou planejam um escanteio, mas esse tipo de situação é encontrada com muito mais frequência nas cobranças da segunda dupla, já que esta comumente se encontra em inferioridade de pontos e necessita de lances de valores específicos para conseguir a vitória, planejando com muito mais clareza seus passos.

Essa necessidade de pontos específicos motiva o jogador a buscar um direcionamento muito mais preciso nos seus chutes, visualizando o local onde ele queira acertar, desenvolvendo assim sua coordenação óculo motora. Com o aprendizado, ele será capaz de acertar o alvo no momento e com a força que quiser, conferindo ao jogador uma capacidade de finalização de maior nível e eficiência.

Já que a finalização é o elemento primordial deste jogo, ela aparece das mais variadas formas com o desenrolar dos lances. Um rebote de qualquer tipo, poderá dar início a um jogo de ataque contra defesa, onde a motivação gerada pelo número de pontos em jogo desencadeará um processo criativo com a atenção voltada unicamente para a realização do gol. O drible a ser dado, o passe em determinado momento ou até o chute de primeira serão realizados de forma objetiva, sendo o meio mais prático, escolhido a critério do jogador, para tentar a definição do lance naquele momento. A situação de

jogo se instala naturalmente, com todas as suas pressões e responsabilidades, sendo uma célula bem próxima do jogo de futebol em si, mas com a segurança de que um lance errado pode ser recuperado muito mais rapidamente que no jogo de futebol propriamente dito. O drible não aparece como mera firula, ou o chute de primeira como um capricho, são experimentos com o mais alto grau de confiança na sua realização e eficácia no objetivo de conquista do gol.

Quando propomos exercícios para o aprendizado e aperfeiçoamento de dribles, cabeceios e outros, não conseguimos muitas vezes conferir a real importância a esses elementos devido à falta de veracidade e objetivo existentes na situação de jogo. O drible foi inventado para ludibriar o adversário, mas a minha necessidade de ludibriar o adversário existe porque eu almejo chegar com maior facilidade ao gol. É essa noção objetiva que por vezes não colocamos em nossos exercícios, pois a capacidade da criança de transportar determinado fundamento para a chamada situação de jogo é tão menor quanto menor for sua experiência de jogo. Sendo assim, uma atividade como a rebatida dá esse sentido mais completo de por quê driblar ou passar a bola em determinado momento em função de uma finalidade, e não simplesmente driblar pelo drible ou passar pelo simples fato do passe.

A rebatida nos apresenta ainda um aspecto cooperativo muito forte, uma vez que uma dupla será melhor formada segundo uma soma das habilidades de seus integrantes. Isso pode parecer um tanto óbvio, mas é de extrema importância no processo de aprendizagem dos fundamentos do jogo. Uma boa dupla será aquela que tanto finaliza como também defende bem seu gol. Mesmo que tenhamos uma dupla formada por um jogador de grande habilidade como goleiro e outro de grande habilidade como atacante, esses

terão por vezes seus papéis trocados, dependendo das circunstâncias e necessidades que o jogo determina.

É comum encontrarmos duplas formadas por jogadores de grande habilidade para a prática do futebol, geralmente mais velhos, com outro de menor habilidade mesmo comparado ao restante do grupo, e geralmente mais novo. Esse jogador de maior habilidade usará de todos seus recursos para vencer o jogo, tentando cobrir ao máximo as deficiências de seu companheiro. Mas devido à dinâmica e à forma do jogo, o jogador de menor habilidade sempre será obrigado a participar em vários lances, podendo assim ter sua chance de aprender e se aperfeiçoar no jogo. O menos habilidoso não é deixado de lado, torna-se parceiro do mais habilidoso e confere à vitória de sua dupla um gosto especial, já que seu parceiro será o principal responsável nas ações do jogo, e a dupla adversária não admitirá perder para uma dupla composta teoricamente de um só jogador.

