

Artigo Original

A gestão do processo organizacional do jogo: uma proposta metodológica para o ensino dos jogos coletivos

Riller Silva Reverdito¹
Alcides José Scaglia^{2 3}

^{1 2}*Universidade Adventista de São Paulo – UNASP/FAEF Campus Hortolândia/IASP SP Brasil*
³*Universidade do Futebol – Campus-Pelé Jundiaí SP Brasil*

Resumo: Os estudos acerca dos jogos esportivos coletivos avançaram significativamente, principalmente ao que se referem às suas abordagens teóricas. Em oposição aos clássicos modelos reducionistas, que privilegiavam a simplificação do jogo a elementos – partes – isolados, desconsiderando sua totalidade complexa e dinâmica, a teoria dos jogos coletivos, sobre os fundamentos do pensamento sistêmico-complexo, avançou a sua compreensão sobre seus elementos constitutivos e suas inter-relações, valorizando seu caráter organizacional – unidade global – e as propriedades de sua totalidade sistêmica. Em face às propriedades da totalidade sistêmica dos jogos coletivos, objetivamos nesse estudo a formulação e edificação de uma proposta metodológica para o ensino nos jogos coletivos, privilegiando a natureza complexa de jogo jogado e jogante. O estudo decorreu sobre uma pesquisa bibliográfica, com o objetivo de verificarmos e refletirmos diferentes contribuições científicas já existentes, para então sustentarmos os fundamentos de uma proposta metodológica, baseada em uma abordagem interacionista e do pensamento sistêmico-complexo. Tendo em vista a natureza essencialmente complexa dos jogos coletivos, o mais importante no jogo é o jogador conseguir gerir a sua desordem, respondendo às diferentes situações emergenciais de caráter acidental, resultantes dos conflitos de objetivos existenciais no próprio jogo, valorizando a interação dos elementos constitutivos de sua totalidade sistêmica. Essa proposta metodológica privilegia a gestão da desordem – emergências – do jogo jogado como fonte geradora de todo o progresso, permitida ao pedagogizar o jogo, através de modificações e possibilidades de variações de sua estrutura formal, valorizando sua totalidade complexa.

Palavras-chave: Pedagogia do Esporte. Jogo. Jogos Coletivos. Handebol.

The administration of the organizational process of the game: a proposal for the teaching of the collective games

Abstract: The studies about the collective sportive games have advanced significantly, mainly as regards their theoretical approaches. Contrary to the reductionist classical models that privileged the simplification of the games to elements – parts – isolated, disregarding their complex and dynamic totality, the theory of the collective games, about the foundations of the systemic-complex thinking, has advanced its understanding about their constitutive elements and interrelations, adding value to their organizational character – global unit – and the properties of its systemic totality. In view of the properties of the systemic totality of the collective games, our objective with this study was the formulation and building up of a methodological proposal for the teaching of collective games, privileging the complex nature of the played game and the player. The study was about a bibliographic research with the objective of verifying and reflecting different already existing scientific contributions, to then provide support to the foundations of a methodological proposal, based on an interactionist and systemic-complex thinking approach. Bearing in mind the essentially complex nature of the collective games, the most important thing in a game is to manage its disorder, responding to the different emergency situations of eventful character, resulting from the conflicts of existential objectives of the game itself, valorizing the interaction of the constitutive elements of its systemic totality. This methodological proposal privileges the disorder – emergencies – management of the played game as a generating source of the whole progress, allowed when the game is pedagogized, through modifications and possibilities of variations in its formal structure, valorizing its complex totality.

Key Words: Sports Pedagogy. Game. Collective Games. Handball.

Introdução

A natureza dos jogos esportivos coletivos é essencialmente complexa, coabitando em seu ambiente a imprevisibilidade e aleatoriedade, equilíbrio e desequilíbrio, ordem e desordem, organização e interação. Logo, um sistema adaptativo de caráter acidental, aberto, dinâmico e não-linear, com múltiplas conexões e com a capacidade de auto-organização, auto-produção e de auto-transformação. (GARGANTA, 1996, 2002; GARGANTA; OLIVEIRA, 1996; GARGANTA; GRÉHAIGNE, 1999; GARGANTA; CUNHA E SILVA, 2000).

No ambiente do jogo, em consequência de sua característica fundamental, no qual, constantemente a imprevisibilidade e aleatoriedade emergem, existe a necessidade de constantes adaptações às situações decorrentes do confronto de objetivos (cooperação e oposição), ou seja, cabe ao jogador conseguir responder às suas emergências. No entanto, os processos de ensino orientados por abordagens reducionistas, privilegiaram o controle e a eliminação das emergências do jogo, descaracterizando sua própria funcionalidade.

A busca pelo controle e eliminação das emergências do jogo passa inicialmente por uma incompreensão do ato de jogar. E mesmo concordando com o significativo avanço em relação às teorias dos jogos coletivos, ainda nos suscita uma observação em relação ao que compreendemos enquanto totalidade e dinâmica própria dos jogos coletivos. O fato é que esta totalidade e a dinâmica própria nos jogos coletivos ainda são compreendidas por abordagens que apresentam suas propostas metodológicas sustentadas unicamente na dimensão fenômeno-estrutural do jogo e, por conseguinte, se esquecendo do mundo em que o jogo acontece quando sendo jogado; o ato de jogar¹.

Antes de o handebol ser unicamente uma modalidade esportiva institucionalizada é, sobretudo, jogo jogado. Assim, segundo Knijnik e Knijnik (2004, p. 26) “mais do que categorias separadas em um continuum estanque, a brincadeira vira jogo que se transforma em esporte, que pode vir a ser uma brincadeira novamente”.

O jogo e o esporte se confundem um no outro, pois ambos possuem uma mesma natureza, o sentido literal e dinâmico do jogar. Assim o princípio sobre qualquer forma de abordagem

aos jogos esportivos coletivos deverá por começar na sua forma primária de jogo. Da mesma forma, qualquer proposta metodológica para o ensino dos esportes coletivos deverá ser orientada sobre o ato de jogar em sua forma dinâmica. (ORTIZ, 2002; TEODORESCU, 2003; SCAGLIA, 2003).

Logo, portanto, entendemos que uma proposta metodológica terá de ser capaz de apresentar o jogo handebol-handebol jogo coabitando um no outro, propiciando um ambiente favorável à entrega do jogador ao desejo de jogar, por conseguinte consolidar um processo de ensino-aprendizagem do jogo jogante.

Em oposição às abordagens reducionistas, corroboramos com Garganta e Gréhaigne (1999), em que o mais importante no jogo é o jogador conseguir gerir a desordem do jogo. Ou seja, conseguir gerir as emergências e constrangimentos que surgem no jogo, resultantes de seus confrontos de objetivos.

Em sua perspectiva metodológica este estudo foi conduzido por uma pesquisa bibliográfica, com o objetivo de verificarmos diferentes contribuições científicas já existentes (THOMAS; NELSON, 2002), para então edificarmos e formularmos uma proposta metodológica para o ensino-aprendizagem dos jogos esportivos coletivos, especificamente a modalidade de handebol, sobre os fundamentos de uma abordagem interacionista e do pensamento sistêmico-complexo. (MORIN, 2003).

