



Formação

Informativo Nº 24 - Edição Especial - Janeiro de 2015

www.formacao.org.br

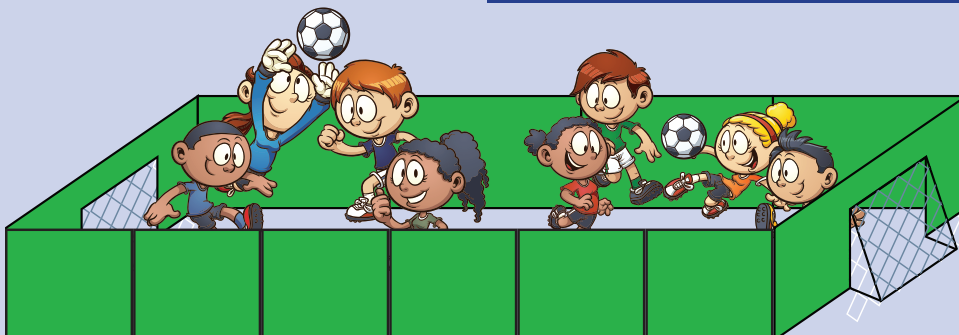
EDITORIAL

Este é um número especial do INFORMAÇÃO. Seu conteúdo contempla uma de nossas tecnologias sociais (BOLAção), bem como os resultados de novas adaptações de esporte educativo produzido durante o Projeto NUCEL, implantado em 2014, na região do Itaqui - Bacanga. Este último, apoiado pela Vale.

Pelo projeto Escola de Mediação, em parceria com UNICEF e SAMSUNG produzimos um manual de Esportes Educativos explicando como realizar os Esportes 3 com mediação e planilhas. Com apoio de SFW e Sony sistematizamos a tecnologia social BOLAção, projeto concebido em 2012 e em execução desde esse ano, pelo Formação, em várias cidades maranhenses e espraído para outras regiões brasileiras. No BOLAção divulgamos nossas planilhas ilustradas para jogos de FutRua3.

Desde a concepção do Projeto NUCEL para as comunidades de Gapara, Residencial Primavera, Argola e Tambor e Vila São João da Boa Vista, a ideia foi a de consolidar durante sua execução as planilhas ilustradas na ação com crianças e, em oficinas de animação com estudantes da UEB João do Vale, produzir animações com a temática do esporte 3 e uma história em quadrinho retratando atividades no NUCEL para trabalharmos nas escolas e núcleos, esta, podendo vir a ser também animada.

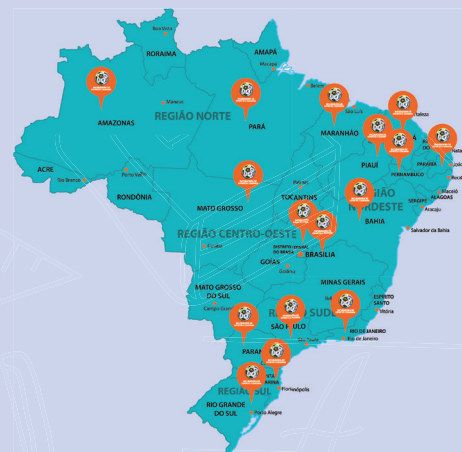
Com estudantes da UEB produzimos cinco animações experimentais em onze oficinas realizadas ao longo do segundo semestre de 2014 e organizamos dois mini festivais de anima-



ção. Nesses mini festivais socializamos com o público da Unidade Escolar as suas produções (ainda não finalizadas) e outras animações, que serviram como referências.

Também, durante as atividades do NUCEL foram adaptadas as modalidades Badminton e Rugby para o Esporte 3 e houve oficinas de produção de materiais alternativos, como travinhas de cano.

Nesse processo, a cada novo projeto e novo núcleo implantado os conhecimentos não apenas são reaplicados e disseminados, como também novos conhecimentos passam a ser produzidos como resultado das experiências locais. Por exemplo, Rugby 3 foi adotado pela primeira vez pelo Formação durante atividades que desenvolveu nos NUCEL da área Itaqui Bacanga.



ONDE ATUAMOS?

Ao longo de seus quinze anos, o Formação, através de seu trabalho com esporte e mobilização da juventude já esteve desenvolvendo projetos em vários estados brasileiros. O mapa do Brasil mostra por onde já andamos.

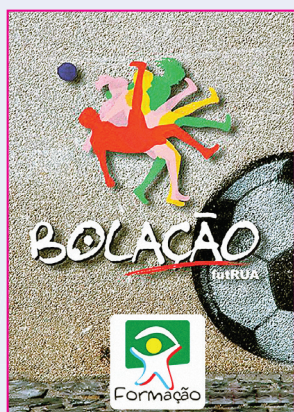
BOLAÇÃO (BALLACTION) – SOCIAL TECHNOLOGY

BOLAção is the name of a social technology developed by the Formação Institute during the execution of the BOLAção of FutRua3 Caravan Project, supported by FIFA - Football For Hope.

THE SOCIAL TECHNOLOGY BOLAÇÃO KIT IS COMPRISED BY:

- 1 - THEORETICAL FRAMEWORK
- 2 - VOLUNTEER MODEL IN SPORT 3 MOBILIZATION AND MEDIATION
- 3 - YOUNG LEADERS - MEDIATORS TRAINING PROGRAM

- 4 - BOLAÇÃO COURT
- 5 - ILLUSTRATED SPREADSHEETS
- 6 - SPORT 3 BOLAÇÃO CARAVANS
- 7 - MANAGEMENT MODEL



BOLAÇÃO – TECNOLOGIA SOCIAL

BOLAção é o nome de uma tecnologia social desenvolvida pelo Formação ao longo da execução do Projeto Caravanas BOLAção de FutRua3, que teve apoio da FIFA - Football For Hope.

O KIT BOLAÇÃO DE TECNOLOGIA SOCIAL CONSTITUI-SE:

1 - FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2 - MODELO DE VOLUNTARIADO EM MOBILIZAÇÃO E MEDIAÇÃO EM ESPORTES 3

3 - PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE JOVENS LÍDERES - MEDIADORES

4 - QUADRA BOLAÇÃO

5 - PLANILHAS ILUSTRADAS

6 - CARAVANAS BOLAÇÃO DE ESPORTES 3

7 - MODELO DE GESTÃO

I – FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Crianças e Aprendizagens

www.admirareducacaomaranhense.wordpress.com



ZDR - Zona de Desenvolvimento Real

ZDP - Zona de Desenvolvimento Proximal

ZDP - Zona de Desenvolvimento Potencial

CRIANÇA

No ventre
Impulsividade do SER em SER
INTERATIVIDADE?