A rebatida é quase um jogo de futebol completo, pois ali encontramos seus principais lances aplicados de uma forma dinâmica e em função do seu principal objetivo: o gol. Dessa forma, sua não utilização no processo de aprendizagem do futebol deixa uma lacuna dificilmente preenchida por outro jogo que não a própria partida de futebol.

## **Jogo 2**

## Gol - a - Gol

*Fundamentos envolvidos:*

Chute

Domínio

Defesa

*Participantes : 1x1, 2x2, 3x3, 2x1*

*Forma mais encontrada: 1x1, 2x2*

### **Descrição - 1x1**

O *gol-a-gol* é jogo comumente encontrado em quadras de futsal, devido às suas dimensões reduzidas em comparação ao campo de futebol. Os jogadores utilizam muitas vezes a bola de futebol de campo, ou similar mais leve.

Cada jogador fica de um lado da quadra ou campo previamente delimitado, separado por uma linha divisória do campo do adversário, o qual não poderá ser invadido em hipótese alguma. Cada jogador terá seu gol a defender.

O jogo tem seu início com a definição de quem chuta primeiro. Nesse caso, o jogador posiciona a bola em qualquer lugar de seu campo e chuta, tentando atingir o gol adversário.

O defensor deverá proteger seu gol impedindo a entrada da bola utilizando qualquer parte do corpo, embora muitas vezes encontramos jogos nos quais a defesa com as mãos ou braços não é permitida, e punida com a penalidade máxima, quando ocorre.

É comum fixar-se um número limite de toques para defender e ajeitar a bola antes do chute, podendo variar de um a livre, dependendo do nível dos jogadores. Independente do número de toques permitido antes do chute, a linha divisória dos campos é sempre o limite, sendo que se um jogador deixa a bola escapar para o campo do adversário, seja por uma rebatida de um chute mais forte ou uma ajeitada errada, este perde a posse de bola, sendo o chute novamente do adversário.

Quando a bola sai dos limites do campo pela linha lateral, define-se como sendo de posse daquele que, projetando-se um prolongamento imaginário da linha divisória central, tiver a bola em seu campo, independente de quem a colocou para fora.

Vence o jogo quem obtém primeiro um número pré-estabelecido de gols, ou aquele que estiver com o placar a seu favor quando se decide encerrar a partida por algum motivo.

#### *Particularidade dos jogos 2x2, 3x3, 2x1, etc.*

Se as equipes forem formadas por dois jogadores ou mais, deve-se respeitar uma ordem de chute, não podendo haver, por exemplo, um jogador que só chute e outro que só defenda, devendo todos participarem das mesmas ações. Nesse tipo de jogo é permitido que um jogador ajeite a bola para seu

companheiro de equipe, muitas vezes também sob um número limitado de toques.

## **O Aprendizado Motor no Gol - a - Gol**

O principal fundamento existente no *gol a gol* é o chute direto ao gol. A variação das possibilidades de chute é infinita, sendo condicionada apenas pela dinâmica do jogo.

Chutes rápidos para pegar o adversário fora de posição, comumente se alternam com chutes estudados, e colocados de forma a tornarem-se indefensáveis.

A necessidade permanente da dosagem entre força e direção conferem aos jogadores uma grande habilidade de chute, de uma forma bem próxima ao jogo de futebol real, dada a sua extrema variabilidade de gestos, posturas e posições em campo necessárias ao bom desenvolvimento do jogo.

Um outro elemento, aparentemente secundário, aparece de forma decisiva e constante nas partidas. Esse elemento é o domínio de bola, que na maioria das vezes precede o chute. A noção de espaço e tempo ao ajeitar uma bola de forma que ela se posicione no local mais adequado para o chute é constantemente requisitada, devendo ser mais requintada ainda quanto menor for o número de toques permitido para ajeitar a bola. Num jogo onde haja a permissão de apenas um toque antes do chute e que ainda não seja permitido o uso dos braços e mãos para defesa, o jogador será obrigado a avaliar a força, a trajetória e o destino da bola chutada pelo seu adversário, tendo então que interceptá-la, se colocando no local mais apropriado, medindo sua força e controlando o seu corpo de forma que com apenas um toque consiga dominar a

bola dando-lhe nova direção, e não permitindo que ela escape para o campo adversário. Apenas após todo esse processo é que o jogador poderá se reorganizar e avaliar a melhor forma de chute, para então conseguir vencer o adversário.