O objetivo nesse trabalho é contribuir com pressupostos e fundamentos metodológicos para o ensino dos jogos esportivos coletivos, os quais foram sustentados a partir da observância da natureza complexa do jogo, em oposição aos clássicos modelos de racionalização mecânica e reducionista, privilegiando sua essencialidade tática, considerando sua complexidade e dinâmica própria enquanto jogo jogado e jogante. (TAVARES, 2002; SCAGLIA, 2003; TEODORESCU, 2003; BALBINO, 2005; REVERDITO, 2005).

A natureza complexa dos jogos coletivos: um exemplo teórico-prático do processo metodológico para o ensino

Em oposição a clássicos modelos de ensino e aprendizagem nos jogos coletivos, caracterizados pelo ensino de gestos técnicos e pela imposição de ordem no terreno do jogo, em constrangimento a essencialidade complexa por meio de sua simplificação mecânica, Garganta e Gréhaigne (1999) afirmam que devido à constante imprevisibilidade gerada pelo oponente, consequentemente existe a necessidade

¹ Para maior compreensão sobre o ato de jogar que fazemos referência nesse trabalho, recomendamos a obra “O Jogo: Entre o Riso e o Choro” de autoria do Prof. Dr. João Batista Freire e “Jogo: Um Sistema Complexo” de autoria do Prof. Dr. Alcides José Scaglia na obra *O Jogo Dentro e Fora da Escola*, organizados por Silvana Vendâncio e João Batista Freire.

de uma constante adaptação às situações decorrentes do confronto. Deste modo, o mais importante no jogo é o jogador conseguir gerir a desordem resultante dos constrangimentos decorrentes dos confrontos de objetivos.

Entretanto, desordem aqui não pode ser confundida, segundo Morin (2003, p. 221) com "... uma aposta ao acaso", ou seja, um processo intuitivo e desprovido de rigorosidade metódico-reflexivo. E está muito além da simples idéia de acaso, mesmo a comportando em seu meio.

Quando formulamos idéias definidoras de ordem e desordem, ocasionalmente as representamos na dimensão do fenômeno como sendo antagonistas. A ordem estaria relacionada à idéia determinista, um fenômeno desprovido de qualquer acaso. A desordem, ao contrário, traria uma idéia de constante acaso, uma tempestade de imprevisibilidade.

Segundo Morin (2003), a idéia de ordem deve estar muito além de apenas determinismo, e a idéia de desordem para muito além de apenas acaso. Longe da idéia de apenas antagonista, ordem e desordem demandam diálogo. E mais que diálogo, ordem e desordem demandam inseparabilidade.

Na teoria dos sistemas complexos, a dialógica refere-se à relação de complementaridade e antagonismos existentes no fenômeno; "significa que o complementar pode tornar-se antagônico" (MORIN, 2005, p. 52). Ou seja, não estão totalmente entrelaçados e suas propriedades são irreduzíveis. Contudo, existem propriedades emergentes que se revelam somente em suas interações. (MORIN; MOIGNE, 2000; VASCONCELLOS, 2002).

Para Morin (2003), na dimensão dos fenômenos, é impossível serem apenas determinista (ordem) e outro apenas acaso (desordem). Um fenômeno apenas determinista seria incapaz de evoluir, da mesma forma em que um fenômeno apenas aleatório seria incapaz de nascer. Por exemplo, o jogo de handebol se fosse apenas ordem, no qual ataque e defesa se equilibrassem, o resultado já estaria determinado antes mesmo do jogo acontecer; todos os jogos acabariam empatados. Portanto, não seria jogo. Assim como, se o fosse apenas desordem, não existindo regulamento, não havendo uma lógica interna e nem objetivos, não seria jogo; não sabemos o que seria!

E para continuarmos no viés dessa proposta serão necessários alguns conceitos definidores de ordem e desordem.

Morin (2003) nos exprime a definição de ordem sobre três níveis: (a) ao nível do fenômeno se apresentam na forma de constância, estabilidade, regularidade e de repetição; (b) ao

nível da natureza da ordem, ou seja, a determinação, a coação, a causalidade e a de leis regimentares sobre os fenômenos; e, (c) em que a ordem significa coerência, coerência lógica e a possibilidade de se prever.

Na desordem o autor refere-se à primeira definição ao nível do fenômeno, em que engloba as irregularidades, as inconstâncias, as instabilidades, as agitações, as dispersões, as colisões e os acidentes; e, em um segundo nível de definição, traz o que é comum a todas as desordens: eventualidade e acaso. Ou seja, no jogo, o indeterminismo caracterizado na constante das informações de comunicação e contra-comunicação estabelecida no ambiente do jogo em função de seu objetivo.

Dessa forma, podemos concluir que, segundo Morin (2003, p. 210) "... já que a ordem é aquilo que permite a previsão, isto é, domínio, a desordem é aquilo que traz a angustia da incerteza diante do incontrolável, do imprevisível, do indeterminado".

Além da definição de ordem e desordem, para que seja possível estabelecer uma dialógica entre esses dois conceitos, temos de ligá-los a outras duas idéias: de interação e organização. A interação exprime a idéia das relações, ações e retroações estabelecidas no sistema. Falamos da interação no plano estrutural, plano funcional e da resultante da relação informacional de comunicação e contra-comunicação exercida pelos jogadores, por conseguinte, das inter-relações estabelecidas entre esses dois planos em função dos objetivos relacionados ao jogo. (MORIN, 2003; GARGANTA, 1996).

A ordem também deverá estar associada à idéia de organização. A organização demanda a idéia, segundo Morin (2003, p.198), de "... um conjunto ou 'todo' não redutível às partes, porque dispõe de qualidades emergentes e coações próprias, e comporta retroação das qualidades emergentes do 'todo' sobre as partes". O caráter organizacional do jogo de handebol, ou seja, sua estrutura e funcionalidade, se revelam na existência da organização de elementos no espaço, de uma lógica interna em que depende do fator tempo e um processo de comunicação e contra-comunicação, em que também depende dos outros dois fatores anteriores. Dessa forma, segundo Garganta (1996, p. 73) "a organização traduz um conjunto de elementos ligados entre si por diferentes processos com o fim de alcançar certos objetivos". Portanto, o que revela a idéia de sistema são seus elementos constitutivos e por suas respectivas inter-relações, que estabelece características distintas e próprias.

"[...] todo o sistema é definido simultaneamente pelos seus elementos constitutivos e pelas respectivas inter-

relações. Importa sobretudo valorizar o seu carácter organizacional. É a organização que produz a unidade global do sistema; é ela que transforma, produz, relaciona e mantém o sistema, concedendo características distintas e próprias à totalidade sistêmica”. (GARGANTA, 1996, p. 73).

Ao que constatamos da complexidade – sua natureza complexa – dos jogos esportivos coletivos, constitui-se da dialógica entre ordem, desordem e de organização. Segundo Morin (2003, p. 216), “a ordem, a desordem e a organização se desenvolvem junto, conflitual e cooperativa, e de qualquer modo, inseparável”. Pois se trata do que foi tecido junto, e na dimensão do fenómeno somente poderá ser observado em sua totalidade.

E na dialógica estabelecida entre esses elementos no fenómeno jogo de handebol, privilegiando a desordem como produto da evolução em direção a uma nova criação. O gerir desse processo irá nos mediar entre o que em demasiado vem a ser ordem, por conseguinte em excesso impede a evolução; e ao que em demasiado vem a ser desordem, na qual, por conseguinte, em excesso torna-se apenas uma aposta ao acaso. (MORIN, 2003).