O Formação trabalha com a ideia de que todas as pessoas são capazes de aprender e, quanto mais cedo proporcionamos alimentos para esses aprendizados, mais nos nutrimos e nos desenvolvemos.

Também partimos da premissa de que sendo a Educação Infantil a única etapa da educação que não recuperamos em idades mais avançadas, devemos durante a infância proporcionar às crianças os mais variados conhecimentos, não lhes negando a possibilidade de que flua seu desenvolvimento intelectual, afetivo e motor.

Ao nascer
Possibilidade de SER com SERES
INTERATIVIDADE?

Pesquisas indicam que até os 6 anos de idade as crianças estão potencialmente ou verdadeiramente construindo bases para tudo que poderão vir a ser, quando adultas.

Estão moldando nessa idade o seu cérebro, órgão de adaptação do ser vivo, ao seu ecossistema e ao seu momento histórico, que molda-se pela experiência vivida a cada instante desde o ventre da mãe, até quando nasce e vai crescendo. Dessa forma, práticas saudáveis de diálogos afetivos, introdução à realidade pelo universo lúdico dos contos de fada, entre outras são tão

Ao crescer
Potencialidade para SER entre SERES
INTERATIVIDADE?

importantes como formas de ligar e conectar a criança com o seu mundo real circundante.

Também é nesse período da vida, do nascimento até os seis anos de idade, que o cérebro alcança 90% de seu crescimento e desenvolve 90% de suas potencialidades. Até essa idade, a criança aprende tudo o que se lhe queira ensinar - e também o que não se pretende que ela aprenda e o que não se imagina que ela está aprendendo.

EXPEDIENTE:

Formação - uma organização não governamental criada em 1999.

Maria Regina Martins Cabral
Diretora Administrativa.

Claudio Henrique Lima da Silva
Diretor Financeiro.

Vania Maria Monteles Viana
Secretaria Executiva.

Fabio Alessandro Sousa Cabral
Coordenador de Planejamento
e Comunicação

Lidia Fernanda da Silva Vasconcelos
Coordenadora de Mobilização e GT
Educação.

Elaboração:
Maria Regina Martins Cabral
Diane Pereira Sousa
Coordenadora de Incubadora
de Esporte e Cidadania

Equipe do Projeto NUCEL:
Diane Pereira Sousa
Kassiana Pessoa
Narjara Margarida Freitas
Karollyne da Luz
Mell Garcia
Benedito Soares

Revisão:
Maria Regina Martins Cabral
Diane Pereira Sousa
Lidia Fernanda da Silva Vasconcelos
e Equipe da Incubadora de Esportes e
Cidadania

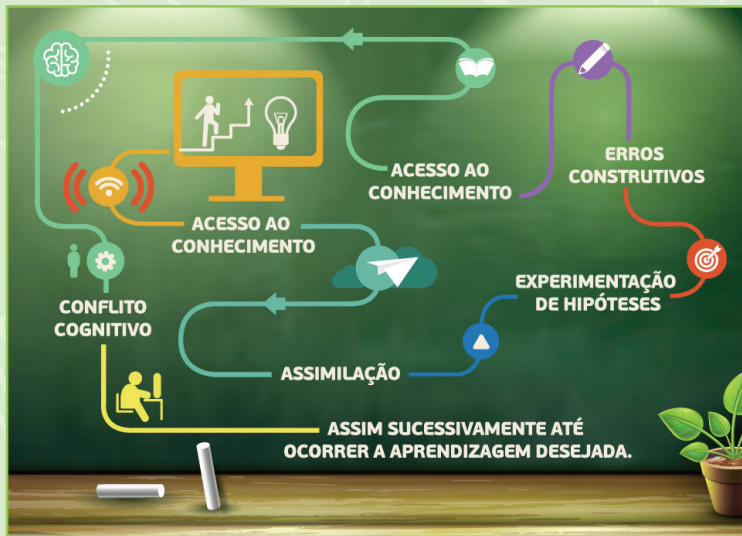
Tiragem: 1000 exemplares

Endereço:
Rua das Limeiras, Q D, C 14, Jardim Renascença
65075-260 - São Luis- MA - Brasil
www.formacao.org.br
facebook.com/institutoformacaoma
formacao@formacao.org.br
Fone: (098) 3301 3883



Este texto contém fragmentos de diversas reflexões feitas por Regina Cabral nos últimos quinze anos e, também, é parte da fundamentação teórica do Projeto BOLAção. Parte do texto está na sistematização desse projeto que o Formação fez para publicação de SFW - Sony.

COMO APRENDEMOS?



Como vemos, do nascer aos seis anos de idade aprendemos muitas coisas. Segundo algumas teses, isso ocorre por:

- assimilação do que vemos, ouvimos, assistimos, praticamos;
- pela experimentação de hipóteses cognitivas do assimilado;
- pela superação dos erros construtivos no processo inicial de experimentação;
- pelos conflitos cognitivos que ocorrem quando comparamos o que sabemos com o conhecimento mais elaborado do outro;
- pela continuidade da assimilação, que gera mais experimentação, provocando novos erros. Esses, por sua vez, produzem novos conflitos ocorridos quando comparamos o que sabemos com o que o outro sabe, num processo contínuo que pode nos levar à aprendizagem almejada, se houver conteúdos e ações que ajudem no nosso desenvolvimento.

NEM SEMPRE SE ENTENDEU DESSA FORMA!

Existem pelo menos três concepções estudadas pela psicologia a partir do momento em que pesquisadores foram em busca de respostas para suas inquietações a respeito do desenvolvimento que acontece durante a vida de um indivíduo (ser humano). Três dessas concepções surgem das respostas às indagações e pesquisas realizadas: o inatismo, o ambientalismo e o interacionismo.

A primeira teoria (inatismo) defende que o indivíduo carrega desde seu nascimento traços que irão determinar o que ele será profissionalmente e que habilidades terá futuramente, com adoção de expressões do tipo “ele nasceu para ser um jogador”.