Como se percebe, todo esse processo é idêntico ao que ocorre no jogo de futebol propriamente dito, quando o jogador deve dominar a bola e partir com rapidez para a finalização. Isso tudo confere ao *gol a gol* a característica de portar-se como uma célula do jogo de futebol, sendo um dos jogos mais ricos para o aprendizado da finalização através do chute.

O fundamento de defesa propriamente dito aparece com uma intensidade menor, já que não são em todos os jogos que permite-se o uso das mãos e braços, e quando permitido, os jogadores comumente utilizam a defesa como um toque para ajeitar a bola preparando-a para o chute.

O *gol a gol* é um jogo simples e objetivo, exatamente como deve ser a finalização num jogo de futebol.

## **Jogo 3**

### **Controle**

*Fundamentos envolvidos:*

Domínio

Finalização

Passe

Cabeceio

Defesa do goleiro

Cruzamento

*Participantes: mínimo 3.*

### **Descrição**

O grupo define o jogador que deverá ir para o gol num primeiro momento. Essa escolha muitas vezes é aleatória, indicando-se alguém, ou mesmo havendo voluntários. No caso de ninguém querer ser o goleiro, uma forma muito encontrada para esta escolha, é iniciar-se uma roda de controle, onde quem deixar cair a bola primeiro vai para o gol.

Definido o goleiro, o jogo começa levantando-se a bola e passando a outro jogador. Há jogos onde a finalização após o primeiro passe é permitida, mas na maioria dos casos só é permitida a finalização após, pelo menos, dois passes sem que a bola toque o chão.

O objetivo do jogo, portanto, é fazer os gols recebendo um passe com a bola no ar, “batendo de primeira”, sem antes dominá-la.

Cada gol marcado conta um ponto para o grupo que está atacando, enquanto que cada finalização pela linha de fundo conta um ponto para o goleiro. A bola que vai à linha de fundo por sobre o gol não é contada.

Toda vez que o grupo atacante completa três gols, zera-se o placar e inicia-se outra partida, mantendo o mesmo goleiro. Caso o goleiro atinja primeiro os três pontos pelas finalizações erradas, este sai do gol, dando lugar àquele jogador que concedeu o último ponto.

A contagem nem sempre é feita com três pontos para cada lado, encontrando-se também os placares de cinco pontos para cada lado ou três pontos para o goleiro e cinco pontos para os atacantes. O toque de mão pelos atacantes é contado como ponto do goleiro, e não há escanteios.

Uma outra forma do goleiro sair do gol ocorre quando consegue agarrar uma bola no alto, seja esta finalizada ou passada, indo imediatamente para o gol o último jogador a tocar na bola.

Embora todos os gols contem apenas um ponto, existe uma modalidade de gol que pode valer dois pontos ou a vitória imediata dos atacantes. Essa modalidade é o chamado “presente”, e ocorre quando o gol é assinalado após a reposição de bola em jogo pelo goleiro, conseguindo-se a finalização com a bola no ar, sem que haja nenhum passe.

As partidas costumam ser rápidas, iniciando-se uma após a outra, até que o jogo perca o interesse.

## O Aprendizado Motor no Controle

Em um jogo como o controle, onde o importante é não deixar a bola cair, as noções de espaço e tempo e a coordenação fina são enormemente requisitadas. O trabalho de finalização requer uma movimentação mais apurada, pois o erro não é permitido, e um cálculo mal feito de força, tempo ou direção pode ser responsável pelo ponto do goleiro.

