

A COMPETIÇÃO ESPORTIVA NA ESCOLA: REFLEXÕES SOBRE SUA IMPORTÂNCIA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Autores: SHIGUNOV, Viktor e SANTOS, Saray Giovana dos
Instituição: UFSC, CDS, DEF, Florianópolis, Santa Catarina, Brasil.

RESUMO

O esporte escolar pode ser entendido como um campo de vivência social positiva e uma função que deve ser desempenhada por profissionais preparados. Assim, deve-se especializar os que trabalham em funções diferenciadas, com conhecimentos específicos das áreas de atuação e práxis. As diferentes etapas para a consecução da seleção e detecção de talentos passa por políticas públicas, por planejamento, por investimentos e preparação dos profissionais. Além disto, deve-se ter claro como se quer o envolvimento das crianças nos programas esportivos. A significância desta questão reflete a preocupação genuína com o bem estar da criança. A questão principal do trabalho é discutir as diferentes possibilidades da competição e dos jogos como experiências positivas em um contexto social onde as crianças ampliam o seu fruir com atividades esportivas. Assim, existem possibilidades infinitas de proporcionar aprendizagens sociais através atividades físicas e esportivas, alcançando objetivos do grupo social, mas principalmente do indivíduo que quer estar voltado para a máxima olímpica, *altius, citius e fortius*. A competição seria valorizada na medida que se é capaz de colocá-la e adstringi-la ao caminho da firmamento da pessoa humana, destacando o que possui de mais sublime, desenvolvendo os aspectos fundamentais na formação da personalidade das crianças e dos jovens.

Palavras Chaves: Competição esportiva; escola, criança.

INTRODUÇÃO

A expressão "esporte escolar" não é nem nova nem muita desusada, porém com muito significado e polêmica.

Os países com maior pendor para a competição, nomeadamente USA, Japão, Alemanha, e os países socialistas, a seleção dos jovens valores passa por diferentes estágios de testes para indicação de não só preferências mas também sem empecilho no desenvolvimento progressivo, atlético dos alunos. Deve-se seguir muitos passos (finalidades, investimentos, competência, acompanhamento, material, equipamentos, intercâmbio) para tal consecução dos objetivos.

As diferenças etapas que são sugeridas por autores como Singer (1986), Martens (1988), devem ser: testes de aptidão, testes fisiológicos, físicos, cognitivos e sociológicos.

Não é objetivo do presente trabalho discutir as diferentes etapas propostas para detecção, melhoria e avaliação dos futuros jovens atletas.

Parece exagerado haver esta preocupação com os possíveis futuros atletas,

mas o caminho mais correto e com provável sucesso é o indicado. Conhecer todas as potencialidades para serem desenvolvidas e serem seguidas como acompanhadas o futuro atleta.

Esta concepção é bem diferente do que é normalmente praticada nas escolas do nosso país. Contudo não é exagero afirmar que o programa inicial deve ser rigoroso e investir no futuro nunca foi uma questão por demais preciosa.

Agora existe esta possibilidade, agora haverá especialistas nas bases da escola e do desporto escolar.

O outro grande problema das escolas em muitos países é não possuir um sistema adequado para o desenvolvimento do treinamento. Apesar da área de Educação Física ser oferecida ou então o professor desempenhar ambas as funções tanto de professor como a de treinador. Tudo leva a crer que não é uma função que pode ser levada efetivamente sem haver formação especializada. Senão veja-se: A formação do professor passa como sugerem Carreiro da Costa (1994), Mialaret (1977), Shigunov (1994) e Siedentop (1994) por diversas partes importantes na sua formação destacando-se: a) formação técnica b) formação pedagógica. Os objetivos na formação deveria ser na área de desenvolvimento das habilidades básicas, gestos e necessidades da prática desportiva.

Por outro lado a formação do técnico desportivo deveria prever uma outra linha de objetivos e formação para atender as necessidades e objetivos que estão voltados para detecção, desenvolvimento e melhoria dos talentos desportivos.