O ambientalismo defende a ideia de que o indivíduo constrói habilidades apenas pelo ambiente em que ele é inserido na vida social, sendo o homem um ser passivo, que pode ser manipulado e controlado pela simples alteração do ambiente ou da situação em que

se encontra. Não há nessa concepção a preocupação em explicar os processos pelos quais a criança raciocina e se apropria do conhecimento.

Assim, até o século 19 e início do século 20, a história da psicologia, em particular da psicologia do desenvolvimento cognitivo, transcorreu em boa medida submetida ao referencial epistemológico da filosofia da ciência, herdada do pensamento moderno.

Por exemplo, propuseram explicações do desenvolvimento cognitivo das crianças “por dentro”, recorrendo à arquitetura natural do conhecimento, e “por fora”, como marca dos estímulos e dos fatores sociais. Ou se estabeleceu uma separação rígida entre uma psicologia que explica o desenvolvimento de habilidades naturais e uma psicologia compreensiva, apropriada para a inserção cultural da ação humana, retornando à dicotomia entre ciências naturais e ciências sociais.

Nas concepções interacionistas o desenvolvimento humano é fruto da interação de fatores biológicos e ambientais (quando citamos ambiente nos referimos aos espaços sociais, históricos e culturais). Nessa concepção, podemos então afirmar que somos sujeitos ativos e temos a capacidade de construir nossas características de acordo com a relação que estabelecemos com o meio físico, social e cultural. Portanto, o desenvolvimento acontece por meio das relações socioculturais. É nessa concepção que o desenvolvimento produz aprendizagem e aprendizagem produz desenvolvimento.

Dessa forma, compreende-se que durante muito tempo o sujeito que aprende foi visto como alguém que já nascia destinado a ser um “homem de saber” ou um “ignorante”. Na área do esporte, quem o praticava era apenas visto como uma máquina muscular sem grande capacidade de pensar, de refletir e de atuar criticamente na sociedade.

A IMPORTÂNCIA DE PIAGET

A psicologia servia quase sempre para medir a capacidade das pessoas e avaliar se estavam prontas para seguir em frente no seu processo de desenvolvimento intelectual. A partir do final do século 19 e ao longo do século 20, pensadores, como Piaget, Freud, Erikson, colocaram em dúvida essa forma de avaliar o processo de aprendizagem do ser humano e passaram a defender que as pessoas

aprendem na interação com o meio ambiente e não já nascem com uma habilidade nata.

Na concepção anterior a Piaget, o processo de aprendizagem era compreendido como sendo um processo de acumulação de conteúdo. Para Piaget, a aprendizagem é um processo que acontece por meio de aproximações sucessivas e não de forma acumulativa e homogênea, como se supunha até esse período.

Em sua obra, Piaget afirma que o desenvolvimento cognitivo das pessoas desde a infância é sequencial e caminha de estruturas mais simples para estruturas mais complexas, sendo que o desenvolvimento da inteligência passa por estágios que são os mesmos para todos os indivíduos e se sucedem na mesma ordem (Banks - Leite, 1997).

CONTRIBUIÇÕES DE VIGOTSKY

Outro pensador que muito contribuiu para se entender os processos de aprendizagem foi o russo Vygotsky. Para ele, a aprendizagem da língua escrita se dá não somente por meio da aquisição da linguagem falada, mas também por vários outros conhecimentos. Ele critica visões da Pedagogia e da Psicologia que consideram, por exemplo, a atividade da escrita apenas como uma habilidade motora.

Exemplificando na área do esporte, poderíamos dizer que a atividade motora, apesar de ser importante no esporte de alto rendimento não é a única habilidade na prática esportiva que precisa ser desenvolvida e/ou que, ao ser desenvolvi-

da, possibilita uma prática emancipadora e conquistadora e aprendizagens importantes, mesmo no campo pessoal. E dependendo da forma como se introduz essa prática desde as primeiras idades, o seu desenvolvimento e uso poderá ter um formato ou outro.

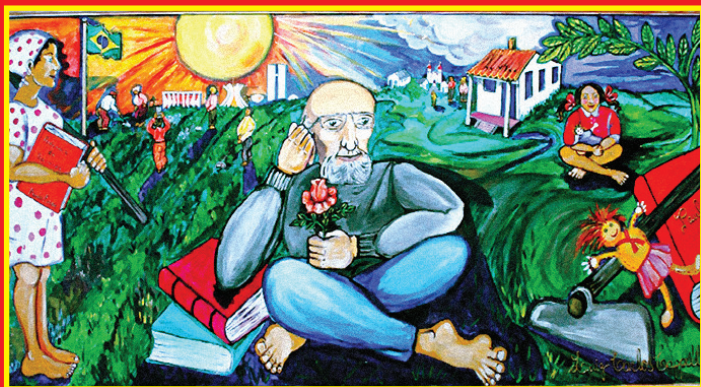
Por exemplo, regra geral, no futebol ensina-se a chutar bem a bola, mas não se ensina a ser feliz, livre e solidário; ensina-se a competir e não a ser solidário, mesmo sendo um jogo de equipe.

Quando pensamos o conceito BOLAÇÃO foi para trabalharmos essa outra perspectiva, desde o

momento em que a criança constrói suas bases de saberes para toda a sua vida, que segue...Assim, BOLAÇÃO surge para ampliar a dimensão desenvolvida pela prática do futebol e de outros esportes. Ou seja: a bola que vai de pé em pé também produz solidariedade, alegria, favorece a construção de laços e aumenta o índice coletivo de felicidade.



FREIRE, O PROBLEMATIZADOR



Outro pensador que tem contribuído muito com a compreensão de como acontece o processo de aprendizagem é o brasileiro Paulo Freire. O seu pensamento também reforça a compreensão de que a aprendizagem ocorre na convivência social, uns com os outros, nos diversos meios onde interagem por meio de diálogos, com relações horizontais e problematização de conteúdo. Ele diz em sua obra mais famosa, *Pedagogia do Oprimido*, que as pessoas têm conhecimentos que não podem ser esquecidos no processo educativo e que o conhecimento se forma na relação que se tem no e com o mundo circundante.