O jogador adquire maior agilidade e precisão em suas finalizações, pois o gol bonito, embora também tenha valor de um ponto, vale mais perante o grupo, que destacará seu autor.

As situações para finalização são as mais variadas, havendo grande utilização do cabeceio, sendo este um dos poucos jogos de rua onde este fundamento aparece de forma significativa, sendo também uma forma muito utilizada de passe.

Para que o jogo possa acontecer, mais importante até do que a própria finalização, deve haver um grande cuidado no domínio e controle de bola e no passe. Como a bola deve estar sempre no alto, o jogador passa a explorar muito mais o espaço aéreo, adquirindo uma nova orientação dentro do espaço, fazendo com que seu corpo seja o limite entre a bola e o chão, utilizando-se de todas as formas para que ambos não se encontrem, e ainda ter o equilíbrio e a coordenação necessária para servir a bola na medida para a finalização de seu companheiro.

Em jogos de nível técnico mais elevado encontramos ainda, o fundamento da finta. Os jogadores através de uma troca rápida de passes, o que requer um grande domínio de bola, ludibriam o goleiro, ameaçando finalizações e servindo seus companheiros com passes sob medida, tornando o jogo muito

mais movimentado e criativo, proporcionando verdadeiros espetáculos de habilidade com a bola no ar.

Para o goleiro, embora muitas vezes protegido por uma área onde só é válido o gol de cabeça, o jogo é extremamente exigente. Capacidades como a velocidade de reação e a agilidade são predominantes para que possam ocorrer as defesas, pois as finalizações tendem a ser rápidas e fortes, ou com bolas colocadas em locais extremamente difíceis para o goleiro. Além disso, o goleiro depende mais dos erros dos jogadores de linha do que de suas defesas para somar os pontos necessários para sua saída do gol.

O controle é um jogo que exige muita atenção e concentração dos jogadores, o senso de oportunismo e a segurança na finalização são constantemente requisitados. É ainda um jogo de extrema beleza plástica no qual a motivação não está apenas em fazer o gol, mas sim em fazer o gol bonito, fazendo perceber ao jogador que o chute com a bola dominada não é a única forma de finalização, aumentando enormemente o repertório motor a ser utilizado neste fundamento.

## Jogo 4

### Bobinho

*Fundamentos envolvidos:*

Passe

Drible

Domínio

Desarme

Condução

*Número mínimo de participantes: 3*

### Descrição

O primeiro passo do jogo é definir quem será o *bobinho*, ou seja, o jogador que ficará no centro da roda tentando tomar a bola de algum integrante do grupo.

Encontramos várias maneiras para a escolha do *bobinho*, e destacamos algumas :

- o bobinho será aquele que estiver com a bola antes de iniciar o jogo.
- o bobinho será aquele que chegar logo em seguida à escolha do jogo.
- o bobinho será aquele que por último se manifestar dizendo uma senha como “entrei”, ou “primeiro”, “segundo”, etc.

-faz-se uma roda e começam a passar a bola só com um toque. Aquele que errar um passe ou der mais de um toque na bola será o *bobo*.

-faz-se uma roda e começam um controle. Aquele que deixar a bola cair será o *bobo*.

Existe uma infinidade de formas para a escolha do *bobinho*, dependendo sempre dos costumes do grupo que irá jogar.

Sempre que o jogo já estiver em andamento e chegar algum novo participante, este só entra se for na condição de *bobo*.

Definido o *bobinho*, este vai para o centro da roda, e seu objetivo será tomar a bola de alguém, que passará então a ser o novo *bobo*.

Este jogo apresenta uma infinidade de variações, de acordo com o nível técnico e habilidade do grupo. Algumas dessas variações destacamos a seguir:

- limitar o número de toques na bola (1, 2, 3, 4, etc).
- o *bobinho* toma a bola apenas tocando nela, não sendo necessário tirá-la de alguém, dominá-la e depois passá-la.
- se a bola sair da roda o autor do passe errado passa a ser o *bobo*.
- se o passe for curto e o jogador ameaçar ir para a bola e não conseguir recebê-la, este passa a ser o *bobo*.
- o passe só pode ser feito cruzando a bola.
- o passe não pode ser devolvido ao mesmo jogador.
- aumenta-se o número de *bobos* na roda.