Na perspectiva de Garganta e Gréhaigne (1999) e Scaglia (2003), uma proposta metodológica que privilegia gerir a desordem do jogo é compreendida como fonte geradora de progresso. Ou seja, o problema gerado no jogo, levará o jogador a uma construção criativa capaz de estabelecer uma nova ordem. Desse modo, “a desordem pode ser vista como um problema gerado pelo e no jogo (jogar o jogo). Essa desordem levará a construção criativa de uma nova ordem. A desorganização é sempre acoplada a idéia de reorganização”. (SCAGLIA, 2003, p. 81).

A proposta metodológica orientada para gerir a desordem do jogo, deverá estar orientada sobre dois planos. Em um primeiro plano, no ambiente exterior ao jogo jogado, na condição do professor como agente pedagógico. Este terá a incumbência de analisar e mediar entre o nível de complexidade dos jogos e atividades selecionadas, dos obstáculos e desafios a serem propostos, e a capacidade do aluno. Ou seja, desordem em exagerado poderá acabar por se tornar uma tempestade de acaso. E por consequência, o aluno poderá não apresentar nenhuma evolução e excluir qualquer possibilidade de estabelecer uma nova ordem sobre a situação.

Em um segundo plano, no ambiente intrínseco ao jogo jogado, o aluno deverá gerir as diversas situações provocadas em função dos constrangimentos frente ao carácter informacional, de comunicação e contra-comunicação,

provocada no encontro de objetivos inerentes ao jogo. Diferentemente das propostas que privilegiavam o ensino por meio da simplificação do jogo, estabelecendo ordem em seu ambiente, nesse contexto a ordem irá surgir ao nível das soluções apresentadas pelo aluno nas situações específicas e características do jogo. As soluções virão das circunstâncias geradas no ambiente do jogo. Ou seja, “a solução do jogo (o seu caótico desenvolvimento), nascerá no bojo dessas interações, à medida que no jogo a desordem desencadeada, vai se ajustando e criando uma nova ordem”. (SCAGLIA, 2003, p. 83).

Na perspectiva de estarmos gerindo intencionalmente o processo de ensino, privilegiando o jogo como elemento fundamental para a aprendizagem, deveremos deter conhecimentos que sejam no mínimo suficientes para identificar fatores resultantes da atividade motor-cognitiva, decorrentes dos constrangimentos estruturais e funcionais colocados no próprio jogo, que sejam traços indicadores de um jogo de nível fraco e traços de um jogo de bom nível. (GARGANTA, 1995, 1996, 2002).

“Impõe-se assim que se identifiquem os problemas mais pertinentes do jogo elementar e os indicadores de qualidade do jogo de elevado nível, deles devendo decorrer a sistematização dos conteúdos, a definição dos objetivos e a seleção dos exercícios para ensinar e treinar essa modalidade desportiva”. (GARGANTA, 1996, p. 77).

Logo, do mesmo modo, ao recorremos a uma proposta em que se privilegie o jogo como elemento fundamental, devemos ser capazes de pedagogicamente problematizar o jogo. Para Muller et al. (1996), Garcia (2001), Peñas e Graña (2001), fundamentalmente a problematização do jogo poderá ser feita a partir da manipulação de sua estrutura organizacional, ou seja, de suas constantes estruturais de: espaço, bola, gol ou baliza, jogadores (companheiros e adversários) e sobre as suas regras.

No entanto, segundo Morin (2003) ordem e desordem somente podem existir nas dimensões de espaço-temporal. Ou seja, na interação dos elementos das estruturas padrões do jogo de handebol, em seu plano organizacional que irá efetivamente concretizar o processo. Portanto, das constantes estruturais do jogo (espaço), da sua funcionalidade (tempo) e ao nível informacional (comunicação e contra-comunicação) das relações estabelecidas no jogo (espaço-temporal).

Ao passo que, por meio da análise pedagógica das modificações e possibilidades de variações nas estruturas padrões em interação no jogo, as tarefas propostas possam produzir emergências capazes de potencializar a capacidade

de jogo do aluno, gerando uma grande diversidade de respostas frente aos inúmeros problemas decorrentes no espaço-temporal de sua ação.

Quadro 1. Resultantes Indicadores do Nível de Jogo no Handebol.

	Jogo de nível fraco	Jogo de nível bom	
Motora	-Desequilíbrios acentuados e dificuldade para re-equilibrar, principalmente com a posse da bola e em deslocamento; -Insegurança na seleção e execução dos elementos técnico-motores básicos durante o jogo (passar, receber, arremessar...); -Dificuldade frente a situações de jogo que exijam velocidade de ação e reação segmentaria;	-Repertório elevado e variabilidade aplicada nas ações técnicas-motoras; -Velocidade de ação e reação; -Configuração variada de ritmos e de direções no jogo; -Movimentos automatizados (naturais) e grande adaptabilidade a novos padrões de movimentos, e com economia de energia;	Indicadores Individuais
Cognitiva	-Ocupação inconsciente dos espaços de jogo, predominantemente em função da bola; -Dificuldades frente a situações que exijam antecipação e decisão, principalmente frente ao oponente; -Impossibilidade em reconhecer situações específicas no jogo (de espaços, distâncias, movimentos...);	-Ocupação consciente dos espaços; -Grande capacidade de antecipação e decisão com velocidade frente às situações de jogo; -Elevada capacidade de percepção do jogo; -Capacidade de reconhecimento das tarefas do jogo e das decisões a serem tomadas; -Capacidade acentuada de percepção ótica do espaço, movimentos próprios e de outros jogadores (oponentes e adversários);	
Jogo	-Aglutinação sobre a bola; -Excesso de individualismo por parte de um ou mais jogadores, principalmente se utilizando em um número excessivo de contínuos dribles; -Indisposição a cooperação no jogo (procurando espaços vazios, sair do marcador para receber...); -Indisposição para ações defensivas sobre seu oponente direto e indireto (ajuda, colaboração); -Prevalência na comunicação verbal no jogo; -Prevalência de situações faltosas, de origem técnica (manipulação da bola, contato corporal) e de origem regulamentaria (atitudes anti-esportivas).	-Ocupação dos espaços em função de um melhor posicionamento para a ação do companheiro ou para uma melhor opção para receber a bola; -Construção do jogo, com predomínio na trocas de passes (passar-deslocar-receber); -Predisposição para a cooperação ofensiva e defensiva; -Prevalência da comunicação gestual-motora; -Jogo sempre orientado para o ataque;	Indicadores Coletivos

Fonte: Adaptado de Garganta (1995, 2002).

“As relações entre estes elementos estruturais podem dar lugar a múltiplos perfis de manifestação do jogo e, como conseqüência, dos modelos resultantes. Os níveis de complexidade serão muito diversos, por isso devem ser motivo de análises para estabelecer os modelos adequados a cada situação concreta”. (GARCIA, 2001, p. 58).

No tópico seguinte temos enquanto objetivo analisar os elementos estruturais do jogo de handebol e permitir por meio da análise pedagógica de alguns dos jogos/brincadeiras do tronco base da família dos jogos com bola nas mãos, apresentar subsídios didático-pedagógicos para a *Motriz, Rio Claro, v.13, n.1, p.51-63, jan./mar. 2007*

transformação e modificação de diversos outros jogos, considerando suas inúmeras possibilidades de variações.