Para Freire, conhece-se o desconhecido a partir do já conhecido, sendo que o já conhecido da criança, do adolescente, do jovem ou do adulto está centrado em sua própria realidade. É claro que a realidade do adulto tem mais relação com a vida real, enquanto que a realidade das crianças tem muita relação com o mundo da imaginação, o lúdico, as brincadeiras. Por isso, é tão importante haver riqueza de ações nesse sentido.

SIMILARIDADES ENTRE FORMAS DE APRENDIZAGENS

Na atualidade, alguns teóricos continuam investigando os processos de aprendizagem dos conhecimentos e das atitudes das pessoas na situação de aprendiz ou de produtor de conhecimentos. No que se refere à alfabetização, nos anos 1990, além de Freire e de tantos outros, estudos de duas latino-americanas (Emília Ferreiro e Ana Teberosky), têm sido adotados no Brasil.

A analogia da aprendizagem do esporte com a alfabetização (aprendizagem da base alfabética) nos ajuda a compreender que quase tudo que aprendemos ocorre da mesma forma: assimilando, experimentando, errando, com conflitos de conhecimento, novas experimentações, até se consolidar determinadas aprendizagens.

As pesquisas realizadas por Ferreiro e Teberosky com alunos do ensino fundamental em escolas públicas e privadas na Argentina confirmaram que o processo de aprendizagem da língua escrita é semelhante ao processo de aprendizagem da fala. Aprendemos por assimilação à medida que há a convivência com as pessoas no mundo e que se tem acesso às linguagens falada e escrita. Isso ocorre também com outros aprendizados: o da música, o da pintura, o do futebol. Com a bola no pé e muitos conteúdos que possibilitam o desenvolvimento social e humano, muitos outros conhecimentos são assimilados e podem ser reaplicados.

Ao se comparar a aprendizagem da língua escrita e de outros aprendizados à aprendizagem da fala, muitas coisas tornam-se mais claras. A criança não aprende a falar, por exemplo, a palavra “água”, porque alguém lhe ensinou primeiramente a - g - u - a, mas porque ouviu as pessoas falarem normalmente água. Ela apontava para a água, a mãe perguntava: “você quer água? água?”, etc... Também ao assimilar a fala da palavra água, ela



não diz de uma só vez água, mas, inicialmente balbucia aaa, aga... até chegar a compreender que o som ouvido é água. E essa compreensão ocorre porque ao seu redor falam água e não repetem como a criança aaa, aga...etc..

Do mesmo modo, desde criança aprendemos a jogar jogando. A introdução nas creches das Quadras BOLAção de FutRua3 e Esportes 3 surgiu baseada no pensamento de que por trás de toda criança, jovem e adulto não existe exatamente um atleta, mas um sujeito capaz de aprender, um sujeito cognoscente – aquele que tem a capacidade de conhecer - e que não é, portanto, meramente um par de pernas, ou de braços, mas um ser omnilateral, cheio de capacidades, com um potencial ilimitado, que ao ter acesso ao conhecimento aprende, se desenvolve e pode contribuir para o desenvolvimento de muitos outros.

É por isso que acreditamos na importância de se continuar a desenvolver e disseminar metodologias de esportes educativos voltadas para o desenvolvimento humano, social e da nossa própria socie-

dade. Que nas Quadras BOLAção de FutRua3 ou Esportes 3, diferente do que ocorre nas famosas Arenas de Roma e de muitas outras que se sucederam, crianças, adolescentes e jovens aprendam solidariamente a lutar por um mundo melhor.

Piaget nos ajudou a avançar na área da Psicologia e de conhecimentos relacionados às formas como ocorre a aprendizagem. Ainda hoje, as suas descobertas continuam sendo importantes. Mas não paramos por aí. Muito mais foi refletido e descoberto nessas áreas.

Novas pesquisas e experiências que se sucederam apontaram outros elementos fundamentais na compreensão do processo de aprendizagem. Continuamos avançando com outros intelectuais, sobretudo com a compreensão de que o aprendizado ocorre fundamentalmente mediante a interação social. Uma das considerações essenciais foi a de que não é apenas interagindo com objetos e com o meio ambiente que se aprende, mas principalmente na relação com pessoas, por meio da convivência social, em processos de mediação.

A MEDIAÇÃO EM VIGOTSKY

Vygotsky, contemporâneo de Piaget, desenvolveu a teoria sócio histórica conhecida também como teoria históricocultural ou sócio interacionista. Piaget e Vygotsky vão focar o processo de desenvolvimento como uma interação constitutiva entre o indivíduo e a sociedade, entre a interiorização e a atividade do indivíduo, ou entre o sujeito e o objeto do conhecimento.

O russo deteve-se ao estudo dos mecanismos psicológicos mais sofisticados, o que ele chamava de funções psicológicas superiores, típicas da espécie

humana. Dizia (1994) que são essas funções que possibilitam o controle consciente do comportamento humano, a atenção e a lembrança voluntária, a memorização ativa, o pensamento abstrato, o raciocínio dedutivo e a capacidade que se tem de planejar as ações.

Durante suas pesquisas, ele procurou identificar as mudanças qualitativas do comportamento que ocorre ao longo do desenvolvimento humano e qual sua relação com o contexto social.

Segundo Vygotsky (1984), as funções psicológicas superiores não são processos inatos, mas se originam nas relações entre indivíduos humanos e se desenvolvem ao longo do processo de internalização de formas culturais de comportamento.

São diferentes dos processos psicológicos elementares, que estão presentes nos animais e nas crianças pequenas, como por exemplo: reações automáticas, ações reflexas e associações simples, que são de origem biológica.



As principais ideias que ele defendeu nessa sua teoria, contidas em obras como “A Formação Social da Mente” (1984) e “Pensamento e Linguagem” (1995), são:

1. As características tipicamente humanas não estão presentes desde o nascimento do indivíduo, nem são mero resultado das pressões do meio externo; elas resultam da interação dialética do homem com seu meio sociocultural.

2. Ao mesmo tempo em que o ser humano transforma o seu meio para atender suas necessidades básicas, transforma-se a si mesmo.

3. As funções psicológicas especificamente humanas se originam nas relações do indivíduo e seu contexto cultural e social, ou seja, o desenvolvimento mental humano não é dado a priori, não é imutável e universal, não é passivo, nem tampouco independente do desenvolvimento histórico e das formas sociais da vida humana.