As variações podem ser feitas em grande número, podendo chegar até a um misto de *controle* e *bobinho*, onde a bola só pode ser passada no alto,

sendo controlada. Além do *bobinho* que pode tomar a bola, os jogadores não podem deixá-la cair, sob pena de tornarem-se os *bobos*.

Outro aspecto interessante encontrado é a regra da “dívida”, podendo ocorrer de duas formas. A primeira acontece mediante um determinado número de passes, por exemplo 20, que o grupo conseguindo realizar ininterruptamente, o *bobinho* passa a ter a obrigação de tomar a bola duas vezes para sair do *bobo*. A segunda acontece mediante alguns dribles ou fintas. Se o *bobinho* permite que um passe seja feito com a bola passando por entre suas pernas ou então permite que seja dado o chamado “chapéu”, com a bola sendo jogada por cima de sua cabeça e apanhada do outro lado, mesmo que antes toque o chão, ele passa também a ter o direito de sair do *bobo* apenas após pagar estas dívidas, que são cumulativas, e podem chegar a um número tão elevado que fazem o jogo terminar ou o jogador que está no *bobo* desistir, devido ao grande esforço que terá de fazer para sair dessa posição.

## **O Aprendizado Motor no Bobinho**

O principal fundamento encontrado no *bobinho* é o fundamento do passe, sendo este o principal objetivo dos jogadores que não estão no *bobo*, já que ninguém deseja assumir esta posição.

A coordenação fina e as noções de espaço e tempo aparecem mais uma vez com grande ênfase também neste jogo, que, se bem jogado, torna extremamente difícil a função do *bobinho* de recuperar a posse de bola, o que acaba acontecendo na maior parte das vezes mais pelo erro dos passadores do que pelo mérito do marcador.

A superioridade numérica dos passadores torna o jogo adequado para o aprendizado do passe, visto que as possibilidades de se passar a bola são muitas, fazendo com que os jogadores vivenciem uma infinidade de situações onde o passar a bola é o principal problema a ser resolvido, já que o fator motivacional mais presente é o não entrar no *bobo*, situação tida como humilhante.

Em muitos casos o jogador que está no *bobo* não pode sair do jogo sem que antes recupere a bola, sob pena de sofrer alguns castigos como tapas, chutes, boladas ou até o desprezo dos colegas.

O jogador que entra no *bobo* e consegue sair rápido goza de maior respeito perante o grupo, enquanto que aquele que nunca entra, muitas vezes por não arriscar nenhum tipo de jogada diferente do passe simples, tem suas ações dificultadas, pois o grupo passa a dar-lhe passes mais difíceis para seu domínio, e até a provocá-lo para que faça jogadas de efeito, com o objetivo que este erre e entre também na posição de *bobinho*.

O senso de marcação e antecipação obtidos através de uma refinada noção espacial são requisitos muito acentuados para que o jogador tenha sucesso na posição de *bobinho*. Geralmente o jogador mais hábil desenvolve uma tática para facilitar a recuperação da bola, baseada numa seqüência de cercamentos e botes, conforme a dinâmica imposta pelo jogo.

A atenção do *bobinho* tende a ser redobrada, já que deve ficar atento ao menor erro do adversário.

Na posição de *bobinho* o jogador constrói um esquema cada vez mais variado de possibilidades de passe, tornando sua capacidade antecipativa e desarme mais rica e sua noção de marcação mais eficiente.