Recorremos nessa proposta às emergências surgidas no ambiente do jogo, privilegiando a desordem, que através das interações complexas dos elementos constituintes do jogo, possam estabelecer uma nova ordem, capaz de potencializar e permitir transferir os diversos conhecimentos surgidos para a aprendizagem do jogo de handebol.

Quadro 2. Elementos Estruturais Formais do Jogo de Handebol.

Modificações Pedagógicas	Possibilidade de Variações
Espaço de Jogo	a) Superfície: deverá ser plana e não oferecer risco aos alunos podendo ser de cimento, madeira, grama, areia, terra batida. b) Característica do espaço: uma zona parcialmente proibida, zona proibida, zonas neutras, suas formas (círculo, semicírculo, quadrado) etc. c) Dimensão e formas: espaços grandes ou reduzidos, circulares, retangulares. d) Lugares determinados: quadras poliesportivas, espaços urbanos, praias, parques, bosques.
O Elemento Bola	a) Tipo de material: plástico, couro, pano, papel, sintético. b) Forma, tamanho e peso: esférica, ovulada, sem forma definida, grande, pequena, leve. c) Textura, coloração, densidade e sonoridade: lisa, branca, reluzente, maciça, objetos sonoros internos. d) Número: mais de uma bola e distintos objetivos.
O Gol ou Baliza	a) Tipo de Material: madeira, ferro, cordas elásticas, alumínio. b) Forma, tamanho e características: retangular, circular, lineares, grandes, pequenas. c) Situação determinada: vertical, horizontal, frente a frente, em diagonais, móvel, fixa. d) Número: mais de um gol, diferentes objetivos, diferentes formas de pontuação.
Participantes	a) Caráter: grupos homogêneos e heterogêneos (feminino e masculino - iniciantes e iniciados). b) Número: grandes grupos, pequenos, individual. c) Formas de deslocamento: sobre os dois pés, em um único pé, frontais, de costas, laterais, quadrúpede. d) Equilíbrio numérico: igualdade, inferioridade ou superioridade.
Regras	Dentre as possibilidades derivadas dos elementos anteriores, as regras poderão ser modificadas em função dos objetivos, das características do grupo e do lugar onde está acontecendo a prática.

Fonte: Adaptado de Garcia (2001, p. 57).

No tópico seguinte temos enquanto objetivo analisar os elementos estruturais do jogo de handebol e permitir por meio da análise pedagógica de alguns dos jogos/brincadeiras do tronco base da família dos jogos com bola nas mãos, apresentar subsídios didático-pedagógicos para a transformação e modificação de diversos outros jogos, considerando suas inúmeras possibilidades de variações.

Recorremos nessa proposta às emergências surgidas no ambiente do jogo, privilegiando a desordem, que através das interações complexas dos elementos constituintes do jogo, possam estabelecer uma nova ordem, capaz de potencializar e permitir transferir os diversos conhecimentos surgidos para a aprendizagem do jogo de handebol.

Análise pedagógica das modificações e possibilidades de variações no jogo de handebol

Em sistemas complexos qualquer modificação provocada aos elementos constituintes de sua totalidade, por mais simples que seja, irá gerar uma série de desordem em sua estrutura organizacional. E no ambiente do jogo, mediado pelo estado de jogo e às inúmeras emergências, frente aos novos desafios, o aluno irá buscar no plano cognitivo-motor estabelecer uma nova ordem.

Quando aplicamos modificações e variações aos elementos estruturais formais do jogo, por mais simples que essa modificação possa ser, irá alterar consideravelmente toda a organização da unidade complexa do jogo. No plano cognitivo sobre a conjuntura estratégica e tática, o aluno terá de buscar por uma série de elaborações capazes de vencer as

Motriz, Rio Claro, v.13, n.1, p.51-63, jan./mar. 2007

adversidades e alcançar os objetivos do jogo, assim como, da mesma forma sobre o plano motor, na adaptação e execução das ações. (SCAGLIA, 2003).

Para via de exemplo, analisamos algumas situações de jogos/brincadeiras que pudessem caracterizar a efetiva desordem provocada quando aplicamos variações sobre os elementos estruturais formais do jogo de handebol. O que irá exigir do agente pedagógico uma capacidade singular de imaginação e reflexão, frente às infinitas possibilidades de variações aplicadas a esses elementos, assim como de sua capacidade em gerir a desordem, em direção a uma nova ordem no ambiente do jogo; sua natureza complexa. Portando, uma condição única de especialista do jogo na caracterização de diferentes formas jogadas.

O handebol se caracteriza particularmente pela grande velocidade e intensidade de suas ações, a qual é determinada por algumas particularidades específicas em seu espaço de jogo. Essas especificidades são acometidas em especial por se jogar com as mãos, pela existência de uma área delimitada e em regulamentar o avanço com o domínio da bola. E, obrigatoriamente, sobre qualquer modificação que possamos e venhamos fazer devemos considerar essas especificidades, por serem elas caracterizadoras em especial do jogo de handebol. (GARCIA, 2001).

No espaço de jogo, segundo Garcia (2001) podemos considerar sua superfície, característica, dimensão e forma. Ao considerarmos o jogo de handebol jogado em um espaço de superfície dura (cimento) e outro jogo em uma superfície irregular (areia), iremos constatar uma série de emergências e adaptações. Uma das características do jogo de handebol é poder driblar a bola. Quando a bola é driblada uma única vez e seguido de três passos com a bola, é caracterizado o trifásico; e o duplo trifásico, quando acontecem três passos seguido de um drible e mais três passos.

Todavia, na areia a bola dificilmente poderá ser driblada, pelo fato de sua superfície ser irregular, o que limita o jogador a apenas a deslocar-se com três passos (trifásico) com a bola dominada. Uma vez que o jogador fica limitado a apenas ao trifásico, os fatores determinantes da capacidade de jogo será colocada em uma escala espaço-temporal mais intensa. O jogador que estiver com a posse da bola, terá que, com apenas três passos, decidir se irá passar a bola e para quem, se irá lançar ao gol e como lançar, e sempre medindo o risco de suas ações; e ainda, em meio a todas essas situações, existe a ação do adversário, em que devido a sua intervenção irá determinar em grande parte as escolhas selecionadas pelo jogador com e sem a posse de bola. Irá determinar aos jogadores sem a posse

de bola uma maior predisposição e antecipação aos sinais específicos para a ação em diferentes situações. Essa situação transferida para o jogo formal irá permitir ao jogador, em uma menor unidade espaço-temporal, recorrer a diferentes soluções frente a diversas emergências surgidas no jogo.

Análise Pedagógica: Jogo Mãe-da-Rua

O jogo brincadeira mãe-da-rua é de conhecimento da maioria das crianças que um dia brincaram nas ruas. O jogo/brincadeira mãe-da-rua é extremamente rico em se tratando das possibilidades de variáveis para o desenvolvimento das habilidades individuais, principalmente privilegiando habilidades em que envolvem situações de eu-bola. Esse jogo/brincadeira em definitivo caracteriza uma rua, onde os seus jogadores deverão transpor de um lado da rua (quadra) para o outro lado, sem que um pegador (mãe-da-rua) os pegue. O jogador pegador ao tocar em outro jogador, invasor da rua, este deverá se tornar pegador e o outro invasor.