4. O cérebro, produto de uma longa evolução, é o substrato material da atividade psíquica que cada membro da espécie traz consigo ao nascer. Contudo, esta base material não significa um sistema imutável e fixo.

5. São os instrumentos técnicos e os sistemas de signos, construídos historicamente, que fazem a mediação dos seres humanos entre si e deles com o mundo. A linguagem é um signo mediador por excelência, pois carrega em si os conceitos generalizados e elaborados pela cultura humana.

Todo esse arcabouço nos dá respaldo para trabalhar o conteúdo do esporte desde cedo como ferramenta de desenvolvimento social, abordagem coletiva e solidária e não como forma meramente de promoção pessoal, vitória individual, mesmo quando se trata de uma equipe de 11 jogadores em campo. Meninos e meninas ou pessoas com e sem deficiências físicas jogando juntos são formas de trazer para dentro do esporte práticas de superação de desigualdades, de combate a preconceitos e a injustiças e de fortalecimento da inclusão de todos.

Vygotsky (que não é um teórico do esporte, apenas nos respaldamos no seu pensamento mais geral), ao abordar a consciência humana como produto da história social, aponta na direção da necessidade do estudo das mudanças que ocorrem no desenvolvimento mental a partir das vivências de cada pessoa. Para ele, “desde os primeiros dias

do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social e, sendo dirigidas a objetivos definidos, são refratadas por meio do prisma do ambiente da criança. O caminho do objeto até a criança e dela até o objeto passa por meio de outra pessoa. Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social”. (Vygotsky,1984:33)

Segundo essa forma de pensar, constatamos que, apesar de o aprendizado das pessoas ser iniciado muito antes delas frequentarem a escola, o aprendizado escolar introduz elementos novos no seu desenvolvimento. Vygotsky identifica dois níveis de desenvolvimento.

1. Um, que se refere às conquistas já efetivadas, aquilo que se sabe o que se é, denominada de Zona de Desenvolvimento Real (ZDR).

2. Outro, que se refere àquilo que se pode alcançar, o que se pode aprender e vir a ser, denominada de Zona de Desenvolvimento Potencial (ZDP).

Entre esses dois níveis encontra-se a Zona de Desenvolvimento Proximal, onde acontecem as mediações, que podem levar a criança ou o adulto de uma zona à outra, conforme as mediações, as relações que forem estabelecidas, os conhecimentos que são disponibilizados. O mediador em esportes educativos, ou de Futebol3, atua nessa Zona. Os professores, de uma forma geral, também atuam nessa zona.

Essa explicação nos ajuda a entender a importância do mediador que atua na zona de desenvolvimento proximal, como faz o mediador nas práticas de Esportes em 3 tempos. Um professor de educação física, ou um mediador, por exemplo, pode propor atividades educativas desde muito cedo. Quanto mais o público dessa atividade, seja ele formado por crianças numa creche ou por adolescentes e jovens em uma escola ou comunidade, tem acesso às diferentes possibilidades, mediadas por alguém que detém conhecimentos importantes para provocar o avanço em seu desenvolvimento, mais esse desenvolvimento ocorre. Por quê ocorre? Porque nessa convivência permanente com outras crianças, adolescentes ou jovens eles vão assimilando, experimentando, refletindo até a aprendizagem que desejam construir ocorrer.

Freire também contribuiu de forma significativa para se entender o papel do mediador. Um ponto importante em que Freire e Vygotsky concordam é o de que o diálogo é um instrumento essencial no

desenvolvimento intelectual das pessoas. Por isso, também o diálogo do mediador com os participantes de atividades de Esportes 3 nas Caravanas BOLAção e em outras atividades de esportes em que a mediação está presente tem um papel tão fundamental.

Como o educador e o mediador vão evoluindo em sua aprendizagem para mediarem cada vez mais na zona de desenvolvimento proximal modificando o real e avançando no potencial de cada criança, adolescente e jovem?

Estudando, experimentando, refletindo. Participando de eventos, de oficinas, de redes...

E as crianças, adolescentes e jovens: como aprendem futebol com a mediação que é realizada?

Da mesma forma que a criança vai assimilando a fala e outros conteúdos. Ao ouvir as pessoas falarem ao seu redor, assimila a prática do esporte educativo ou do esporte como ferramenta de desenvolvimento porque tem acesso à orientação desde a creche ou na comunidade, e assim tem a oportunidade de refletir e de vivenciar processos formativos. Quando maior participa de eventos locais, nacionais e internacionais, de intercâmbios, etc.

Todo esse percurso sobre como se dá o processo de aprendizagem contribui para a afirmação de que as pessoas não são seres ociosos, mas desde cedo constroem conhecimentos, a partir da formulação de hipóteses. A fim de que seja realmente uma ponte entre o real e o potencial de cada um, aproximando saberes, como propõe Vygotsky, cada educador /mediador deve primeiramente procurar conhecer os públicos com quem trabalha para dessa forma conhecer o que eles sabem e o que precisa ser ampliado no seu conhecimento.

No esporte de alto rendimento ensinamos desde cedo, na escolinha, a técnica, o chute, o lance, a cobertura, a defesa, a tática, mas pouco se associa o aprendizado do esporte com o relacionamento entre os colegas, o trabalho em equipe com a perspectiva do desenvolvimento pessoal, a prática formativa de valores éticos, estéticos, políticos e morais, o combate a preconceitos, a construção de diálogo, a superação de conflitos, a elevação de autoestima e a construção de muitas outras possibilidades. Não é falando que se combatem preconceitos, mas assimilando práticas concretas de não preconceito, vivenciadas em nosso cotidiano.

Por fim, vale ressaltar que a aprendizagem do esporte associada ao desenvolvimento humano e socioeconômico e como ferramenta de transformação social, em práticas seguras e com inclusão de todos é construída em qualquer faixa etária, na medida em que o educador ou o jovem líder/ mediadores atuantes na zona de desenvolvimento proximal, possibilitarem a troca de novos conteúdos que, ao serem assimilados, ampliam cada vez mais a realidade de cada sujeito, público dessa ação. O que cada um assimila depende do tipo de conteúdo apresentado: educativo? Que fortalece a competição? Que garante a inclusão? Restritivo?