Entende-se que não são posições antagônicas, mas essencialmente complementares. Deve-se ter em mente que as diferenças de desempenhos é próprio de cada pessoa, mas a necessidade de entender e fazer com que a vida tenha sentido na prática desportiva, principalmente para os adolescentes, é função tanto do professor como do treinador.

Deve-se destacar que existe a necessidade de equilíbrio das atividades desportivas, familiares e profissionais na vida das pessoas, e destacar que a prática de um esporte deve constituir-se de uma fonte de alegrias, de desenvolvimento, de melhoria de qualidade de vida e nunca motivo de novas desordens devido a cargas excessivas ou exigências absurdas

AS CRIANÇAS NO ESPORTE

Uma das questões mais importantes e comuns que os pais, técnicos e as próprias crianças fazem sobre o esporte é quando ou com que idade deve-se envolver a criança em programas esportivos. A significância desta questão reflete a preocupação genuína com o bem estar da criança. Ao entender-se que a saúde e o bem estar da criança são os bens mais importantes e o esporte é um fator que pode contribuir para o desenvolvimento de experiências positivas e de crescimento fica claro que a questão da prontidão para o desporto é um leque de possibilidades que deve ser considerado para um estudo das variáveis. Inicialmente, deve-se conceituar e delimitar a questão da prontidão. A palavra prontidão significa para Seefeldt (1988) que o organismo alcançou um determinado ponto no processo de evolução. Em aprendizagem a prontidão implica na acumulação de eventos ou experiências tem acontecido e que possibilitam o aprendiz em adquirir uma

informação adicional, uma destreza ou um valor.

Campos (1998) e Sobral (1995) lembram que os professores freqüentemente fazem decisões sobre a prontidão das crianças em destrezas, mas pesquisas mostram que programas de atividades se baseiam em tradições e não em seqüências bem definidas de progressos seqüenciais. Desta forma, torna-se importante identificar as potencialidades das crianças e o possível estado de prontidão para as destrezas específicas e igualmente reconhecer os comportamentos que fortalecem este estado de prontidão.

As implicações dos estudos nesta área mostram que a habilidade em aprendizagem das destrezas motoras não é mais uma variável isolada atribuída à maturação que o indivíduo traz para a tarefa, mas sim uma combinação da prévia proficiência e a série de experiências que potencializam a aquisição das destrezas motoras, tais como, o ambiente e a estimulação precoce, idade cronológica, proporção corporal, ou as variáveis de escopo biológico. O mais razoável argumento para assegurar a prontidão ao jovem é analisar a tarefa a ser aprendida, acompanhamento para aquisição do pré-requisito para a destreza e a experimentação. A identificação dos mecanismos que norteiam os diferentes processos cognitivos e o nível de habilidade nas várias destrezas, poderá fornecer a base para o ensino de programas de iniciação esportiva para os jovens. Desenvolvendo este tipo de programa na escola, existe uma necessidade de falar-se em competição, rendimento, desempenho e nível de habilidades motoras.

ALGUMAS QUESTÕES SOBRE A COMPETIÇÃO E OS JOGOS

Muitos autores podem ser citados ao falar-se de competição. Porter (1999) diz que a competição se intensificou de forma drástica ao longo das últimas décadas em praticamente todas as partes do mundo. A competição referida pelo autor é a competição em todos os sentidos, indo deste a busca de um emprego até a venda de carros importados, passando pela proliferação dos canais de televisão pagos e específicos. A competição esportiva também é uma forma de experiência que deve ser estudada e analisada sob a forma de atividade válida que acontece em toda a parte do mundo, sob diferentes prismas, enfoques e interpretações, mas nunca deixando de ser uma competição no sentido empregado por Porter (1999), para designar uma forma de ação.