Para alcançar os objetivos propostos – dribles contínuos – teremos de provocar algumas desordens no jogo. Todos os jogadores deverão estar de posse de uma bola, e somente poderão atravessar a rua driblando a bola de forma contínua.

No entanto, podemos variar o tamanho das bolas (bolas de tênis, bolas de plásticos etc.), a largura da rua (largura da quadra), formas de deslocamentos (em um único pé, lateralmente, combinado etc.), colocando-os sobre diferentes problemas de adaptação óculo-motriz (óculo-manual) em relação aos diferentes tipos de bolas e formas.

Variações

- *Inserir mais de um pegador (mãe-da-rua), o que por consequência tornaria o jogo um tanto mais desafiante;*
- *Atravessando em duplas, com as mãos dadas, sendo uma bola para cada jogador (duas bolas para a dupla);*
- *Determinar formas de deslocamentos: sobre um único pé, lateralmente...*

Ainda no espaço de jogo do handebol, uma de suas características é a determinação de uma zona proibida e uma zona parcialmente proibida, as quais configuram toda a organização e distribuição dos jogadores no espaço de jogo. Quando, de alguma forma essas zonas são modificadas, a distribuição e organização dos jogadores no espaço de jogo mudam consideravelmente, sem que se percam as características do jogo de handebol.

No entanto, os jogadores terão consideráveis alterações sobre sua percepção de espaço do jogo, dos companheiros e dos oponentes. A adaptação na dimensão e na forma do espaço de jogo irá exigir dos jogadores, diferentes ações tático-motoras para alcançarem os objetivos do jogo. Em um espaço reduzido, devido a um grande número de jogadores, os jogadores em posse de bola irão recorrer a passes curtos e quicados, dribles contínuos e baixos para proteção da bola, e

da mesma forma o deslocamento dos demais jogadores sem a posse de bola será de movimentos curtos e de grande intensidade. Em grandes espaços irão recorrer a passes longos e a deslocamentos amplos, e com um menor número de contato corporal.

Para iniciantes as variáveis aplicadas sobre o espaço do jogo são determinantes para o desenvolvimento de sua capacidade de dominar e adaptar-se aos espaços no jogo, e também irão determinar diferentes valores, o qual será compartilhado com seus companheiros e oponentes. Essas modificações provocadas no espaço de jogo deverão proporcionar o maior número de emergências possíveis. No entanto, quando aplicada deverá estar mediada pela capacidade que o aluno já domina e ao que se objetiva promover. (GARCIA, 2001).

Análise Pedagógica: Jogo Passa-dez

No jogo de handebol, o passe e a recepção são determinantes. Não conseguindo executá-los frente às situações de jogo, os objetivos referentes ao jogo, possivelmente não serão alcançados. Para isso recorreremos ao jogo passa-dez, bastante próximo aos jogos e brincadeiras infantis de bobinhos, e a aplicação de algumas modificações e variações sobre os elementos estruturais do jogo de handebol. Temos de considerar inicialmente as características do jogo de handebol em jogar com as mãos, a existência de um espaço (área) limitado, o qual se configura a disposição dos jogadores no espaço de jogo, e uma limitação sobre o avanço com a bola dominada.

O jogo de passa-dez caracteriza-se pela existência de uma equipe A e B, onde em função da posse de bola uma equipe terá por objetivo completar dez (10) trocas de passes entre os componentes de sua equipe, sem que a equipe oponente consiga interceptar a bola. Com a bola sendo interceptada (recuperada) as funções invertem-se.

A ênfase selecionada irá surgir em função da emergência provocada no contexto do jogo, em função de um espaço amplo, para que haja tempo suficiente para o aluno dominar a bola, elevá-la a altura da cabeça, e somente então efetuar o passe. Para isso, em uma metade da quadra, e com um número reduzido de jogadores, limitamos um espaço no qual não pudessem invadir (área neutra) – poderá ser no espaço da quadra de voleibol, garrafão do basquete, espaço demarcado com giz – e o avanço com posse de bola limitada a três passos (trifásico).

Com o deslocamento limitado ao trifásico, a predisposição dos demais jogadores no jogo, terá de ser mais intensa, além de privilegiar significativamente situações de trocas de passes quando limitamos as possibilidades de dribles únicos e contínuos. Em função da dimensão do espaço, os alunos terão de recorrer a passes longos, exigindo uma maior capacidade de força para aceleração da bola, o que exige uma condição de passe feito com o braço armado à altura dos ombros. Podendo também variar em função do

elemento bola (vários tamanhos, formas, pesos, material etc.), número de jogadores, espaços reduzidos ou amplos, diversas zonas neutras etc.

Variações

- Inserir mais objetivos ao jogo. Ou seja, além das dez trocas de passes, nas quais também podem ser alteradas, poderão ser inseridos alvos fixos com diferentes formas e valores de pontuação;

Jogadores curingas. Nas zonas neutras, inserir jogadores curingas, em que os outros jogadores poderão recorrer quando em situações de grande pressão.

O elemento bola no jogo de handebol determina a lógica funcional. Sua posse caracteriza uma ação ofensiva e sua não-posse uma ação defensiva. Logo, um elemento essencial para se alcançar com sucesso os objetivos do jogo: no ataque marcar o gol e, na defesa é recuperar a bola ou impedir que a equipe atacante possa alcançar o gol, tornando imprescindível um bom manejo, assim como, quando com sua posse, ser capaz de tomar decisões adequadas.

Segundo Garcia (2001) o elemento bola poderá ser modificado sobre o tipo de material, sua forma, tamanho, peso, textura, sonoridade, densidade e sobre a sua quantidade em um único jogo, e quando o fazemos provocamos nos alunos uma série de processos adaptativos.

No handebol, segundo Muller et al. (1996) a recepção e o passe se desenvolvem de forma combinada, no entanto dependem em grande parte da capacidade de manipulação, manejo e domínio de bola, na qual está diretamente relacionada com a capacidade óculo-motriz do aluno em agarrar e segurar a bola com as mãos. Além de permitir ao aluno desenvolver sensivelmente a capacidade de manipulação, manejo e domínio de bola, utilizando diferentes adaptações do elemento bola, ele será capaz de utilizar outros recursos técnico-táticos para solucionar diversas situações que irão surgir no ambiente do jogo. Ao utilizarmos uma bola de plástico, com um peso consideravelmente leve, irá influenciar diretamente sobre sua forma de passar e recebê-la. Para executar um passe o jogador terá de optar por um colega mais próximo, pois possivelmente passes muito longos não serão tão eficientes. Para recebê-la terá de ser de maneira mais cuidadosa para que essa não venha escapar de seu domínio. Assim, como quando aumentamos o número de bolas no jogo, a intensidade do jogo aumenta consideravelmente, pois se trata de dois elementos em que poderá efetivamente concretizar os objetivos do jogo, no qual também poderão variar seus objetivos e formas de pontuação, fazendo com que os jogadores possam decidir entre as diversas opções que surgirem aquela que for mais adequada.

No entanto, o elemento bola deverá oferecer à criança a concreta possibilidade de se alcançar o objetivo do jogo. Ao selecionar uma atividade deverá ser considerado se o elemento bola (grande em demasia ou muito pequeno, pesado ou muito leve, dentre outros que poderiam ser citadas) não irá impedir que todas tenham a possibilidade de alcançar os objetivos do jogo.