Nas atividades de Futebol3, por exemplo, durante a mediação (1º e 3º tempos) e durante o jogo (2º tempo) mediadores e jogadores constroem juntos conhecimentos sempre com possibilidades de novas sínteses serem expressas, refletindo a diversidade de pontos de vista sobre o mundo em que cada um está mais centrado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRAMOWCZ, Anete. O direito das crianças à educação infantil. Pro-Posições. Campinas: v.14, n.3 (42), p 13-24, 2003.

ARELARO, Lisete. & CABRAL, M. R. M. Paulo Freire: A Atualidade de um Pensamento Dialógico. In Revista Educação, Série: História da Pedagogia, n. 4, São Paulo, Segmento, 2011, p. 44-53.

CABRAL, Maria Regina Martins & ROSAR, Maria de Fatima Felix. Projeto Jovem Cidadão. Editora Central dos Livros, São Luís, 2005.

CABRAL, Maria Regina Martins. Educação Popular de Trabalhadores Jovens e Adultos: processos de alfabetização. São Luís, UFMA/Editora Central dos Livros, 2008 (texto sendo diagramado).

_____. Caderno do Professor: Como a Criança Aprende? no 1, São Luís, SEMED, 1997.

_____. (org.) Caderno do Professor: textos para reflexão – Construindo o novo currículo da SEMED, no 2, São Luís, SEMED, 1998.

_____. Educação Popular no Brasil – da década de 50 aos dias atuais. Cadernos de Extensão. Ano IV, n. 05, Curitiba, Universidade Federal do Paraná – Pró-Reitoria de Extensão e Cultura Março de 1998..

_____. Prática de Alfabetização de Jovens e Adultos do Itaqui Bacanga – Formando sujeitos. Caderno Educação e Sociedade, UNIJUI – IJUI, 1995

_____. A construção do saber pelo professor: um processo permanente. Caderno do Professor. , v.1, 1997.

Instituto Formação. Termo de Referência em Esportes e Cidadania. 2013.

FREIRE, João Batista. Ensinar esporte, ensinando a viver. Editora Mediação. Porto Alegre.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do Oprimido. Paz e Terra. São Paulo. 1987.

OLIVEIRA, M. K. O problema da afetividade em Vygotsky. In: De La Taille. Piaget, Vygotsky e Wallon: Teorias psicogenéticas em discussão. São Paulo: Summus, 1992.

PEREIRA, E. T. Brincar e criança. In: CARVALHO, Alysson et.al (org.). Brincar(es). Belo Horizonte: UFMG/PROEX, 2005.

PIAGET, J. Para onde vai à educação? Rio de Janeiro, Olympio – UNESCO, 1973.

VYGOTSKY, L. S. Obras Escogidas. Madrid: Visor, 1991, v.1, v.3, v. 4. _____ et. al. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução de Maria da Penha Villalobos. São Paulo, SP: Ícone: EDUPS, 1988.

Piaget subdivide o desenvolvimento intelectual em quatro estágios: sensorio-motor (dos 0 aos 18/24 meses); pré-operatório (dos 2 aos 7 anos); operações concretas (dos 7 aos 11/12 anos); operações formais (dos 11/12 anos aos 15/16 anos).

Freud define cinco estágios do desenvolvimento psicosssexual: oral (0 - 12/18 meses); anal (12/18 meses - 2/3 anos); fálico (2/3 anos - 5/6 anos); latência (5/6 anos - puberdade); genital (depois da puberdade).

Erikson propõe oito estágios de desenvolvimento considerando aspectos biológicos, individuais e sociais. Cada estágio atravessado por uma crise psicossocial: 1ª idade - Confiança versus Desconfiança (0 - 18 meses); 2ª idade - Autonomia versus Dúvida e Vergonha (18 meses - 3 anos); 3ª idade - Iniciativa versus Culpa (3 - 6 anos); 4ª idade - Indústria/Mestria versus Inferioridade (6 - 12 anos); 5ª idade - Identidade versus Difusão/Confusão (12 - 18/20 anos); 6ª idade - Intimidade versus Isolamento (18/20 - 30 e tal anos); 7ª idade - Generatividade versus Estagnação (30 e tal - 60 e tal anos); 8ª idade - Integridade versus Desespero (depois dos 65 anos).

2 - MODELO DE VOLUNTARIADO EM MOBILIZAÇÃO E MEDIAÇÃO EM ESPORTES 3

O Formação nos projetos que desenvolve com jovens mobiliza-os para a ação de cidadania, mediante reaplicação com outros jovens, de conteúdos apreendidos nos programas de formação e com o objetivo de que eles assumam a coordenação de processos locais de mobilização e articulação de jovens, quer em Fóruns da Juventude, quer em comissões coordenadoras de estruturas locais como os Núcleos Comunitários de Esporte e Lazer (NUCEL).

Desde 2003 o Formação já mobilizou mais de dez mil jovens em ações diversas e mais de dois mil se envolveram em Fóruns da Juventude.

Nos Nucl da Região do Itaqui - Bacanga foram mobilizados 50 jovens líderes para a reaplicação direta dos conteúdos do Esporte 3 nas atividades semanais.



3 - PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE JOVENS LÍDERES - MEDIADORES

O Formação desenvolve seus projetos com algumas estratégias básicas: Mobilização de Sujeitos – Programas de Formação – Estruturação de Espaços – Reaplicação de conhecimentos – Articulação de Redes.

Os módulos básicos do Programa de Formação do Kit Bolação são:

I - Módulo conjunto e com orientação direta do Formação - oito encontros de todos os adolescentes e jovens e de algumas lideranças (8 horas por encontro).

II – Módulo local (cada comunidade ou escola) com orientação prática nas atividades semanais (28 sábados – 2 a 4 horas por sábado).

PROPOSTA GERAL DE CONTEÚDOS

Módulo 1 - ESPORTE EDUCATIVO

Conteúdo: Conceitos do Esporte Educativo e Educacional; Mediação em Esportes Educativos; Metodologia dos 3 tempos; Modalidades do Esporte3

Módulo 2 – A PRÁTICA DO ESPORTE EDUCATIVO COM A METODOLOGIA DOS ESPORTES3

Conteúdo: FutRua3; Hand3; Vôlei3; Basquete3; Badmington; slackline; Rugby, Atletismo, uso de planilhas.