Já para Csikszentmihalyi (1992) ao descrever a experiência máxima, entre outras atividades, cita exemplos de atividade musical, alpinismo, dança, iatismo, enxadrismo e esportes diversos argumentando que tais atividades favorecem o *flow* pois facilitam tal realização pelo fato de serem criadas para atingir mais facilmente tais estados. Deve-se notar que tais atividades possuem regras que exigem o aprendizado de habilidades específicas, estabelecem metas, e o mais importante, dão retorno e tornam possível o controle externo. A outra questão de importância é a facilidade de concentração e a necessidade de envolvimento ao tornar a atividade tão distinta quanto possível da chamada "realidade prioritária" da vida cotidiana.

Deve-se reparar que em competições de todos os esportes, por exemplo, os participantes vestem-se com uniformes vistosos, tem ações diferenciadas e além disto ficam em áreas especiais que temporariamente os diferenciam dos mortais

comuns. Enquanto dura a competição e o espetáculo, jogadores e espectadores deixam de agir em função do senso comum e se concentram e vivem a realidade específica criada pelo jogo. Pode-se dizer que as atividades, as que fluem, tem como função primordial oferecer experiências que causam satisfação aos seus utentes. Assim, além das atividades já relacionadas, pode-se acrescentar as de teatro, arte, rituais, cerimônias e jogos, e da maneira como são apresentadas e concebidas, ajudam participantes e também espectadores a atingirem um estado mental organizado altamente satisfatório.

Caillois (1958) dividiu os jogos mundiais em quatro classes, dependendo do tipo de experiência que oferecem para os participantes. O sentido do jogo neste caso é usado no sentido mais amplo, para incluir todas as formas de atividades que causam satisfação. Assim, a forma de **Agon** incluiria jogos que tem como característica principal a competição, como é a maioria dos eventos esportivos e atléticos atuais e principalmente da cultura ocidental; **Alea** é a classe que inclui todos os jogos de azar; **Ilinx**, ou vertigem, é o nome dado às atividades que alteram a consciência, desorganizando a percepção normal, criando uma sensação de vertigem, como é o andar no trem da montanha russa ou saltar de pára-quedas; e o último grupo seria do **Mimetismo** onde as atividades propiciam a criação de realidades alternativas e como exemplo pode-se citar a dança, o teatro e as artes em geral.

Desta forma, usando o esquema proposto por Caillois, pode-se dizer que os jogos oferecem oportunidades de ultrapassar os limites das experiências cotidianas e comuns de quatro maneiras diferentes, exigindo habilidades e concepções especiais para poder sair-se melhor e usufruir a maior satisfação possível dos jogos.

Ao analisar-se os jogos que tem como princípio o agonismo, **Jogos Agonísticos**, suscitam ao participante a necessidade de aumentar a sua aptidão para enfrentar o desafio apresentado pelas habilidades dos adversários. Desta forma, a competição toma um rumo de experiência vivida, satisfazendo as necessidades de vencer, impressionar, ou obter um contrato vantajoso, então é possível e provável que a competição não se torne uma distração, um lazer, mas uma carga de trabalho.

Os **Jogos Aleatórios** causam satisfação pela razão de criarem a ilusão de controle do futuro inescrutável. Existem muitos exemplos desde as mais antigas até as mais modernas civilizações que usam tais jogos para distração, obtenção de dinheiro e prazer. A adivinhação é uma característica universal da cultura, uma tentativa de romper os laços e restrições do presente e tentar vislumbrar o que vai acontecer, convictos da sua própria ilusão mas buscando a sua realização. Os jogos de azar atingem a mesma necessidade, tornando-se fortes argumentos para a sua efetivação.

A **Vertigem** é a forma mais direta de alterar a consciência, e temos que as crianças correm em círculos até ficarem tontas; os dervixes, dançarinos do Oriente Médio, que rodopiam sem cessar, entrando em estado de êxtase da mesma maneira. Toda e qualquer atividade que possui o poder de transformar a realidade que percebemos causa, conseqüentemente, satisfação, o que muitas vezes explica a atração exercida pela ilusória "**expansão da consciência**" oferecida por drogas de todos os tipos, passando por cogumelos mágicos ao álcool, até a atual caixa de

Pandora dos alucinógenos químicos.