Análise Pedagógica: Jogo com Golzinhos ou Gol Caixote/Bancada

O jogo com golzinhos ou popularmente conhecido como gol caixote, tem sua origem em brincadeiras de ruas com bolas nos pés, a partir da emergência e necessidade do ambiente na existência de uma baliza 'gol', que pudesse configurar os objetivos do jogo. Esse mesmo jogo, quando o modificamos em função dos objetivos pedagógicos orientados para o ensino do jogo de handebol, caracterizado em função da bola nas mãos e uma área proibida ou parcialmente proibida, o possibilitamos sobre uma gama infinita de sua reprodução fora do espaço formal do handebol, como em: praças, parques, nas ruas..., instigando a imaginação das crianças e jovens, adaptando e construindo espaços para vivenciar o prazer do jogo.

Por se tratar de um 'golzinho', por conseguinte menor em sua altura e largura, adaptado em função da necessidade provida do ambiente (podendo ser feito de cone e corda, caixas, varetas, bancos suecos...) e sem a presença de um goleiro efetivo, irá exigir dos jogadores uma série de adaptações às emergências surgidas desse ambiente: a) pelo fato do gol ser pequeno o jogador terá de executar movimentos em direção ao solo 'para baixo' que conduza a bola com precisão entre as balizas, configurando o arremesso quicado do jogo de handebol, sem eliminar outras possibilidades de arremessos; b) ainda sobre as dimensões da baliza, irá influenciar sobre a elaboração das estratégias para o arremesso (próximo ou de longa distância, com força ou precisão etc.). E outras diversas situações em que se apresentariam aos jogadores, várias desordens, permitindo a estes experimentarem a possibilidade de uma série de novos movimentos.

As possibilidades de modificações pedagógicas e variações são ilimitadas para esse joguinho, no entanto, ele privilegia essencialmente a possibilidade de o reproduzirmos em outros espaços, sem necessariamente configurar a necessidade de uma baliza oficial para o jogo de handebol. Mas, se orientando pela condição unicamente humana de inteligência-adaptação e pela motivação intrínseca de revivenciar o jogo, adaptando-o ao contexto apresentado pelo ambiente.

O gol ou baliza no jogo de handebol é o alvo a ser atingido, no qual concretiza-se os objetivos do jogo; marcar mais gols/pontos. As variações possíveis poderão ser feitas sobre o tipo de material a ser utilizado e sua forma em algumas situações determinadas (vertical, horizontal, diagonal, fixos, móvel), sobre o número de gol ou balizas com

distintos objetivos e valores de pontuação. As variações nessa estrutura implicam em, sempre que o aluno for efetuar um lançamento faz com que tenha de observar o gol/baliza do oponente e a posição do goleiro, procurando sempre o melhor local para concretizar o objetivo. Nas situações de jogo, frente à ação do goleiro adversário e o local (zona) onde se está efetuando o lançamento será necessária uma gama muito variada de possibilidades para responder à exigência da situação, na qual poderá iniciar-se por desenvolver no aluno a capacidade de observar a posição do goleiro e dos espaços existentes.

O gol ou baliza, principalmente em se tratando da situação do goleiro iniciante, não poderá exceder em muito a altura do aluno, impedindo a sua possibilidade de defender a bola, sendo esse o aspecto de maior motivação do aluno; defender a bola do jogador atacante.

Análise Pedagógica: Jogo com bola nas mãos

Uma das grandes dificuldades no ensino do handebol se encontra sobre a percepção da ação no contato corporal permitido no jogo, na coordenação dos deslocamentos com o domínio de bola limitado a três passos (trifásico) e dos deslocamentos sem a posse de bola pelo espaço do jogo. O problema decorre ainda quando se privilegia antes de se vivenciar o jogo jogado a automatização desses fundamentos, para somente então jogar. Em se tratando de apresentar para os iniciantes a aprendizagem por meio de formas jogadas de jogo, orientamos o jogo com bola nas mãos para a adaptação e simplificação das regras, mantendo os mesmos princípios operacionais do jogo de handebol. Podendo ser jogado com um número indeterminado de participantes, dependendo única e exclusivamente do espaço disponível: praças abertas, campos de futebol, quadras poliesportivas, etc. O material (bola) pode ser de diferentes modelos e tamanhos, ou até mesmo material alternativo (bolas de meia, papel, fita adesiva, etc.). Fazemos apenas ressalvas a idade cronológica e o nível de desenvolvimento dos iniciantes, capacidade de manipulação da bola (recepção, drible, etc.), sugerindo materiais (bolas menores e mais leves) e espaços físicos (espaço menor) que sejam adequados às características do grupo.

Uma das características do jogo de handebol é utilizar o fundamento passe efetuado com as mãos e por suas regras limitarem o contato corporal a um determinado nível de aceitação. Em se tratando especificamente de alunos iniciantes, entendemos que ainda não são capazes de avaliar ou determinar o nível de intensidade desse atrito-físico-corporal, e em muitos aspectos acabam por tornarem os jogos violentos, ocasionando o distanciamento e desistência da modalidade. Nesse jogo sugerimos o contato físico apenas através de um toque feito com as mãos em qualquer parte do corpo, e ainda, indicamos a intervenção do educador de forma pedagógica em situações em que o contato seja além do permitido.

Considerando que uma criança iniciante no handebol não consiga determinar o número de passos com a bola dominada (nas mãos) permitida pela regra do jogo formal, sugerimos então, na intenção de tornar o jogo pedagogicamente possível, que o número de passos dados com o domínio de bola seja indeterminado, podendo movimentar-se em qualquer direção e por todo o espaço de jogo. Mas, para tornarmos o jogo cooperativo entre os jogadores e mantermos uma das características do jogo de handebol (a cooperação), sugerimos que quando o aluno for tocado por um colega da equipe adversária, ele deverá arremessar/atingir o alvo ou passar a bola imediatamente a um colega da mesma equipe, a partir de dois ou três passos.

Variações

- Com a proposta de marcação individualizada na defesa e com passes rápidos no ataque, deve-se tentar marcar pontos ultrapassando a linha de fundo da quadra adversária. Os marcadores não podem ultrapassar a linha de fundo da quadra (zona proibida).

- Colocando mais de um objetivo no jogo: um alvo (cone) e um gol caixote (banco sueco), com pontuações diferentes (ex. alvo 2 pontos – gol caixote 1 ponto). Quando colocamos dois objetivos e com pontuações diferentes instigamos nossos alunos a situações de risco e decisões imediatas, em resposta aos problemas do jogo, em: qual objetivo será o mais fácil para se marcar o ponto? Qual colega está melhor posicionado? Será melhor tentar marcar apenas um ou dois pontos nesse ataque?