Módulo 3 – A PRÁTICA DO ESPORTE EDUCATIVO COM A METODOLOGIA DOS ESPORTES3 E OUTRAS METODOLOGIAS – TIRANDO DÚVIDAS E INTRODUZINDO NOVOS CONTEÚDOS

Módulo 4 - PLANEJAMENTO DE EVENTOS E ATIVIDADES SEMANAIS

Os módulos são desdobrados nos programas. Cada programa aprofunda uma ou duas modalidades, as planilhas, a mediação, o planejamento das Caravanas e o uso da Quadra.

4 - QUADRA BOLAÇÃO

Durante a execução do projeto BOLAção, em 2012/2013, o Formação concebeu e produziu uma Quadra, denominada Quadra BOLAção, para ser levada durante as caravanas. A ideia, naquele momento foi ter uma estrutura fácil de transportar e montar e que, ao mesmo tempo, demarcasse espaço, desse visibilidade para a ação e possibilitasse um espaço seguro para a prática do esporte, quer fosse dentro da escola, em rua em frente à escola ou em outro espaço da comunidade / cidade: campo, rua, praia....

O Formação construiu 3 quadras, e em projeto em parceria com Streetfootballworld e Sony foram construídas outras 20 quadras.



5 - PLANILHAS ILUSTRADAS



Desde 2006 o Formação, em seu trabalho com esporte educativo usa planilhas. Iniciou com futebol de rua. As planilhas são preenchidas com as regras do jogo, pelo mediador – no primeiro tempo do jogo; serve como orientação para pontuação – no segundo tempo do jogo; e avaliação, no terceiro tempo.

Em 2013, o Formação concebeu, por dentro do Projeto BOLAÇÃO, planilhas ilustradas para o trabalho com crianças. A construção dessas planilhas foi feita pela Incubadora de Esportes e Cidadania e o GT de Educação.

FORAM CONCEBIDAS E DESENHADAS 3 PLANILHAS, A PARTIR DE NOSSO REFERENCIAL TEÓRICO.

- 1 - Uma para as crianças mais pequenas, com a temática ASSIMILAÇÃO.
- 2 - Outra para as crianças um pouco maiores, com a temática CONSTRUÇÃO.
- 3 - A terceira, para adolescentes e jovens, com a temática AUTONOMIA.

6 - CARAVANAS BOLAÇÃO DE ESPORTES 3



As caravanas BOLAÇÃO surgem para mobilizar novos públicos das escolas para a prática do FutRua3, com objetivos diversos. Elas consistem na mobilização de comunidades para a prática esportiva do FutRua3. Representam um exemplo de como as Quadras BOLAÇÃO podem ser utilizados para mobilizar participantes e promover atividades de FutRua3 e de outros esportes, como handebol.

Nas creches, o objetivo é introduzir o esporte e tudo o mais que ele pode gerar, desde quando somos crianças pequenas. Por exemplo, ao montarmos uma quadra, dentro do pátio da escola a criança percebe que há espaços seguros (ou deveriam haver) para a prática esportiva.

Nas escolas de ensino fundamental e em comunidades o objetivo foi demonstrar que essas práticas educativas podem alcançar muitos resultados, como a emancipação de meninas que sempre desejaram jogar e não tiveram anteriormente oportunidades; meninos e meninas juntos na mesma brincadeira; pessoas com e sem deficiência incluí-

dos no mesmo jogo; diferentes convivendo sem desigualdades o que combate preconceitos e bullying. Durante as caravanas, a ideia é trabalhar as dificuldades que normalmente crianças, adolescentes e jovens enfrentam utilizando a mediação por meio da comparação, da análise, da reflexão e do diálogo entre todos. Esse tipo de procedimento pedagógico possibilita à pessoa desenvolver-se como sujeito pensante e não meramente como indivíduo que aprende apenas o que os outros “ensinam”, memorizando, copiando, repetindo.

O mediador de FutRua3 não apenas media, mas também mobiliza para essa prática educativa. Ações desenvolvidas são também mobilizadoras de público para outras formas de se fazer alguma coisa, como têm sido as Caravanas BOLAÇÃO de FutRua3. E é exatamente na mobilização que está o ponto forte dessas caravanas.

A ideia por trás das caravanas também tem sido a de constituir Núcleos Comunitários de Esportes e Lazer (Nucel). Desde 2006, o Formação investe nesses núcleos.

A escola ou a comunidade é anteriormente contatada e a caravana é planejada com as respectivas diretorias e lideranças, que se preparam para receber a estrutura da Quadra BOLAÇÃO e de toda a atividade por trás da mesma.

A quadra é transportada numa pick-up média na qual também são transportadas bolas, bombas de ar, coletes, planilhas. O material segue com os profissionais. São sempre levadas travinhas reservas, para o caso do público ser bem maior do que o planejado.

Quando chegamos ao local da caravana, desde o início a quadra mobiliza. Primeiro, pela novidade; segundo, pela montagem; terceiro pelo jogo. É sempre uma grande atração, motivo de intensa curiosidade.

QUADRO 1 - EXEMPLO DE PROGRAMAÇÃO DA CARAVANA.

CARAVANA BOLAÇÃO DE FUTRUA3 – NUCEL ALEGRIA
7h Saída

7h40 Montagem da quadra (em rua, quadra, praça, escola...)

- 8h • Início das atividades
- 3 tempos de 10 minutos cada.
- 12 equipes de 8 crianças cada
- 6 jogos em média
- Uso de 3 planilhas

(Assimilação – Construção – Autonomia)

- As planilhas são apresentadas para os menores em cartaz ou banner.

11h30 Lanche e encerramento

As caravanas apresentam outras modalidades de esporte educativo ao lado dos jogos de FutRua3, tais como: xadrez humano, dama humana, badminton e slackline.

As caravanas nas creches envolvem diretamente os educadores pois serão eles os mediadores das crianças menores. Por isso, a integração da Incubadora de Esportes e Cidadania com o GT de Educação foi tão importante. Os educadores das creches participam de oficinas de FutRua3 para se apropriarem da metodologia e poderem adotar o conteúdo na rotina permanente da creche.

7 - MODELO DE GESTÃO

Cada atividade realizada na escola tem como coordenação professores da escola e a equipe da Incubadora de Esporte e Cidadania.

Quando a atividade é na Comunidade, em um Núcleo Comunitário de Esporte e Lazer (NUCEL), a gestão é assumida pela comissão de jovens local ou Fórum da Juventude, quando o mesmo é constituído.