Não se pode esquecer que a consciência não pode ser expandida, o que pode ser feito é embaralhar seu conteúdo, o que dá a impressão de tê-la ampliado de alguma forma, e contudo, o preço da maioria das alterações induzidas artificialmente é a perda do controle sobre essa mesma consciência, com danos às vezes irreversíveis.

O **Mimetismo** cria a ilusão do sentimento de grandeza e nos faz sentir como se fossemos mais do que na verdade somos, através da fantasia, do fingimento, do faz de conta e da dissimulação. Podemos reportar-se à nossos ancestrais que enquanto dançavam vestindo máscaras de seus deuses, tinham a sensação de uma poderosa identificação com as forças que regiam o universo, dominando os diferentes elementos naturais. No decorrer da evolução humana, todas as culturas desenvolveram atividades que de início foram criadas para aperfeiçoar a qualidade da experiência. Pode-se notar que até as sociedades menos avançadas tecnologicamente possuem alguma forma de arte, música, dança e uma grande variedade de jogos que são praticados por crianças e adultos. Indiferente à forma de expressão, seja correndo sozinho, seja correndo em uma competição, ou então executando um ritual religioso, acrescentado desta forma à atividade uma dimensão ritualista elaborada, o simples ato de movimentar o corpo no espaço torna-se uma fonte de retorno complexa que proporciona a experiência máxima e reforça desta forma o sentimento do "eu". Desta forma, cada órgão sensorial, cada função, principalmente, motora pode ser canalizada para produzir o fluir, a fruição da vida.

MAIS ALTO, MAIS RÁPIDO, MAIS FORTE

A máxima latina dos modernos Jogos Olímpicos – **Altius, citius, fortius** – é uma síntese perfeita, embora não plena, de como o corpo pode experimentar a satisfação do fluir. Esta frase abrange o fundamento lógico de todos os esportes, que é justamente fazer melhor algo que já foi feito anteriormente. A forma mais pura do atletismo e de outros esportes em geral é transpor os limites daquilo que o corpo é capaz de realizar.

Pode-se analisar que uma meta atlética, por menos importante possa parecer a um leigo, ela se torna uma questão muito séria quando realizada com a intenção e objetivo de demonstrar uma determinada habilidade com perfeição. Para exemplificar, pode-se tomar como referência o ato de arremessar, que é muito comum, pois até as crianças na mais tenra idade já o fazem e são muito boas nisto, como testemunham os brinquedos que cercam o berço de qualquer criança. Contudo, a distância que uma pessoa consegue arremessar um objeto específico torna-se um assunto lendário. Os gregos inventaram o disco e os grandes arremessadores foram imortalizados pelos melhores escultores. O discóbulo é uma escultura representando um arremessador de disco e é um dos símbolos da Educação Física e da cultura olímpica. Atualmente, os lançadores de beisebol tornam-se ricos e famosos pelo fato de arremessarem com velocidade e precisão e os jogadores podem acertar a cesta de longe. Alguns atletas arremessam dardo, martelo, disco e peso; outros lançam bumerangues ou linhas de pesca; outros ainda jogam boliche. As diferentes variações da capacidade básica de arremessar oferece

oportunidades quase ilimitadas de satisfação nesta forma específica de atividade física.

Assim, a competição existe desde os primórdios da sociedade, desde o início do homem. Ela pode ser analisada sob diferentes prismas e enfoques. Desde o ponto de vista biológico até o filosófico, passando pelo aspecto antropológico e sociológico. A competição é inerente à evolução, preservação e o fluir da vida.

Na existência humana o homem luta por sua sobrevivência, agrupando-se, integrando-se com outros seres humanos para facilitar as vicissitudes, e assim tornou-se um ser social, sendo as lutas diárias as que levavam à estes agrupamentos, criando povos, etnias, grupos diferentes que nem sempre conseguiam viver em paz. Lutavam por uma série de motivos, por uma série de razões, podendo ser sociais, biológicas ou psicológicas. Atualmente, modernamente algumas teorias tentam explicar as ações e atitudes dos homens, elaborando as teorias de necessidades, pois o homem nunca será um ser saciado, pois desde que satisfaça um nível de necessidades, sempre haverá um outro nível para ser conquistado, para ser galgado ou objetivado. É uma competição que leva o indivíduo a sonhar e buscar as diferentes realizações e satisfazer os diferentes sonhos de cada homem de cada ser humano, diferente na sua cultura, diferente na sua concepção, diferente na sua imaginação dentro de uma cultura.