- O aluno que em posse de bola sendo tocado pelo adversário no campo de ataque, ou seja, a partir do meio da quadra, não mais poderá marcar ponto naquele ataque, no entanto, poderá participar efetivamente colaborando com os colegas. Com isso exige-se um maior nível de colaboração dos atacantes, tornando o jogo ainda mais rápido e, possibilitando aos defensores uma recuperação mais rápida da bola;

- Além da variação de objetivos, pode-se considerar o número de passos dados com o domínio da bola a serem dados a partir do toque do adversário, trazendo o jogo próximo às especificidades de deslocamento feitas com o domínio de bola no jogo de handebol;

- Pode-se limitar o número de passos a serem dados com o domínio da bola, delimitar uma zona proibida e a ação efetiva de um goleiro;

- Outra situação que poderá ser considerada ao goleiro (defensor): a condição de ser o artilheiro do jogo, ou seja, não limitando sua função em apenas impedir a bola de entrar em sua baliza (gol). Se o goleiro defender a bola do atacante, não a deixando entrar em sua baliza, ele marcar um ponto para sua equipe. Com isso deixamos o jogo mais prazeroso para o goleiro, no qual na maioria das vezes é julgado pela equipe como sendo o 'gordinho ou o menos habilidoso' que não tem condições para ser um jogador de linha, possibilitando agora a ele ser o herói do jogo.

A proposta desse jogo é tornar possível o jogo, tornando as regras mais simplificadas, principalmente na esfera do atrito-contato corporal, dos deslocamentos feitos com a bola dominada e sem a bola, privilegiando a aprendizagem pelo viés da compreensão do jogo, mantendo suas características

essenciais de jogo coletivo: antecipação, decisão, desmarcar para receber a bola, fintar, marcar gols/pontos, coletividade, imprevisibilidade, estratégica etc.

Em se tratando dos efetivos participando do jogo, tanto de companheiros como de oponentes, segundo Garcia (2001) as modificações poderão acontecer sobre o caráter do grupo (homogêneos ou heterogêneos), sobre o número, formas de deslocamentos no espaço de jogo e sobre o número de jogadores no espaço de jogo (igualdade, inferioridade, superioridade numérica).

No jogo de handebol a comunicação estabelecida entre os companheiros é determinante para se alcançar os objetivos comuns ao jogo, assim como da qualidade da comunicação exercida pelos jogadores adversários. Quando aplicamos variações sobre o número de efetivos no jogo, surgem emergências diferentes aos jogadores. Em situações de inferioridade numérica os defensores terão de apresentar uma maior predisposição à ação defensiva de ajuda, considerando a situação de um a menos na ação. Em se tratando do ataque, situações que privilegiam ataque em superioridade numérica permitem aos alunos recorrerem a princípios táticos básicos (continuidade) com a finalidade de deixarem um companheiro em situação livre de marcação para efetuar o lançamento ao gol.

Análise Pedagógica: jogos adaptados ou reduzidos

Formas de jogos adaptados ou reduzidos são unidades funcionais do jogo formal, caracterizando-se pelas características e especificidades da modalidade esportiva. O jogo é configurado/modificado de acordo com os objetivos selecionados e sobre a ênfase proposta, mantendo e respeitando o que é essencial no jogo: cooperação, oposição e finalização.

O conteúdo dos elementos táticos individuais ao serem ensinados deverá acontecer a partir dos princípios de ação e gestão do jogo, dos seus elementos estruturais, sua funcionalidade e informacionalidade. Nesse contexto, ao objetivarmos o ensino de princípios táticos básicos, com ênfase sobre engajamento, o professor deverá buscar por selecionar atividades – modelar o jogo – mantendo o que é essencial ao jogo, e que o aluno seja capaz de alcançar o objetivo determinado.

O engajamento no handebol, talvez seja o princípio tático básico de maior dificuldade para ser ensinado, pois depende da capacidade rítmica de todos os jogadores para a continuidade da ação. O engajamento caracteriza-se por uma série de ataques aplicados continuamente sobre a forma de penetrações/infiltrações sucessivas na defesa adversária, com o objetivo de desequilíbrios. Para seu ensino privilegiamos situações que permitam aos alunos compreenderem sua função através de jogos reduzidos, contemplando situações de igualdade (1X1, 2X2, 3X3) e inferioridade (2X1, 3X2, 4X3) numérica.

Em relação às regras/regulamentos aplicados no jogo de handebol, além das já aplicadas nos elementos anteriores, suas modificações poderão acontecer em função dos objetivos, das características dos grupos e do lugar de prática. Entre iniciantes são comuns acidentes provocados em função do pouco conhecimento técnico aplicado ao nível do contato corporal permitido, assim como entre aqueles que já o sabem e aqueles que não sabem. Por isso, em algumas situações específicas o professor poderá intervir, determinando o nível do contato corporal, sem necessariamente descaracterizar o jogo, tornando mais claro ao praticante sua possibilidade de intervenção.

Dessa forma, privilegiamos a gestão das emergências – desordens – surgidas no ambiente do jogo, como fonte geradora para as soluções do jogo, frente às diversas situações de caráter aleatório, imprevisível e “acontecimental”.

Como salientamos, ao privilegiarmos a desordem do jogo como fonte geradora de sua evolução, não compartilhamos da idéia de um processo de ensino e aprendizagem de caráter casual e inatista. Todavia, compreendemos que o ambiente do jogo permite desencadear diversas mudanças estruturais que levam o aluno a diversas emergências, que potencialmente irá conduzi-lo a uma nova ordem (soluções) para o jogo. Permitindo ao aluno, quando reconhecendo a lógica interna e funcional do jogo, transferir o conhecimento adquirido para outras situações e formas de jogos.

Entretanto, para que isso efetivamente venha se concretizar em um processo de ensino e aprendizagem, o professor deverá ser um agente especialista em ‘pedagogizar’ o jogo, que por meio da constante reflexão faz gerir metodicamente o processo, privilegiando o jogo jogado, na dimensão de seu ambiente fascinante e de sua natureza essencialmente complexa. E ter claro que o ambiente poderá desencadear diversas mudanças estruturais, no entanto não é capaz de especificá-las e nem dirigi-las. Ou seja, o professor/educador é o agente que terá a responsabilidade e a incumbência de especificar e dirigir o processo. (CAPRA, 2005).

Considerações Finais

Quando uma criança ou adolescente procura uma escola de esportes ou nas aulas de Educação Física escolar, pela prática de alguma modalidade esportiva, sua busca dá-se para muito além de aprender apenas uma série de gestos técnicos e princípios táticos específicos à modalidade. Eles procuram satisfazer o mundo intrínseco, no qual por meio do jogo

jogado pode ser colocado para fora, e permitindo-os gritar ao mundo que é jogante.

Por isso, entendemos que uma abordagem na Teoria dos Jogos Coletivos, ao propor uma proposta para o ensino dos jogos, não poderá deixar de considerar que o jogo é o princípio, o qual também se manifesta nos jogos esportivos coletivos. Portanto, em um ambiente em que se poderá revelar o jogo jogado e jogante – o mundo do jogo, considerando seus elementos externos e internos e pelas motivações intrínsecas do jogador.

Do mesmo modo, que os jogos coletivos somente poderão ser compreendidos a partir de sua natureza essencial e legitimamente complexa – imprevisível, aleatória, indeterminada – e sua existencialidade condicionada à dimensão tático-estratégica, estabelecida em função da conflitualidade revelada no confronto de objetivos, a partir do conceito de sistema, interação e organização, reconhecendo as propriedades de sua interação dinâmica em sua totalidade, enfatizando os princípios de sua organização na complexidade de suas relações.

Os pressupostos e fundamentos orientadores apresentados nessa proposta de prática pedagógica no handebol foram sustentados pela condicionante de um ambiente de jogo jogado e por uma lógica didática subordinada a lógica do jogo, na qual consideramos ser imprescindível.