ESPORTES 3 RUGBY 3

UM POUCO DESSA HISTÓRIA

Segundo a lenda, em 1823, um jovem que praticava futebol, na cidade de Rugby, Inglaterra pegou a bola com as mãos e saiu correndo até a linha de fundo do time adversário. Dessa jogada inusitada surgiu o esporte.

O primeiro jogo de Rugby aconteceu na Escócia, em 27 de março de 1871, numa partida entre Escócia e Inglaterra. O jogo foi vencido pela Escócia.

É um esporte popular em países de colonização inglesa, tais como Reino Unido, Irlanda, Austrália, Nova Zelândia e África do Sul e tem crescido nos 5 continentes, em países como Argentina, Uruguai, Chile, EUA, Alemanha, Portugal, Espanha, Itália, França, Bélgica, Holanda, Rússia, Romênia, Japão, Coreia do Sul, China, etc. No Brasil também já é praticado em muitas cidades.

A Copa do Mundo de Rugby, por exemplo, é o terceiro evento esportivo do planeta, com audiência de mais de 4 bilhões de pessoas.

A Seleção Brasileira Feminina, reconhecida como a melhor seleção da América Latina nesse esporte conquistou a 10ª posição no último Campeonato Mundial realizado em Dubai-EAU em 2009. Essa foi a melhor posição alcançada por uma equipe brasileira em Mundiais.

A versão mais tradicional do Rugby é o “15-a-side”, ou simplesmente “Rugby 15”. O número faz referência à quantidade de jogadores em cada

equipe. De qualquer forma, outras modalidades como o “Rugby 7”, “Tag” e o “Beach Rugby” vêm crescendo rapidamente nos últimos anos.

REGRAS DO JOGO

Em geral, cada equipe é composta de 15 jogadores, divididos em:

- 8 FORWARDS (1 ao 8) – Jogam mais unidos e são responsáveis pela recuperação da posse de bola quando um jogador vai ao chão (ruck) e nas formações fixas (scrum e line-out).

- 7 BACKS (9 ao 15) – Responsáveis pelo jogo mais aberto, onde valem-se da velocidade nas corridas e passes longos para vencer a linha de defesa adversária.

- Rugby é um jogo no qual o objetivo é levar a bola para além da linha de gol dos adversários e apoiá-la contra o solo para marcar pontos.

- A bola só pode ser passada com as mãos para trás.

- A bola pode ser chutada para frente, mas os atletas da equipe do chutador precisam se manter atrás da linha da bola no momento em que ela é chutada.

– Vale fortalecer o trabalho de equipe que requer grande disciplina, uma vez que pouco resultado pode ser obtido por um atleta individualmente.

- Somente trabalhando em equipe os atletas conseguem mover a bola para frente na direção da linha de gol dos adversários e eventualmente vencer o jogo.

PONTUAÇÃO

Try - 5 pontos

Um try é marcado quando a bola é apoiada contra o solo na área além da linha do gol dos adversários.

Um try de penalidade pode ser marcado se um atleta for marcar um try, mas for impedido por uma penalidade do adversário.

BADMINTON 3

O Badminton é um jogo de raquete, que pode ser praticado individualmente ou em pares, sendo disputado numa área com demarcação específica com dois ou quatro jogadores, respectivamente, singulares e pares. A área é dividida em duas partes iguais por uma rede e os jogadores utilizam raquete para bater a peteca entre as duas partes por cima da rede.

O objetivo do jogo é fazer passar a peteca por cima da rede respeitando as regras do jogo, fa-



CONVERSÃO - 2 PONTOS

Após a marcação de um try, a equipe pode tentar a conversão de mais dois pontos chutando a bola sobre o travessão e entre os postes, a partir de um ponto na linha que passa pelo local onde o try foi marcado.

TACKLE

Apenas o portador da bola pode ser derrubado com um tackle de um atleta adversário.

Para manter a continuidade do jogo, o portador deve soltar a bola imediatamente após o tackle, o tackleador deve soltar o portador da bola e afastar-se dela. Isto permite que outros atletas se envolvam e disputem a da bola, porém iniciando uma nova fase de jogo.

SCRUM

O scrum é o meio de reiniciar o jogo após uma interrupção que tenha sido causada por uma infração leve às regras.

ADAPTANDO PARA OS 3 TEMPOS

Nos NUCEL implantados na Região do Itaqui - Bacanga, o Rugby tem sido adaptado para a metodologia dos 3 tempos, da mesma forma como se fez com as demais modalidades. Pega-se o

modelo tradicional do jogo, misturam-se os jogadores (meninos e meninas juntos) e podem ser criadas novas regras, de forma a se usufruir do jogo como brincadeira e se aprender com cada momento, ludicamente.

“Quando vi o Rugby, logo me lembrei das brincadeiras tradicionais como rouba bandeira que brincava em minha infância. Logo tive vontade de correr atrás daquela bola e fazer um try apoiada pelos meus companheiros de equipe” (MC).

RUGBY 3

Regras pré-definidas:

- Podem jogar 5, 7 ou 15 pessoas em cada equipe.
- As equipes são mistas.
- Os jogadores não têm contato físico.
- Um empurrão conta como falta.
- Quem encostar no adversário de propósito é penalizado e a posse de bola vai para o outro time.
- Os passes são sempre para trás e não vale pegar a bola da mão do adversário.

1º TEMPO

Definição dos acordos

2º TEMPO

O jogo

3º TEMPO

Avaliação

zendo-o tocar no campo do adversário - ação ofensiva - e impedir que o volante toque no seu próprio campo - ação defensiva.

O jogo é ganho pelo jogador ou equipe que conseguir vencer dois sets, e cada set é ganho pelo jogador ou equipe que atingir primeiro os 21 pontos, devendo existir uma vantagem de 2 pontos.

O jogo tem duração máxima de 3 parciais, melhor de três. Existe o intervalo de 2 minutos en-

tre os games e o intervalo de 1 minuto quando alcançado os primeiros 11 pontos de um jogador por game. Ganha o jogo quem vencer 2 parciais.

Na prática de Badminton 3 adotamos os 3 tempos: primeiro tempo: construímos novas regras – ou aproveitamos para dialogar sobre alguma temática de interesse das crianças, adolescentes e jovens; segundo tempo: jogamos; terceiro tempo – conversamos sobre o jogo.