O drible e a finta aparecem no jogo como elementos de diferenciação entre os jogadores, pois quem for capaz de executá-los sem perder a posse da bola mostra sua superioridade perante os outros, sendo um bom drible comparado a um gol, num jogo onde haja finalização. Observa-se ainda, que o jogador que não tenta nenhum tipo de drible ou finta é muitas vezes excluído e provocado a fazê-lo, sendo este um ponto importante para a aprendizagem daqueles menos habilidosos, que encontram sob uma forma quase que obrigatória, um espaço para seu aprendizado.

O *bobinho* é um jogo que aceita uma infinidade de regras, dependendo do elemento que se queira realçar. Pode-se, por exemplo, tornar obrigatório o drible antes do passe, acentuando assim esse elemento, ou ser obrigatória a mudança de posição após o passe, incluindo assim com mais ênfase a noção de deslocamento e posicionamento. Qualquer elemento do futebol que se deseje incluir pode tornar o jogo mais ou menos interessante, dificultando-o ou facilitando-o, de acordo com o nível de seus jogadores.

O que confere brilho ao jogo é o que é feito antes do passe ou a forma com que este é concluído. O *bobinho* é um jogo em que torna-se obrigatório arriscar e inventar, pela vida do próprio jogo. Tecnicamente o passe aparece como objetivo principal, mas poeticamente sua construção é o que interessa, fazendo do *bobinho* um jogo extremamente criativo, quando poderia ser apenas mais uma simples atividade, mas é mais uma célula retirada do jogo de futebol.

## 7 - Conclusão

Pelo seu caráter auto-suficiente o jogo parece se portar como um animal selvagem, que sendo mantido em cativeiro perde seu brilho e sua graça, não sendo mais como era ao estar livre em seu habitat.

Se o jogo cria seu tempo e seu espaço próprios, isso significa que ele pode acontecer em qualquer local e a qualquer momento. Então por que não dentro de um plano de aula, com objetivos determinados e voltados para um fim de aprendizagem específica?

O que observamos constantemente é que na ânsia de dominar a situação o professor, muitas vezes, impede que o jogo aconteça, ditando regras que fogem à natureza do próprio jogo, ou tentando impor limitações a um ambiente ilimitado por natureza, mas que, paradoxalmente, tem a capacidade de limitar-se a si próprio.

Mas isso não quer dizer que o jogo não admite interferências; pelo contrário, as interferências podem enriquecê-lo e adequá-lo a nossos objetivos, desde que estes não fujam à sua natureza. Portanto, para se interferir com sucesso num jogo, deve-se antes de tudo conhecê-lo, e a melhor forma, senão única, é jogá-lo.

É muito difícil alguém ensinar o que não faz parte de seu mundo, imagine então ter de ensinar num mundo sem antes fazer parte dele.

O jogo está repleto dos aspectos motivacionais que tanto procuram os técnicos e professores. Dessa forma, ensinar através do jogo torna-se uma estratégia extremamente cativante e compensatória.

Não é raro vermos técnicos pedindo para seus jogadores treinarem as jogadas de forma séria, nas atividades tidas como situações de jogo. Esses

técnicos nada mais querem que seus jogadores joguem, cumprindo as tarefas numa dimensão de mundo diferente daquela “real”, mas num contexto imaginário, como se estivessem num “jogo de futebol de verdade”.

É interessante notar como o aspecto imaginário é melindroso. Entramos em seus domínios a maioria das vezes sem notar, e quando notamos somos até impelidos a voltar ao mundo concreto. O professor habilidoso é aquele que consegue levar seu grupo ao mundo da imaginação sem que este perceba, e entrar com ele. A esse mundo frágil levar ainda situações objetivas e úteis ao processo de aprendizado pretendido e, quando voltar, ter a certeza de ter propiciado o espaço de aprendizagem conforme o necessário.