Para a concretização de uma proposta de ensino análoga às especificidades que caracterizam o sentido de jogar o jogo de handebol, privilegiamos a gestão da desordem como fonte geradora de todo o progresso. Contudo, ordem e desordem deverão ter seus aspectos conceituais mais bem formulados, que estão em muito além de simples idéias antagonistas. Assim como, ordem e desordem emanam a necessidade de estabelecer também dialógica entre os conceitos de organização e interação. O ensino do jogo – dos jogos esportivos coletivos – nesse contexto, privilegia a essencialidade de sua natureza complexa, as quais são decorrentes dos confrontos de objetivos estabelecidos no ambiente do jogo, orientado pelos resultantes indicadores dos níveis de jogo e pela problematização dos elementos estruturais formais do jogo de handebol por meio da análise pedagógica (GARGANTA, 1996; GARGANTA; GRÉHAIGNE, 1999; SCAGLIA; SOUZA, 2004).

A partir desses pressupostos para o ensino do jogo de handebol apresentados, esperamos contribuir para com objetivos concretos em pedagogia do esporte e teoria dos jogos esportivos coletivos. Todavia, espera-se que essa construção continue em um processo contínuo de *in-*

esgotamento em si mesma; que seja construída, desconstruída e reconstruída, para que seja possível colaborar para com outros degraus na teoria dos jogos coletivos, e especificamente para o ensino-aprendizagem no handebol.

Referências

BALBINO, H. F. **Pedagogia do treinamento:** método, procedimentos pedagógicos e as múltiplas competências do técnico nos jogos desportivos coletivos. 2005. 262 f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2005.

CAPRA, F. **As conexões ocultas:** ciência para uma vida sustentável. São Paulo: Cultrix, 2005.

FREIRE, J. B. **O Jogo: entre o riso e o choro.** Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

_____. **Pedagogia do futebol.** Campinas, SP: Autores Associados, 2003.

GARCIA, J. L. A. **Balonmano recreativo, para todos, y en cualquier lugar.** Madrid: Gymnos, 2001.

GARGANTA, J. Para uma teoria dos jogos desportivos colectivos. In: GRAÇA, A.; OLIVEIRA, J. (Org.). **O ensino dos jogos desportivos.** 2. ed. Porto: Faculdade de Ciências do Desporto e da Educação Física, Universidade do Porto, 1995.

_____. Modelação da dimensão táctica do jogo de futebol. In: OLIVEIRA, J.; TAVARES, F. **Estratégica e táctica nos jogos desportivos colectivos.** Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, 1996.

_____. O treino da táctica e da técnica nos jogos desportivos à luz do compromisso cognição-acção. In: BARBANTI, V. J.; BENTO, J. O.; MARQUES, A. T.; AMADIO, A. C. (Org.). **Esporte e atividade física:** interação entre rendimento e qualidade de vida. São Paulo: Manole, 2002.

GARGANTA, J.; CUNHA E SILVA, P. O jogo de futebol: entre o caos e a regra. **Revista Horizonte: Revista de Educação Física e Desporto,** Lisboa, v. 16, n. 91, p. 5-8, 2000.

GARGANTA, J.; GRÉHAIGNE, J. F. Abordagem sistêmica do jogo de futebol: moda ou necessidade? **Revista Movimento,** Porto Alegre, v. 6, n. 10, p. 40-50, 1999.

GARGANTA, J.; OLIVEIRA, J. Estratégica e táctica nos jogos desportivos colectivos. In: OLIVEIRA, J.; TAVARES, F. **Estratégica e táctica nos jogos desportivos colectivos.** Porto: Centro de Estudos dos Jogos Desportivos, Faculdade de Ciências do Desporto e de Educação Física, Universidade do Porto, 1996.

KNIJNIK, J. D.; KNIJNIK, S. C. F. Sob o signo de ludens: interfaces entre brincadeira, jogo e os significados do esporte de competição. **Revista Brasileira de Ciência e Movimento = Brazilian Journal of Sciences and Movement,** Brasília, v. 12, n. 2, p. 103-109, 2004.

MORIN, E. **Ciência com consciência.** 7. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

_____. **O método 5:** a humanidade da humanidade. 3. ed. Porto Alegre: Sulina, 2005.

MORIN, E.; MOIGNE, J. **A inteligência da complexidade.** São Paulo: Peirópolis, 2000.

MÜLLER, M.; GERT-STEIN, H.; KONZAG, I.; KONZAG, B. **Balonmano:** entrenarse jugando. Barcelona: Paidotribo, 1996.

ORTIZ, J. P. **El deporte como juego:** un análisis cultural. 2002. 476 f. Tese (Doutorado) - Facultad Filosofía y Letras, Universidad de Alicante, Alicante, 2002.

PEÑAS, C. L.; GRAÑA, P. L. El proceso de iniciación deportiva en el balonmano: secuenciación de los contenidos técnico-tácticos. **Área de Balonmano,** Madrid, Cuadernos Técnicos n. 18, Comunicación Técnica 210, diciembre 2001. Disponível em: <http://www.fcdef.up.pt/andebol/FicheirosPDF/revista18socios.pdf> Acesso em: 20 nov. 2006.

REVERDITO, R. S. **Pedagogia do esporte:** da revisão de literatura à construção de pressupostos didático-metodológicos para o ensino do jogo de handebol. 2005. 140 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Educação Física) - Faculdade Adventista de Educação Física, Campus IASP, Universidade Adventista de São Paulo, Hortolândia, SP, 2005.

SCAGLIA, A. J. **O futebol e o jogo/brincadeira de bola com os pés:** todos semelhantes, todos diferentes. 2003. 164 f. Tese (Doutorado em Educação Física) - Faculdade de Educação Física, Universidade Estadual de Campinas, 2003.

_____. Jogo: um sistema complexo. In: VENÂNCIO, S.; FREIRE, J. B. **O Jogo Dentro e Fora da Escola.** Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

SCAGLIA, A. J.; SOUZA, A. Pedagogia do esporte. In: BRASIL. Ministério do Esporte. Comissão de Especialistas. **Dimensões pedagógicas do esporte.** Brasília: Universidade de Brasília, Centro de Educação à Distância, 2004.

TAVARES, F. Análise da estrutura e dinâmica nos jogos desportivos. In: BARBANTI, V. J.; BENTO, J. O.; AMADIO, A. C. (Org.) **Esporte e atividade física:** interação entre o rendimento e saúde. São Paulo: Manole, 2002.

TEODORESCU, L. **Problemas de teoria e metodologia nos jogos desportivos**. Lisboa: Livros Horizontes, 2003.

THOMAS, J. R.; NELSON, J. K. **Métodos de pesquisa em atividade física**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

VASCONCELLOS, M. J. E. **Pensamento sistêmico: o novo paradigma da ciência**. Campinas, SP: Papirus, 2002.

Endereço:
Universidade Adventista de São Paulo – UNASP/IASP
R Pastor Hugo Gegembauer, 265 – Pq. Ortolândia
Hortolândia-SP
13184-010
E-mail: riller.reverdito@unasp.edu.br
alcides@cidadedofutebol.com.br

Recebido em: 16 de maio de 2007.

Aceito em: 15 de agosto de 2007.