Para alcançar estes objetivos, como afirmam Santin (1994), Siedentop (1994) Sobral (1991) o grupo social ou o indivíduo sente necessidade de planejar seu futuro, organizar suas ações, executar, muitas vezes em conjunto, suas atividades e controlar os resultados desta ação.

Altius, a primeira palavra da máxima olímpica é outro desafio universal. Esta máxima, evoca o pairar no ar, o romper os grilhões da gravidade, torna-se um dos sonhos mais antigos da humanidade. O mito de Ícaro, que com suas asas adaptadas queria alcançar o sol, permanece há muito tempo como uma alegoria dos objetivos – ao mesmo tempo nobres e mal orientados – da própria civilização.

Citius, a segunda palavra da máxima olímpica é sempre um novo desafio a ser vencido. Deslocar-se o mais rapidamente possível e desta forma alcançar o infinito, buscar velocidades cada vez maiores, estabelecer recordes da própria capacidade ou então como pilotando artefatos construídos cada vez mais velozes.

Fortius, a terceira palavra da máxima olímpica remete aos feitos de força do homem, vencendo obstáculos e provando sua força e poder frente aos outros que desafiam e conseguem mostrar cada vez mais a força que consegue superar as limitações e prisão do próprio corpo.

As atividades envolvidas com os três princípios da máxima olímpica, como saltar o mais alto, escalar os picos mais elevados, voar o mais rápido fora da terra, correr o mais rápido, levantar o maior peso, arremessar o mais longe, arrastar um caminhão ou avião, são algumas das inúmeras atividades mais satisfatórias que se pode praticar.

Deve-se destacar que o fluir da satisfação baseadas no uso de aptidões físicas não ocorrem apenas no contexto de importantes façanhas atléticas e os participantes dos Jogos Olímpicos não tem como dom exclusivo encontrar esta satisfação em um desempenho que ultrapassa os limites existentes. Toda pessoa, independentemente de sua capacidade, sempre pode subir mais alto, ir um pouco

mais rápido e tornar-se um pouco mais forte. A alegria de ultrapassar os limites do corpo esta ao alcance de todos, devendo ter o seu nível, o seu limite a sua própria limitação, que pode ser superada com mecanismos que envolvem ações corporais e mentais.

A ação física por mais simples que seja pode causar satisfação quando se converte em uma fonte geradora de alegria e do fluir. Pode-se destacar as etapas essenciais desse processo, que sumariamente são: estabelecer uma meta global e muitas submetas que forem realmente exequíveis; descobrir formas de avaliação do progresso em função das metas escolhidas; manter-se concentrado no que se esta fazendo e continuar efetuando distinções cada vez mais precisas no diferentes desafios envolvidos na atividade escolhida; desenvolver as aptidões necessárias para poder interagir com as oportunidades disponíveis e continuar aumentando os desafios disponíveis quando a atividade tornar-se muito tediosa ou psicologicamente insuportável.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES À FORMA DE CONCLUSÃO

Apresentar, nas referências bibliográficas, autores que podem servir de subsídio, Shigunov (2000), para algumas reflexões preliminares que sempre acompanham a discussão referente ao esporte e principalmente o escolar:

- Deve-se distinguir claramente a função de ensinar e a função de treinar; e proporcionar para as crianças com aptidões esportivas um planejamento e uma direção para aproveitamento maior e mais específico das suas prontidões ;

- Deve-se ensinar à toda criança os gestos básicos, desenvolver e potenciar as qualidades tanto físicas como psicológicas;