Nos jogos de rua estudados, observamos a presença de todos os fundamentos do futebol, como mostra a tabela abaixo:

jogos/fundamentos	rebatida	controle	bobinho	gol-a-gol
finalização	x	x		x
passse/lançamento	x	x	x	
domínio	x	x	x	x
condução	x		x	x
desarme	x		x	
drible	x		x	
cruzamento		x		
cabeceio		x		
defesa de goleiro	x	x		x

Na tabela seguinte temos as habilidades e capacidades contidas de forma predominante em cada jogo, de acordo com os fundamentos e as necessidades do jogo de futebol.

habil. e capac. / jogos	rebatida	controle	bobinho	gol-a-gol
noção de espaço	x	x	x	x
noção de tempo	x	x	x	x
equilíbrio	x	x	x	x
motricidade fina	x	x	x	x
velocidade de reação	x	x	x	x
força de chute	x	x		x
agilidade	x	x	x	x
noção corporal	x	x	x	x
força muscular geral	x	x	x	x
impulsão vertical	x	x		x

Obs.: Os itens não assinalados na coluna do bobinho não significa que estes não estão presentes no jogo, mas sim que aparecem de forma secundária perante os outros itens.

Essas tabelas mostram a riqueza dos jogos de rua e sua adequação ao aprendizado motor do jogo de futebol.

Essas mesmas habilidades e fundamentos podem ser adquiridas por processos mecânicos e repetitivos. Mas, se o futebol é um jogo, nada mais coerente do que aprender seus fundamentos jogando.

Um indivíduo pode ser um exímio chutador, ou ainda ter um controle de bola apuradíssimo, mas isso não quer dizer que seja um bom jogador. O bom jogador é aquele que diante das situações encontradas em jogo,

escolhe a melhor maneira de resolvê-la naquele momento. O maior repertório de habilidades só será útil em jogo, ou seja, é necessário antes de tudo aprender a jogar, jogar na sua forma plena, para assim serem úteis as ferramentas do jogo.

Talvez, neste trabalho, ainda não haja provas suficientes de que o aprendizado motor através dos jogos de rua seja o mais eficiente, nem se todos os conceitos aqui apresentados são corretos para um trabalho que pretende ser acadêmico, mas para meu conforto recorro a PIETTSMANN, para dizer que *“correto é o que pode ser provado, no caso extremo a matemática, mas é justamente aí que se perdem as relações com a realidade. Verdadeiro, por outro lado, é apenas uma situação concretamente vivida, a qual, justamente por ser única, nunca repetida, tem que ficar para sempre sem prova”*<sup>5</sup>. Fim de jogo.

---

<sup>5</sup> Pietschmann, H. In: Freire, J. B. Educação de Corpo Inteiro. São Paulo, Scipione, 1989.

## 8 - REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (1) BUYTENDJIJK, F.J.J. Psicologia do Futebol. Ed. Harder, São Paulo, 1975.
- (2) \_\_\_\_\_ Het sel van mensch en diet als openbaring van levendriften (Amsterdan, 1932) In: HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo, Perspectiva, 1993.
- (3) FERNANDES, J.L. Futebol : Ciência, arte ou...sorte! São Paulo, EPU, 1994.
- (4) FREIRE, J.B. De corpo e alma. São Paulo, Scipione, 1991.
- (5) \_\_\_\_\_ Educação de corpo inteiro. São Paulo, Scipione, 1989.
- (6) GAIARSA, J. A. Futebol 2001. São Paulo, Summus, 1979.
- (7) GROSSER, NEUMAIER. Técnicas de entrenamiento. Ediciones Martinez Roca S. A., Barcelona, 1986.
- (8) HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo, Perspectiva, 1993.
- (9) MEINEL, K. Motricidade I. Rio de Janeiro, Ao Livro Técnico S. A., 1984.

(10) PIETSCHMANN, H. Das ende des naturwissenschaftlichen zeitalters.

In: Freire, J. B. Educação de Corpo inteiro. São Paulo, Scipione, 1989.

(11) ZONDERVAN, H. Het sel van bij fieren kinderen en volvassen mershen

(Amsterdã, 1932) In: HUIZINGA, J. Homo ludens. São Paulo, Perspectiva, 1993.