- Não se pode exigir ou querer que toda criança seja atleta e atuar com todas elas como tal, mas as crianças que tenham motivação, interesse, requisitos básicos físicos e psicológicos para o esporte devem ser incentivadas e entrarem em um programa de treinamento esportivo sob a responsabilidade de pessoas especializadas para tal fim;

- Não se pode negar à nenhuma criança e adolescente acesso às atividades físicas e também à prática esportiva na escola e na comunidade;

- Deve-se entender o esporte como forma positiva de um campo de aprendizagem social compatível com os padrões de desenvolvimento da criança e do adolescente;

- A responsabilidade do crescimento da criança e do adolescente estão amarradas em uma trilogia constituída por família, escola e comunidade;

- Mais pesquisas em diferentes eixos deverão ser realizadas para ampliar o espectro e conseguir o entendimento das muitas variáveis intervenientes no processo de crescimento do ser humano iniciando-se , principalmente na infância.

Valorizar o esporte, a competição e o treinamento na medida que se é capaz de colocá-los e adstringi-los ao caminho da firmação da pessoa humana, no desenvolvimento da individualidade, na humanização desportiva, destacando o que possui de mais sublime, somente assim, poder-se-á desenvolver, também os aspectos fundamentais na formação da personalidade dos jovens e tornar, desta

maneira, a competição, o treinamento e o desporto um forma de viver-se em sociedade com dignidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENTO, J.O. **Para uma formação desportiva-corporal na escola**. Lisboa (Portugal): Livros Horizonte, 1989.
- BIDDLE, S. J. H. **Exercice motivation across the life-span**. In, European Perspectives on Exercice and Sport Psychology, Stuart J.H.Biddle (ed.), Champaign: Human Kinetics, 3-25, 1995.
- CARREIRO DA COSTA, F. A. A. Condições, factores e êxito no desempenho de uma técnica desportiva. **Revista Horizonte**, vol. VI, nº 39, Dossier, 1990.
- LIMA, T. **Alta competição. Desporto de dimensões humanas?** Lisboa: Livros Horizonte, 1981.
- MARTENS, R. **Coaches Guide for Sport Psychology**. Champaign: Human Kinetics, 1988.
- MATVEEV, L. P. **Preparação desportiva**. Londrina: Midiograf, 1996.
- MIALARET, M. **A formação dos professores**. Coimbra (Portugal): Livraria Almedina, 1979.
- PORTER, Michael E. **Competição**. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1999.
- POSTIC, M. **Observação e formação de professores**. Coimbra (Portugal): Livraria Almedina, 1979.
- SANTIN, S. **Educação Física: Da alegria do lúdico à opressão do rendimento**. Porto Alegre: Edições EST/ESEF, 1994.
- SANTOS, E. S. **Educação Física escolar; por uma cultura desportiva**. Novo Hamburgo: Editora Sulina, 1998.
- SIEDENTOP, D. **Development Teaching Skills in Physical Edcation**. Palo Alto: Mayfield, 1983.
- **Sport Education**. Champaign: Human Kinetics, 1994.
- SHIGUNOV, V. Formação de professores: estudo da dimensão afetiva. **UNIMAR**, vol. 16,1, 243-257, 1994.
- SHIGUNOV, V, Reflexões sobre o desporto escolar: questões de formação e competências. **Revista Paranaense de Educação Física**, n º 1, v. 1, p. 56 – 62, 2000.
- SINGER, R. N. **El aprendijage de las acciones motrices en el deporte**. Barcelona (Espanha): Editorial Hispano Europea, 1986.
- SOBRAL, F. Desporto escolar e desporto federado: os traços de diferença. **Boletim SPEF**, nº 2-3, verão- outono, 11-20, 1991.
- Determinantes culturais da prática desportiva das crianças e dos adolescentes. **Agon**, n º1, 11-22,1995.
- SEEFELDT, V. **The Concept of Readiness Applied to Motor Skill Acquisition**. In, Children in Sport. Frank L. Smoll, Richard A. Magill e Michael J.Ash. Champaign:Human Kinetics, 45-52, 1988.